

2017年3月1日

## 「ビジネスパーソン向け“IoT×置き弁®” オフィスランチソリューション」の実証実験を開始

株式会社 AIVICK  
パナソニック株式会社

株式会社 AIVICK（本社：京都府京都市、代表取締役社長：矢津田智子、以下、AIVICK）とパナソニック株式会社（本社：大阪府門真市、社長：津賀一宏、以下、パナソニック）は、忙しく働くビジネスパーソンの健康を食事の面から応援するため、IoTを活用したオフィスランチソリューションの事業化に向けた共同実証実験を本日より開始します。

[背景] 昨今、健康意識の高まりや、安心・安全な食へのニーズが増加し、様々な食に関する新たなサービスが生まれています。また、共働き世帯の増加や、価値観の多様化など、忙しいビジネスパーソン一人ひとりの困り事に寄り添うサービスも求められています。しかし、都心部ではランチ難民という言葉が生まれる程 昼食時の混雑・行列は常態化しており、健康志向のお客様が求める、安心・安全かつヘルシーで美味しいランチの選択肢も少ないなど、オフィスにおけるランチ事情は決して十分とはいえません。さらに、従業員の福利厚生という点で、社員食堂の設置や従来の食事配送・常備サービスの利用は、企業側にコストがかかり管理も煩雑になるといった課題もあります。

こうしたビジネスパーソン向けのランチに関する課題を解決し、食事の面からサポートするため、AIVICKとパナソニックは、IoTを活用した新たなソリューション構築に向け、実証実験を共同で推進することで合意しました。

[実証実験の内容] AIVICKは、無添加・低カロリーで栄養バランスの取れたお弁当をオフィスに配送する「タベナル™置き弁®<sup>\*1</sup>サービス」を2015年から手がけており、首都圏を中心に130社以上で導入されています。今回、AIVICKの予約・受発注、生産管理システムに、パナソニック アプライアンス社 Game Changer Catapult（以下：ゲームチェンジャーカタパルト）<sup>\*2</sup>が開発した、“IoT アドオンユニット+制御プラットフォーム”を接続し、検証を行います。これは現在のお弁当の保管冷蔵庫に後付けして、①スマートロック機能②スマートペイメント機能③稼動モニタリング機能を付加できるものです。これにより、商品代金の回収が確実に成り企業側の管理負担が軽減されると共に、温度管理などの安全対策も進めることができます。

2017年3月末迄は、AIVICKとパナソニック Wonder Lab Osaka（大阪府門真市）において、ソリューション全体の性能・有効性やIoTアドオンユニットの仕様確立を行います。2017年4月以降は、置き弁®サービス導入企業に於いて、お客様との接点となるスマホアプリのユーザビリティ改善に向けた実証を行う予定です。

[今後の展開] 将来的には、お客様の食事履歴や摂取栄養素情報から、一人ひとりに最適にパーソナライズされた「美味しく」「ヘルシーで」「栄養バランスのとれた」食事メニューの提案や、IoT×調理家電と連携した新たなウェルネスライフスタイルの提案を行っていきます。また、本ソリューションは、オープンなプラットフォームとして、オフィスや食事以外の利用シーン拡張も可能であり、グローバルに様々なサービス事業者との協業可能性の検討を行います。その一環として、アメリカ合衆国テキサス州オースティンで開催される「サウス・バイ・サウスウエスト 2017」のインタラクティブ部門<sup>\*3</sup>に出展します。

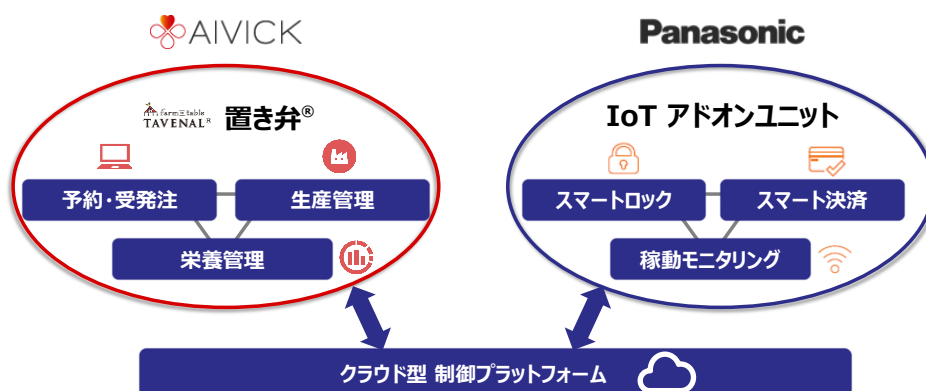
[お問い合わせ先]

株式会社AIVICK 広報部（担当:加藤） TEL:045-664-1855

パナソニック株式会社 アプライアンス社 広報・渉外部 TEL:077-561-3101

(補足資料)

## ■ 共同実証実験のイメージ



## ■ 注釈

### 株式会社 AIVICK

株式会社 AIVICK は、京都に本社を置き、「食×ICT」を通して、喜びと感動を与えるイノベーションを実現し社会貢献を目指す企業です。代表的なサービスとして、健康意識の高い企業向け簡易社食サービスの、「タベナル™置き弁®」があります。

#### ※1：「タベナル™置き弁®」について

AIVICKが提供する、①低カロリー・低塩設計（カロリー：500kcal前後、塩分相当量：2g前後）、②食品添加物不使用（防腐剤、リン酸塩、合成着色料、発色剤、化学調味料不使用）、③素材・調理法にこだわったヘルシーで栄養たっぷり+高い抗酸化力、④独自の封入技術によりチルド状態で4日間保存可能、などの特徴を持つ簡易社食サービスです。 <http://tavenal.com/>

#### ※2：「Game Changer Catapult」（ゲームチェンジャーカタパルト）について

ゲームチェンジャーカタパルトは、パナソニック アプライアンス社が、社外との協創によるオープンイノベーションや、社内でのボトムアップによる新しい事業アイデアの発掘・育成を強化、推進するため、2016年7月にスタートしたプロジェクトです。事業部の枠組みを超えた自由な発想とスピード感を機軸とし、消費者のみならずビジネスパートナーや同業他社を含めた業界全体を巻き込んだコミュニティーの創造を目指したビジネスモデルを想定しています。

<http://gccatapult.panasonic.com/>

#### ※3：「サウス・バイ・サウスウエスト インタラクティブ部門」について

米国テキサス州オースティンで毎年3月に開催されるデジタル・インタラクティブの分野での世界的規模の大型展示会。1987年に音楽イベントとして始まり、1994年にフィルム部門とインタラクティブ部門が追加され、現在の形式となっています。特にインタラクティブ部門は世界的に影響力があり、スタートアップ企業の登竜門として、昨今、企業や投資家などから、大変注目を集めています。当部門における大賞の受賞を機にICTサービスが世界中の人々に利用されるようになった事例などがあります。