



オープンイノベーション推進ポータル

株式会社キャンパスクリエイト

テーマ名	たくさんのビデオを高画質で同時に視聴可能な「ファブリック・ビデオ」による EC サイト・ビデオコマースへの応用
組織名	株式会社 Gnzo
技術分野	IT

概要

電気通信大学発のベンチャー企業です。「ファブリックビデオ」は独自の動画配信技術であり、インターネット回線で、たくさんのビデオを、高画質かつ同時に視聴可能です。ホームページ上で、製品の特長を動画コンテンツによって顧客へ十分に伝えることにより、商品販売率・コンバージョン率・Web集客率向上などの効果が期待できます。また、動画配信サイトへの導入も可能です。EC サイトやビデオコマースへの活用に意欲がある企業・自治体へご提案いたします。

簡略図

大量高精細映像インタラクティブ配信技術 ＝ファブリックビデオ＝

ファブリックビデオ※は、**複数の動画を一度に伝送・視聴**できる独自技術です。

配信側で動画を1枚の映像に結合・伝送し、受信側で再生するだけです。



複数動画の再生により、**効率的な視聴を提供**できます

動的に組合せやレイアウトの変更ができます

視聴環境やデバイスを選ばません

※ 独自研究開発の映像符号化、高速トランスコーディング、多重化技術（複数特許取得・出願済）

【ECサイト・ビデオコマースへの応用】

複数の高精細動画を一ページで同時に紹介することが可能です。

- 1) ECサイトでは、動画を有効に活用して商品をPRすることにより、商品販売率・コンバージョン率・Web集客率の向上が見込めます。
- 2) 動画配信サイトでは、ユーザは好みの動画をすぐに見つけることができ、興味ある動画のズームイン、レイアウト変更など好みに応じた視聴スタイルを実現できます。



背景

インターネット・モバイル通信の進展に伴い、動画を用いてユーザの興味を引き出すビデオコマースと呼ばれるマーケティング手法が注目を浴びています。ECサイトに動画コンテンツを用いた場合、商品の細かなイメージや説明を顧客へ分かりやすく、感覚に訴えて伝えることができ、商品の販売率・コンバージョン率・Web集客率などの向上効果が見込まれます。また、Youtubeなどを代表とした動画配信サイトも多くのユーザに利用されており、ビデオコマースは年々普及が進んでいます。

しかしながら、動画はデータ量が大きいゆえに視聴環境に様々な制限がかかるため、動画マーケティングの有効活用はまだ未成熟な状況です。

株式会社 Gnzo は、国立大学法人電気通信大学・笠井研究室の動画配信技術「ファブリックビデオ (fabric video)」を基にした研究開発およびサービス化を行っています。ファブリックビデオは、通常のインターネット回線で、たくさんのビデオを、高画質かつ同時に視聴可能なため、様々な動画マーケティングに活用可能な先端技術です。ユーザが好みの視聴スタイルを選択できるため、ユーザインタフェース性にも優れています。

ファブリックビデオを活用することにより、更に魅力的なビデオコマースを実現することが可能です。ファブリックビデオのECサイトやビデオコマースへの活用に意欲がある企業・自治体へご提案いたします。

