

ダブルエスワールド



主要な販売手法であった商業施設の催事がコロナ禍で激減。重厚で没入感のある非日常を感じながら、満足度の高い接客を受けられるバーチャル店舗「昭和ビンテージ洋品店 異次元店」により新しい顧客体験の創造と提供を目指す。

DX前の問題・課題

「世界に誇るべき文化である日本の昭和ビンテージ®の魅力伝えたい」というミッションで昭和ビンテージ洋品店「スミックス」を展開、催事中心であったがコロナで打撃

当店は、差別化の高い事業と昭和ビンテージ®の価値がわかるファンの存在でメディアにも取り上げられ、催事により売上を伸ばしてきた。しかし、新型コロナウイルスによる店舗休業による催事の中止・延期による売上機会が減少した。また、当店の業務プロセスが手作業が多く、DXによる業務効率化の必要性を感じている。

DX取り組み概要

3Dスキャン技術とCG技術、接客により昭和ビンテージの魅力最大に発信し、新しい顧客体験を提供するバーチャル店舗「昭和ビンテージ洋品店 異次元店」をオープンする。DX化により、サービスの高付加価値化と業務の効率化に取り組む。



- 特徴1** CG技術により昭和ビンテージ®ブランドの世界観をデザイン・演出。商品が美術品のよう飾られているシンプルかつ重厚感のある店舗
- 特徴2** マネキンのアバター（スタッフ）が接客ツールで非対面接客
- 特徴3** 商品の画像を3Dスキャナーでとりこみ、質感や繊細な模様を含めて三次元で表現
- 特徴4** ECサイトとも連携し、商品・購入・顧客データ分析も可能

DX化後のイメージ

「昭和ビンテージ洋品店 異次元店」のオープン後は顧客の声を収集し、訪問、顧客属性、購入データとともに検証し、顧客特性に応じた新しい顧客体験を日本、世界に向けて展開する。併せて、VRを作成したマネキンや洋服をアバターとして販売を検討していく。

業務効率化を行い、従業員の雇用、実店舗オープンによりハイブリッドな体験を提供し、更に利益を一部片づけられない問題についての社会貢献に還元する。

ダブルエスワールド

〒814-0001

福岡市福岡県福岡市早良区百道浜3-3-2-402

創業：2015年



昭和ビンテージの販売（催事・西武園ゆうえんち・ヴィンテージショップ）、テレビ番組等へのリース、ワークショップの提供

<http://www.su-mix.com/>

DX推進企業

株式会社CGworks
(CG制作)

<https://cgworks.jp/>

スチームパンクデジタル株式会社
(3Dスキャン)

<https://steampunk.digital/>

ダズルワークス
(すみれECサイト制作)

<http://dazzleworks.jp/>

ふじたクリエイトスタジオ
(ITコンサルティング)

<https://fujita-create-studio.com/>