

たぶん世界初 楽しいから工場生産性 **18%UP** 実績あり

ゲームしながら『島』ができる**作業進捗可視化**装置開発

10月16日(水)・17日(木)マイドームおおさか ブース番号「**J-74**」で**初展示**



↓チーム戦用



「町工場からゲーム会社へ新規参入」を目指す、日昌電気制御(株)(本社: 泉佐野市/ 代表: 神藤昌平)は、この度、米国のEpic Games※2から使用許諾を経て本格的なゲームを使った作業進捗可視化システム「RealFocus® Synergyシリーズ(リアルフォーカス シナジー)」を開発し、10月16(水)・17(木)に開催される大阪勧業展にて初展示いたします。

大阪勧業展ホームページ <https://kangyo.osaka.cci.or.jp/>

新製品「RealFocus® Synergy」は チーム対抗型の協力要素や経験値要素を導入し、作業者が単純作業をする事で、島が出来ていく製造業向けの工場DX製品です。一部の製造ラインではゲーミフィケーションを取り入れた取り組みが行われていましたが、ここまでゲームに特化した外販システムは類を見ないと思います。

※1「たぶん世界初」とは、弊社が取得した業務用ゲーム分野における基本要素技術、見せ方、機能などが複数ある事。これらは、特許庁が世界中の類似技術を調査し、拒絶理由が解消された上で取得された経緯を踏まえ、弊社の業務用ゲーム技術が「世界初である」と判断しています。

※2 Epic Games Commerce GmbH

大変お忙しいことと存じますが、「ブース番号 J-74」の弊社展示コーナーも取材頂けましたら幸いです。

【商品概要】

[商品名] RealFocus® Synergy(リアルフォーカス シナジー)

[使用方法] 従来の製造ラインや機械設備に後付け設置、業務開始時にタッチ操作にて自分のキャラクターを選択いつもの仕事をこなすだけ。作業する都度ゲームが進行し、レベルアップや経験値を貯める仕組み。ゲームの裏では作業員別の生産記録。

[ゲーム内容] 操作不要、自動で役割が割り当てられ、農業、木こり、採石、果物採取が進む事で、大工が様々な建物を建設する。チームで頑張れば業務終了時には良い島が出来、サボれば質素な島。

[価格] オープンプライス制 参考価格は240万円～

[発売日] 2024年12月1日 [予約開始日] 2024年11月1日より先着順に受付開始

連絡先: 日昌電気制御株式会社 担当: 神藤(しんとう)

住所: 大阪府泉佐野市日根野3026-1 電話: 072-467-3866

メール: info@nisshodenkiseigyo.com

ホームページ▶

別紙 スクリーンショット同封!



【商品詳細】

①スタート時点 ▼



②業務開始から約3時間後 ▼ 家が増えてきている様子 ▼ 業務に勤めばゲーム内でもキャラが仕事しポイントゲット ↓



③勤務が終わる頃には様々な建物が建設されている様子【スコアが良いチーム】



建物、レア出現
割合も攻略の要素
立【左下の表示】

生産スピードが遅いチームは建物の質も悪い【スコアが悪いチーム】



・海の色は生産スピードで変化

＜作業の進捗も一目瞭然＞

祭の作業ペース
産目標ペース

ネルも可
の名前を選び、いつもの

けされたグラフが事務所

【開発経緯】

工場の自動化が進む製造業界。最後に残る「人による作業工程」では「どうすればやりがいを持って仕事に励めるのか？」という発想
日昌電気制御株式会社は、「電気を通じて人のために」を掲げて創業しました。創業以来、工場の自動化制御の下請け業務を行ってきましたが、コロナ禍を機に、元受けに頼ることのない新たな事業の柱として、IoTソリューション開発部門を設立、工場DX製品の開発に乗り出しました。
実際に顧客の工場で作業に参加させてもらった際に、なんと退屈だ！と感じた経験から、作業が楽しくなる本格的な業務用ゲームの開発に着手、改良を重ねる中で、フォートナイトにも使用されている最先端のゲームエンジンUnreal Engine®にたどり着き、Epic Games社からの使用許諾を得て、ついに「RealFocus」が誕生。効果の検証は近畿大学情報学部と産学連携を行い、研究結果は昨年APSEC2023(アジア太平洋ソフトウェア工学国際会議)で発表され、10月にはISSRE2024※3で学会発表予定。
※3IEEE International Symposium on Software Reliability Engineering