※株式会社 Gnzo

国立大学法人電気通信大学発ベンチャー企業です。

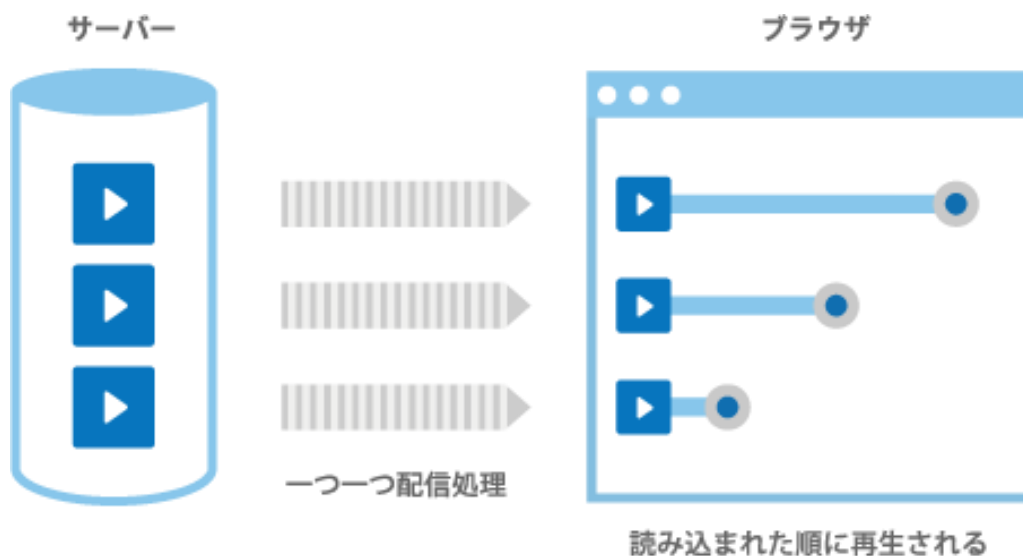
電気通信大学 笠井研究室が開発した『fabric video(ファブリック・ビデオ)』の事業化を主目的として、2010年2月に株式会社 Gunzoo として創設、同年10月に米国で開催された「TechCrunch DISRUPT サンフランシスコ」にて事業内容を発表いたしました。その後、2012年1月に株式会社 Gnzo に社名を変更、同年2月に iPhone アプリ「Gnzo」をリリースいたしました。



技術内容

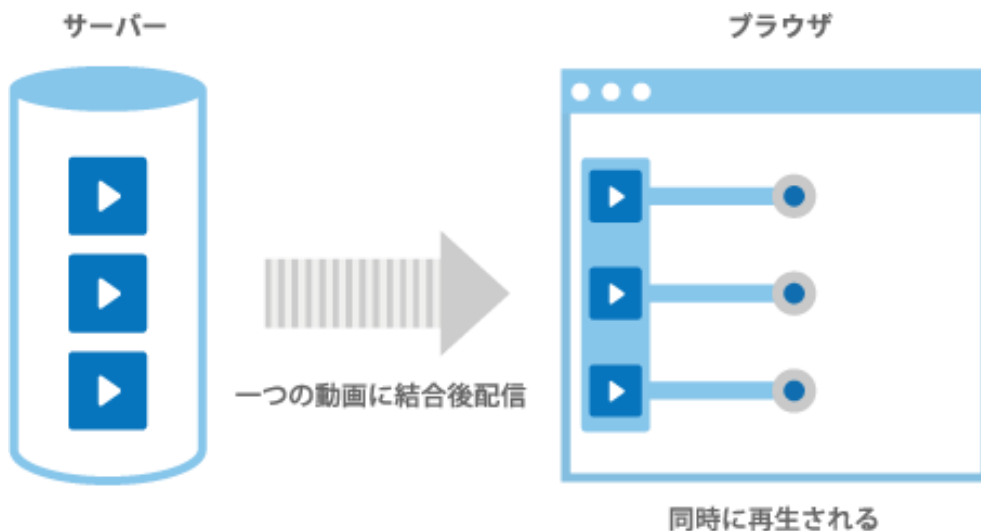
【今までの複数動画配信】

サーバーにある動画は、別々のネットワークで、別々に配信処理がされ、ブラウザでは読み込まれた順に再生されます。そのため、動画の数が多いほど負荷が大きくなります。



【ファブリックビデオでの複数動画配信】

ファブリックビデオでは、サーバー側で複数の動画を一つの映像に結合し配信することができます。そのため、クライアント側の処理量が少なく、各動画は同時に再生され、音声とも同期がとれた状態でブラウザに表示されます。サーバー側で処理するため、視聴者側では通常のブラウザがあれば閲覧が可能です。



