

レジャー・集客施設のビジネスモデルを変革し、新しい価値を生み出す 全21講座

11月5日🗓

D-1	10:30～11:20	XR	E-1	10:30～11:20	グランピング
エンターテインメント施設におけるXR活用事例 ●日本におけるXR市場の現状とポテンシャル ●XRを活用した国内外の成功事例 ●XRビジネスの進化予測 (株)電通 第5マーケティング局 CXコンサルティング3部 シニア・プランニングディレクター 足立 光			グランピングはなぜ儲からなくなるのか ― 参入者が知るべき市場構造 ●儲からない市場の構造を解明 ●いまの勝ちパターンは通用しない ●開業から使える差別化設計 (株)マザーネイチャー 代表 加藤 文人		
D-2	11:40～12:30	モビリティ×AR	E-2	11:40～12:30	アウトドアレジャー
テーマパークの未来はAIとモビリティでどう変わるのか ●なぜUNI-ONEを開発したのか ●開発者から見るレジャー施設の課題 ●AI・AR技術の裏側 本田技研工業(株) コーポレート事業開発統括部 新事業開発部 UNI-ONE事業ドメイン 小橋 慎一郎			キャンプ場検索・予約サイト『なっぷ』からみた キャンプ市場動向2026 ●キャンプの市場感 ●キャンプ業界の変化 ●キャンプ場開発の注意点 (株)R.Project キャンプ場開発部 部長 田中 篤也		
D-3	12:50～13:30	バーチャルテコンドー	E-3	12:50～13:30	建築費(投資額)削減
アジア大会正式種目「バーチャルテコンドー」 の事業ポテンシャル ●そもそもVTKD(バーチャルテコンドー)とはなんなのか ●アジア大会・オリンピックへの導入の背景 ●バーチャルスポーツの可能性 (株)SDH 代表取締役 河 成得(ハ・ソンドゥッ)			商業施設・ホテルの新築工事・リニューアル工事の 建築費を下げる方策 ●建築材料・家具照明等の調達コストを下げる ●施工費を抑える ●設計者・施工業者に一任しない (株)エイ・ディ・エイ 代表取締役 岩田 隆生		
D-4	13:50～14:10	エネルギーコスト	E-4	13:50～14:30	ゴルフビジネス
ホテル・旅館の電気代削減 ●大谷山荘の年間2,000万円削減事例を公開 ●再生可能エネルギーが主役になるためのデジタル技術 デジタルグリッド(株) プラットフォーム事業部 SalesPlanningチーム 責任者 宮内 徹			AI時代、業界の常識を疑え。 売上3倍を実現した「未来逆算型経営」 ●未来予測から経営を逆算する ●業界の常識を疑い事業を変える ●AI×人で組織変革を加速する (株)ウィルトラスト 代表取締役 磯崎 博文		
D-5	14:30～14:50	ホテルDX	E-5	14:50～15:30	レジャー施設DX
人が本質のホテル経営を、AIでどう支えるか ●現場をどこまで知っていますか？ ●その業務、人がやる必要ありますか？ ●現場のアイデア、すぐ仕組み化できますか？ (株)R105 代表取締役 姜 尚孝			省人化とセキュリティを両立 生体認証で実現する次世代店舗運営 ●インターネットカフェ運営での省人化実績と課題 ●会員証から生体認証へ、会員管理システムの進化 ●既存システムへの疎結合連携 (株)ランシステム システム第2営業部 田中 守		
D-6	15:10～15:30	ホテルDX	無料公開 全21講座 ■お申込み方法・詳細 無料公開講座のお申込みは Web サイトより事前予約をお願いいたします。 https://www.sogo-unicom.co.jp/lsi/presen.html		
ホテルの電話対応は、どこまでAIに任せられるか？ 人件費・教育・夜間ワンオペを変える「AI電話」 ●散らばるデータを武器に変える ●夜間ワンオペを変えるAI活用 ●勘ではなく数字で決める経営 (株)Tech Knight 代表取締役 倉本 裕太／取締役 佐藤 圭吾					

