

路面電車で巡るインフラ施設謎解きツアー

その移動は、冒険になる。

フェリス女学院大学 GIS研究会

課題

- 二極集中：観光客が「原爆ドーム」と「宮島」にのみ集中。
- 情報の壁：優れたインフラが観光客に伝わっていない。
- 消費額の低迷：一人当たりの観光消費額が全国38位(17,360円)



路面電車を活用し、沿線のインフラ施設をヒントに謎を解く
周遊型観光エンターテインメントを提案！

概要

相生橋 猿猴橋 荒神橋 宇品橋 小網町駅
折り鶴タワー 広島市現代美術館
熊野筆セレクトショップ

↑施設を謎解きの地点に設定！

☆モデルコースを作成し参加しやすく！

☆クリア特典→地域飲食店でつかえる

クーポンを発行

本企画を実施することで期待できる4つの効果

観光エリアの拡大
(定番ルート外へ、
回遊性向上)

経済効果の拡大
(地域飲食店へ
直接貢献)

本企画
×
広島県

時間の拡張
(夜観光の創出、
宿泊需要喚起)

ターゲットの拡大
(多言語対応、
インバウンド受入)

ターゲット

インバウンド観光客
＋
SNSトレンドを
重視する国内の若年層



地元の飲食店と連携

フィールドワークで訪問した
飲食店に協力を依頼
今後は参加者が**押し店**を推薦
できる仕組みを導入！
→クーポン使用協力店舗
拡大を目指す

技術活用

アプリをインストール
しなくてもブラウザ上
で使用可能に！
英語に対応した設計。

I. 第1フェーズ：
体制構築と資金調達
(2026.4~2027.3)



産学連携・
チーム発足
学生エンジニア募集



補助金申請・行政連携



仕様策定・店舗ポータル設計

II. 第2フェーズ：
システム開発と実証実験
(2027.4~2028.3)



本番システム開発
(学生×プロ)

GPS・負荷対称・
CRM実装



β版リリース・
モニター実証実験

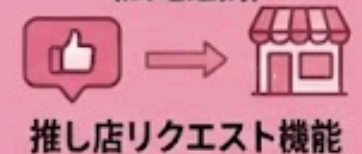


効果測定・
行政報告

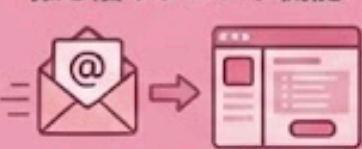
III. 第3フェーズ：
本格移動とエコシステムの始動
(2028.4~2029.3)



グランドオープン
(広電連携)



押し店リクエスト機能



店舗自治システム稼働



謎解きクリエイターズ・フェス
(公募・投票)

IV. 第4フェーズ：
完全自動化
(2029.4~)



収益化による自立
(広告・加盟料)



組織の継承
(技術継承サイクル)

実装イメージは
こちらの
QRコードから！