複数動画を使用する場合、ネットワークやメモリ量の負荷を大幅に低減できます。
そのため、通常のインターネット回線でも快適な視聴環境を実現できます。



技術・ノウハウの強み(新規性、優位性、有用性)

ファブリックビデオは独自の動画配信技術であり、以下の特徴があります。

1) 複数の高画質動画を同時に一覧で閲覧できます。

特徴①複数動画の一斉再生により、効率的な視聴を提供

テキストや単一動画では提供できない情報発信が可能です。

一覧表示により、煩雑な検索・再生操作を回避し、目的動画への到達や新たな動画の発見を促進します。

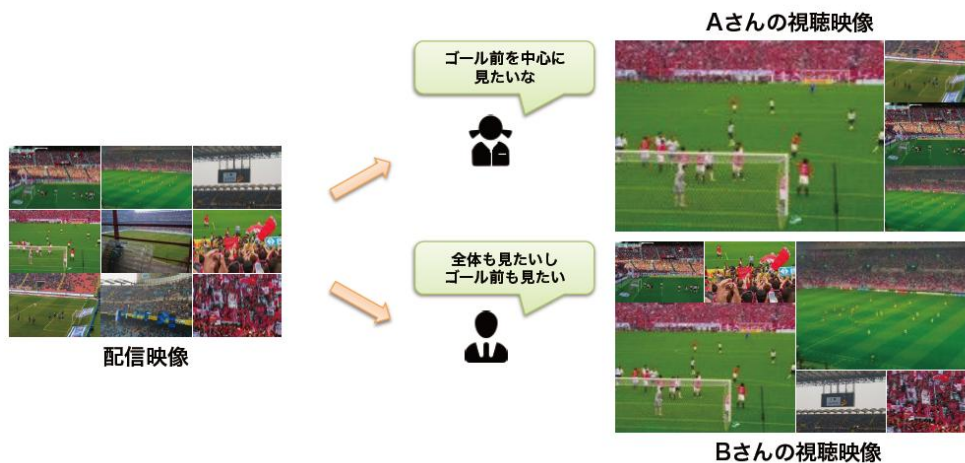


2) ユーザが見たい動画を選択する、あるいは拡大表示する、

一つの動画を時系列別に表示するなど、ユーザの指向に合わせた視聴ができる。

特徴②動的に組み合わせやレイアウトの変更が可能

ファブリックビデオはサーバーやクライアントから要求があるたびに生成しますので、視聴行動やインタラクション、映像の関連性、配信者の意図等に応じて、動画の組み合わせを動的に決定できます。

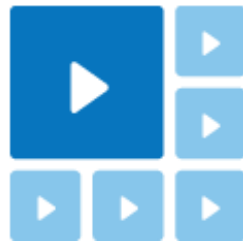




自由な位置に変更



サイズを変更

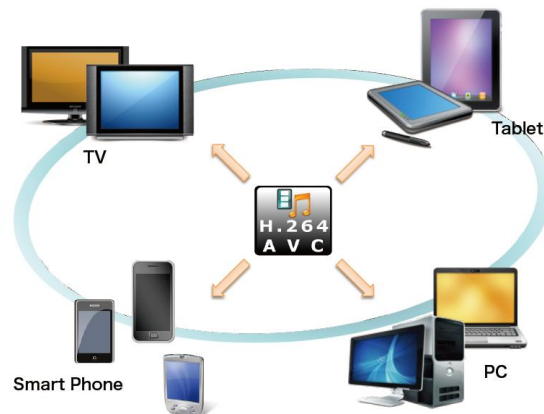


※HTML5やFlashと組み合わせることにより、「表示している複数の映像コンテンツをカーソル操作などで移動すること」や「ズームイン、ズームアウトに応じて音響・音声に変化すること」などのような表現が可能になります。