11月6日🗓

D-7	10:30～11:20	サウナ	E-6	10:30～11:00	フレグランス
「サウナサーズ(Sauna as a Service)戦略」 サウナがウェルビーイングビジネスとして成長するために ●サウナプロデュース／サウナづくり／サウナメンテナンス ●サウナDX／サウナの集客・予約／「ととのう」の定量化 ●サウナリース 初期費用0円からスタート (株)メトス 代表取締役社長 吉永 昌一郎			香りでホテルの世界観をつくり、ファンをつくる ●香りが効果的なケースとその逆 ●□コミ分析で見る“臭い”と“香り” ●導入事例に見る香りの経営効果 (株)トップノート 代表取締役 西久保 大輔		
D-8	11:40～12:30	サウナ	E-7	11:20～12:00	クレーンゲーム
サウナイン別荘シェアリング 「高付加価値&即資金回収の事業」 ●即時資金回収が可能な会員権方式 ●空き家・空きビル・遊休地の有効活用 ●サウナによる地方再生モデル サウナイン(株) 代表取締役 久田 一男			急拡大するクレーンゲーム市場 パチンコ・流通店舗活用・業態転換の進め方 ●クレーンゲーム市場規模4100億円(10年で2倍) 事業特性と収益性分析 ●ホール・流通店舗活用の考え方 不動産事業価値を活かす ゴラン(株) 代表取締役社長 五十嵐 修矢 ●クレーンゲームの有望性とイオンファンタジーの強み (株)イオンファンタジー 開発本部 メガストア開発責任者 菅原 伸也		
D-9	12:50～13:30	サウナ	E-8	12:20～12:50	カラオケ
宿泊業におけるサウナ最新動向と 業者の選び方2026 ●単価と稼働率が跳ね上がる！サウナ宿の最新市場動向 ●サウナ導入における避けるべき4つの失敗 ●後悔させない、頼れるサウナ業者の見極め (株)Vanwaves 代表取締役 深田 渚央			カラオケマーケット最新動向2026 ●マーケット拡大を視野に入れた複合化戦略 ●出店戦略／複合化／オペレーション改革 ●ナイトマーケット活性化の可能性 『エンターテインメントビジネス』編集部 金江 広		
D-10	13:50～14:10	災害対策	E-9	13:00～13:30	複合アミューズメント
お客様の命を守り、事業を止めない。 レジャー施設のための実践的な防災対策 ●技術者によるリスク評価・防災計画策定支援 ●目的と合わせた持続可能な教育訓練 ●斜面对策による土砂災害特別警戒区域の解除 日本工営(株) 基盤技術事業本部防災マネジメント部 次長 笠原亮一			マーケット活性化に向けたGENDAの戦略 ●多彩なエンタメ・プラットフォームを活用し、 最大限のシナジーを追求 (株)GENDA 取締役 アミューズメント施設事業最高責任者 二宮 一浩 (株)GENDA カラオケ事業最高責任者 兼 大阪代表 羽牟 幸幸		
D-11	14:30～15:10	エンタメ×スポーツ	E-10	13:50～14:30	カラオケ
観光施設・商業施設・イベントの集客効果を高める デジタルエンタメ×デジタルスポーツNEW体感ワールド ●イマーシブ(没入型)アトラクション「アリスと謎の地下迷宮」 ●サイバースタジアム(センサー×プロジェクションマッピング) ●インタラクティブコンテンツ(壁面×プロジェクション×センサー) (株)ラディックス 代表取締役 小宮 敏樹			ソーシャルビル再生による ナイトマーケット活性化策 ●地方マーケットにおけるカラオケバー開業サポート ●地域活性化を実現するナイトマーケット拡大 ●マーケットを創り出す事業スキームの実際 (株)ミニジューク関西 代表取締役 島垣 利光		

