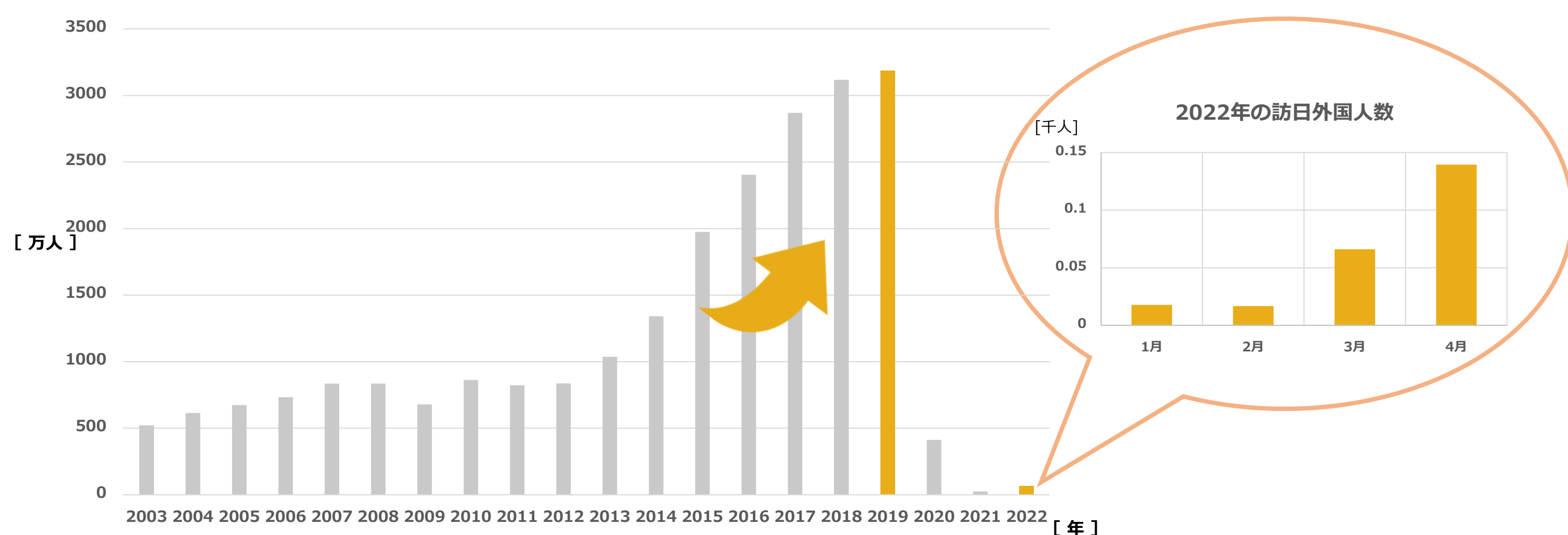


# RAPTA project

PM 池ノ谷晴行 TL 吉貞敬司 大橋咲花 清水太喜 杉崎溪 豊田遼大 フリーマンジョン 龍馬 増田匠真

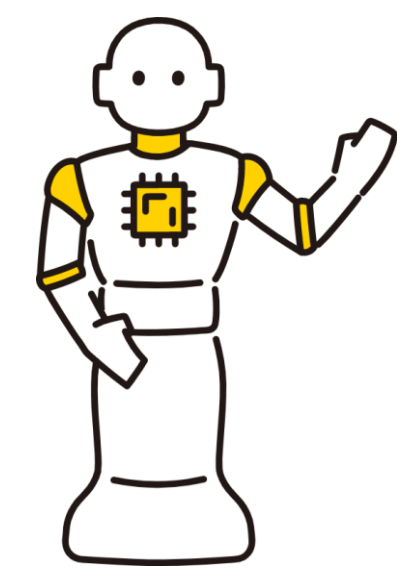
## 1 背景、ニーズ



コロナ禍でインバウンド市場への影響はとて大きく、日本の観光業は大きな打撃を受けました。2022年の訪日外国人数は増加傾向にあるがそれでも海外旅行に抵抗のあるユーザーも多くみられます。そのようなユーザーに対して自分が実際に渡航せずその場所にいるかのようなサービスができないかと考えました。

## 2 コンセプト

### 体験型の広告媒体



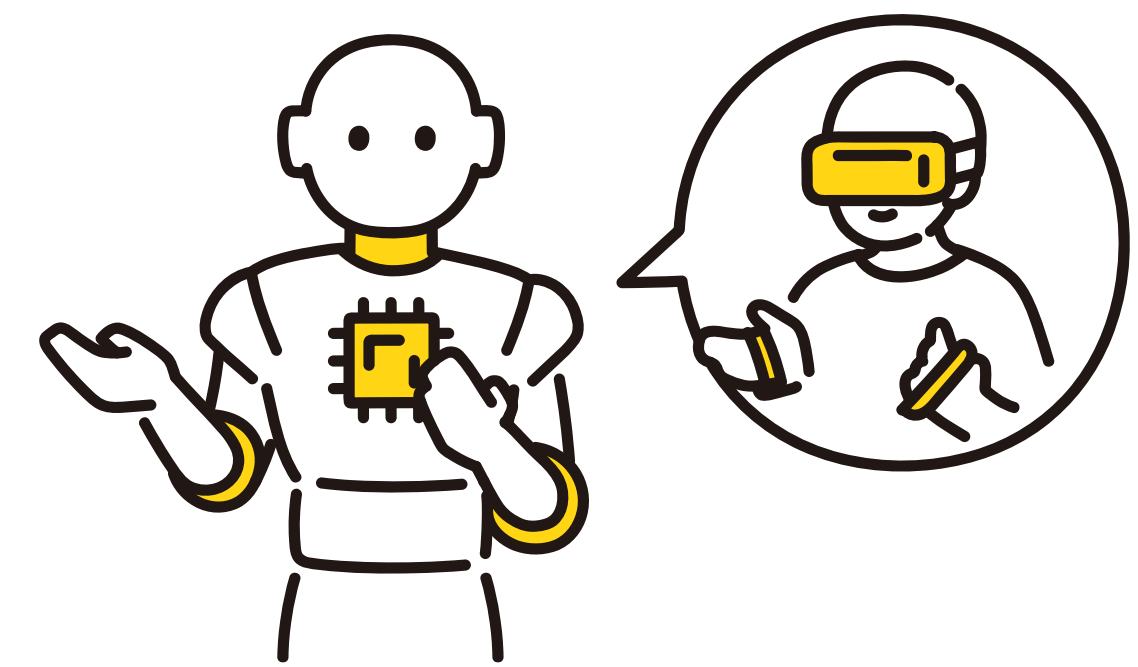
疑似旅行は、自宅などから遠隔で現地にあるロボットを操作しながら観光地を巡る旅行のことを指します。

過疎化してしまった観光地や新たな観光地を盛り上げることを目標に「画面越しに感じた観光地を生で見たい。」という意欲を喚起するため体験型の広告媒体「RAPTA」の開発をしました。

RAPTA本体を通して利用者が遠隔で行きたい所に行く、向きたい方向を向いて景観を見ることでまるでその場にいるような疑似的な観光が出来ます。

## 3 主な機能

- ・ RAPTAのカメラ映像をスマホにリアルタイムでVR映像出力
- ・ RAPTAのカメラの方向とスマホの角度（加速度センサ）を連動
- ・ RAPTAの走行をコントローラにより操作
- ・ ディスプレイ・マイク・スピーカー・ロボットアームを駆使し遠隔地から現地の人と交流



## 4 外観イメージ