【写真は代表取締役：神藤昌平】

【個人戦モデルでの実績】RealFocus個人戦モデルは2023年2月に発売
2023年3月から近畿大学の情報学部との協同研究を開始し、本製品を使用する事で平均6%の単純タスクにおける効率アップが確認され、株式会社トーカイ(東証プライム:9729)では導入1週間で最大18.75%、平均8%の生産性アップが確認されました。

2024年も引き続き近畿大学と産学連携による効果の実証等を行っています。

【新製品の実証実験中企業の声】

〈会社名〉株式会社 丸和

〈業種〉リネンサプライ業

〈従業員規模〉約200名

〈試験導入中の製造ライン〉大型洗濯機にて洗濯した病院などで使用

されるシーツの端を作業者が探し、掴み、アイロンかけをする

機械へと投入する工程。(最も自動化が困難な工程)

〈担当者〉平野係長



グラフィックの綺麗さに感動今回の新製品でまず驚いたのは見た目、グラフィックの綺麗さです。言葉の壁がある技能実習生でも 楽しさを感じる事が出来ている様子。

休憩中のコミュニケーションも増えた

弊社の作業では、作業者のスキルとやる気によって大きく生産性が変化します。導入後、特にチーム内では休憩中に良いコミュニケーションが生まれているように感じます。どうしたら高得点を出せるのだろうかと考え、全員でスキルを高められる仕組みが、スキルアップに繋がってほしいと思っています。

別ラインにも導入決定:スキルは一度上がれば下がりにません。自然と多くの生産数を上げ、楽しんで作業が出来るこの業務用ゲームは、理にかなっており、詳細な集計データもまた工場運営に大きな貢献をしてくれています。別ラインにも導入予定であるため、導入台数を増やすことでさらにコミュニティが生まれ、工場が明るい雰囲気になればと期待しています。

【日昌電気制御株式会社】(にっしょうでんきせいぎょ かぶしがいいしや)

事務所: 大阪府泉佐野市日根野3026-1

創業 : 2016年

代表取締役: 神藤 昌平(しんとう しょうへい)

スタッフ数: 10名(正社員5名、パート3名、他2名)

事業内容:

(制御)工場を自動化するための各種制御盤、PLC制御の設計、製作、施工。

(工事)信号配線工事、機内配線工事全般

(IOTソリューション開発)ゲームを使った生産管理システム、Python言語等を使用した工場向けIoT製品の開発・販売・施工等



沿革

2016年5月 大阪府泉佐野市日根野にて「日根野電気イノベーション」として創業

2017年6月 日昌電気制御株式会社 設立

2017年6月 登録電気工事業者登録

2017年10月 日昌電気制御株式会社 開業

2019年11月 工場兼事務所 開設

2021年9月 建設業許可を取得(電気工事業・電気通信工事業)

2022年9月 資本金を600万円から1,000万円に増資

2022年10月 大阪ものづくり優良企業賞2022受賞

2023年2月 Epic Games Commerce GmbH社とUnrealEngine®における特定のライセンス
許諾契約締結

2023年2月 HP Inc.(ヒューレット・パッカート)社とHP Amplify パートナープログラムのメンバー認
定

2023年2月 初の業務用ゲーム【RealFocus®リアルフォーカス】発売※商標登録済み

2023年4月 学校法人近畿大学 情報学部と「ゲーミフィケーションによる生産性向上の検
証」について共同研究開始

2023年7月 大阪産業局 新事業展開テイクオフ支援事業に採択