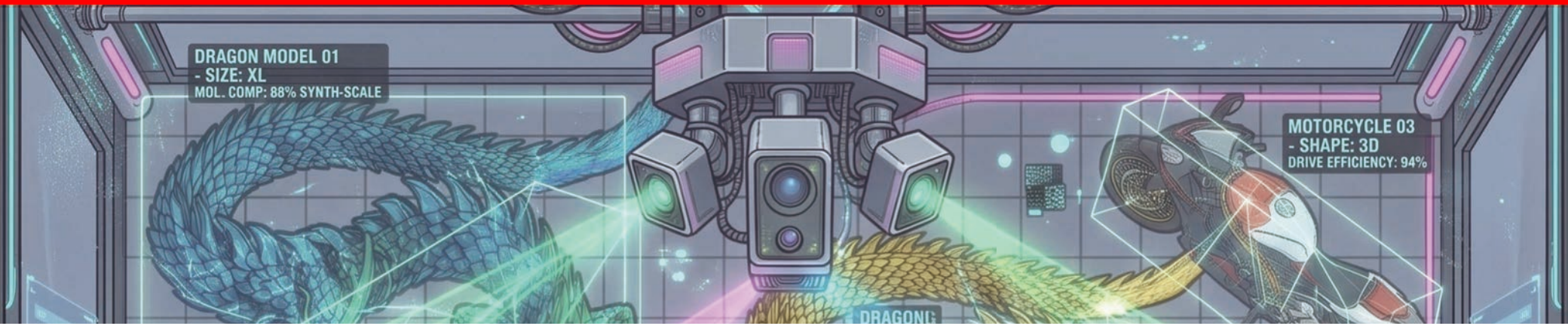
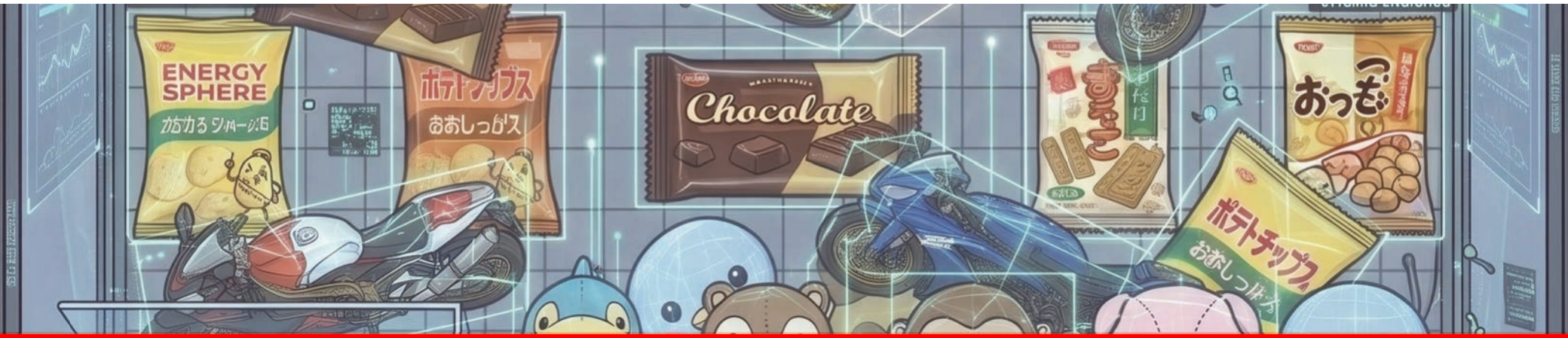


MITSUBISHI ELECTRIC
Changes for the Better

FAの“難しそう”を“おもしろそう”に変えるアイデア

～ アミューズメント施設に潜り込む、本気のテクノロジー ～



課題から考える仮説

工場の自動化は、多くの人が「なんとなく」は
イメージできるのではないかと考えます。
しかし、実際に目の当たりにすると、
その精度やスピードは想像をはるかに超えるはずです。