- 3) 出力映像はH.264/AVCに準拠するため、一般的なWebブラウザやPCアプリ、映像機器、モバイル機器等で再生できる。また、通常のインターネット回線を利用できる。

特徴③視聴環境やデバイスに制限されない

出力映像はH.264/AVCに準拠しますので、一般的なWebブラウザやPCアプリ、映像機器、モバイル機器等で再生可能です。



連携先のイメージ

本技術の活用を希望する企業／自治体を歓迎します。
例えば、以下に該当する企業／自治体へご提案可能です。

- 1) ECサイトの運営企業／運営者
- 2) ビデオコマースへの取組に意欲があるウェブサイト運営企業／運営者
- 3) ECサイトを構築するエンジンを開発している企業。
- 4) 動画配信サイトを運営している企業
- 5) 他、本技術を組み込んだシステムを提案したい企業。

※本記事ではWebマーケティング向けECサイト・ビデオコマースを対象に掲載しておりますが、コア技術である動画配信技術を基に、他にも様々な用途へ応用可能です。
本技術と組み合わせたシステム開発・ビジネス展開を希望する希望を歓迎します。



技術・ノウハウの活用シーン(イメージ)

EC サイト・ビデオコマースへの応用として以下の通り活用可能です。

1) EC サイトへの応用

複数の高画質な商品動画コンテンツを一つのページで同時に紹介することが可能です。通信負荷となるデータ量が少ないため、スマートフォン上でも快適に閲覧可能です。静止画のみでの商品説明、あるいは1つの商品動画しか説明できない EC サイトと比較し、商品販売率・コンバージョン率・Web 集客率を高めることが期待できます。ソーシャルメディアと組合せる（ソーシャルコマース）ことにより、更に高い効果が期待できます。

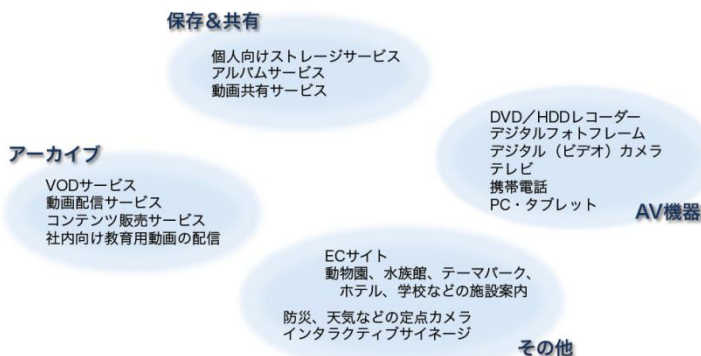
2) 動画配信サイトへの応用

複数の高画質な動画コンテンツを一つのページで同時に紹介することが可能です。ユーザは興味を引く動画をすぐに見つけることができ、HTML 5 や Flash と組合せることにより、興味ある動画をズームインしたりレイアウトを好みに合わせて変更できるなど、自由度の高い表現が可能となります。

※その他、ファブリックビデオは下記の用途へ応用可能です（例示）。

ご利用シーン

インターネットを介した動画に関するサービスから、モニタを有するAV機器に渡るまで、広くご利用いただけます。



技術・ノウハウの活用の流れ

お問い合わせ後、デモンストレーションや技術の詳細説明、今までのファブリックビデオの導入事例のご紹介など、活用のご提案をさせていただきます。



専門用語の解説

【EC サイト】

自社の商品やサービスを、インターネット上に置いた独自のウェブサイトで販売するサイトです。

【ビデオコマース】

動画や映像を用いて商品をアピールする手法です。静止画のみと比べて、顧客へ商品の魅力を分かりやすく伝えることができ、コンバージョン率や商品購入率の向上に繋げることが可能です。昨今、大変注目を浴びています。

お問合せ先

下記から御問合せください。

<http://www.open-innovation-portal.com/corporate/it/ec.html>