「なんとなくのイメージを超える体験」の提供が、
この企画の出発点です。

企画の方向性 ①

［仮説］なんとなくは、想像できている。

「なんとなくのイメージを超える体験」を提供する。

なんとなくの想像を超えるには、
日常の「当たり前」を覆すことが、
技術の凄さを実感してもらう鍵に。

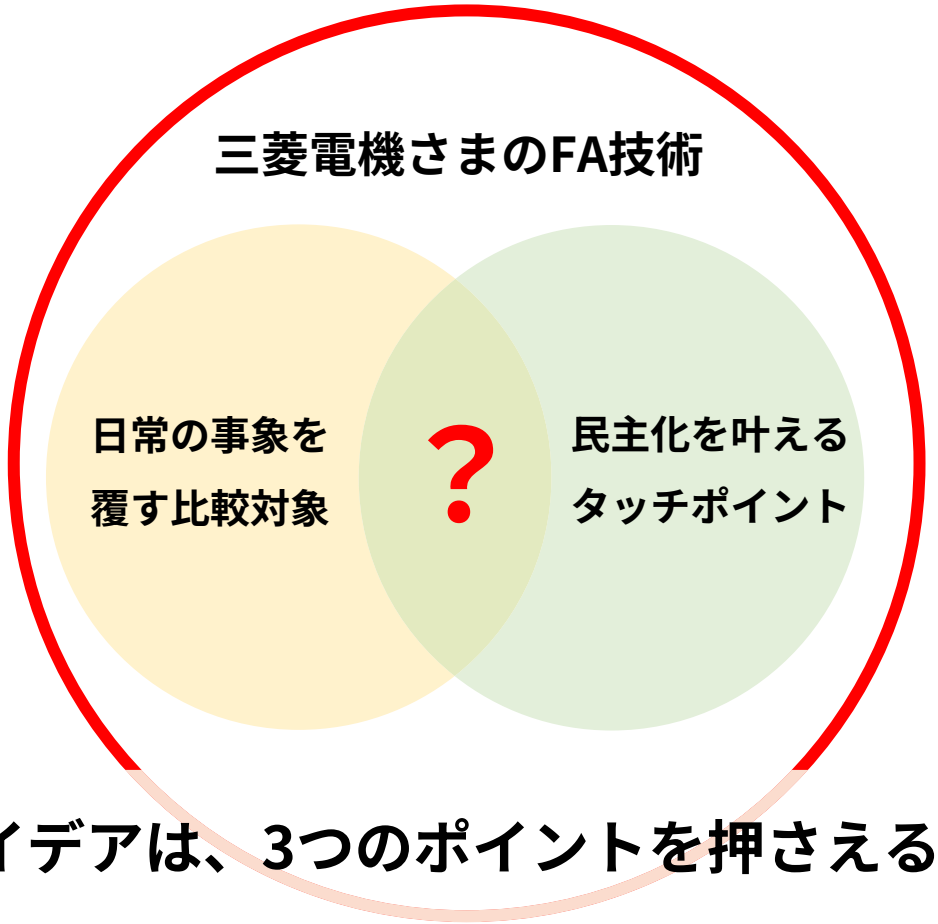
※比較対象を用いることで技術力を体感できると考えます。

企画の方向性 ②

また、民主化を実現するには、老若男女や業界の垣根を越えて、
幅広い人々に届けることが重要です。

FAの技術と出会うタッチポイント（場所）が大事

考え方のイメージ



本企画のコアアイデアは、3つのポイントを押さえることと考えます。

コアアイデア

日常の事象を覆す比較対象

クレーンゲーム

民主化を叶えるタッチポイント

アミューズメント施設

SNSでのシェア拡散も
見込める！

三菱電機さまのFA技術を最大限に生かした

「絶対に取れるクレーンゲーム」

「クレーンゲームはすぐには取れない」という常識を覆し、
大人も子どもも集うアミューズメント施設のエンタメ空間に
FA技術を自然に取り入れ、全世代との新たな接点を生み出します。

イメージ


絶対に取れるクレーンゲーム
CATCH SELECT
ぬいぐるみ
Teddy bear
恐竜Toy
Dinosaur Toy
ぬんパダ
Panda bear
スナッチップス
Snack chips
ピンクのぬいぐるみ
Pink Plushie

コアアイデア

三菱電機さまのFA技術が盛り込まれた筐体

高精度な制御によって、景品を確実に獲得する
クレーンゲーム。



活用できそうな技術

画像認識／景品の位置・向きを認識
AI ／どこをつかめば成功率が高いか判断
センサー ／景品をつかめたか確認
サーボモーター ／ミリ単位で正確にアームを動かす
シーケンサ ／すべての動作をリアルタイム制御

サブアイデア

一般的なクレーゲームでは難しそうなアイテムを用意する

- 水風船のようなやわらかいもの
- ガラス玉のような球状のもの
- 指輪等の小さなもの



FAで活躍する機材やロボットを、トレーディングカードで楽しく学ぶ。

景品には、FAで使用されている機材やロボットを紹介するトレーディングカードを添付。遊びながらFAへの理解を深められる仕掛けを取り入れます。





「絶対に取れるクレーンゲーム」で
想像を超える技術体験を。

～「絶対に取れる」驚きが、技術への興味に変わる。～

