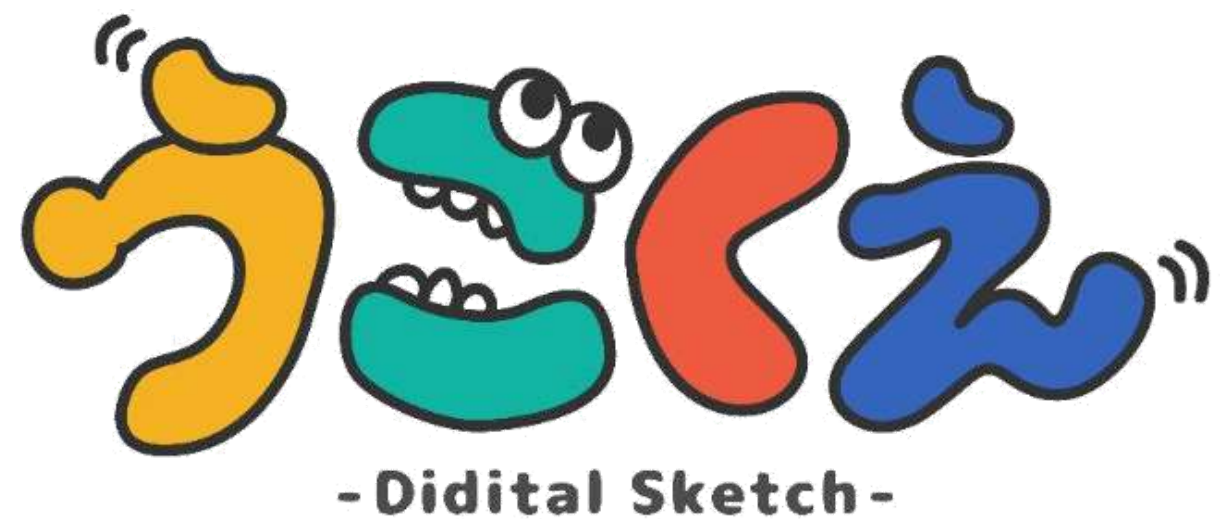


EVENT CONTENT SERVICE

体験型イベントコンテンツ 提案書



子どもの描いた絵が、
スマホの中で動き出す。



専用アプリ不要・Webアプリで完結する、新しい体験型コンテンツ。
ショッピングモール・商業施設・地域イベント向けの導入プラン。

SERVICE INTRODUCTION / 商業施設・イベント主催者様向け

© 2026 veuetch inc. All rights reserved.



01 / 20

01 ISSUE

主催者様が抱える課題

集客イベントに、 「驚き」と「持ち帰れる思い出」を。

ファミリー集客イベントは差別化が難しく、体験内容が似通いがちです。

一方で、来場者は「その場限り」ではなく、家に帰ってからも語れる体験を求めています。

1

ISSUE 01

似たようなイベントで 差別化しづらい

ワークショップ・塗り絵など、ファミリー向け企画は既に飽和状態にあります。

2

ISSUE 02

なかなか 足止めに繋がらない

通りかかってもし立ち止まってもらえず、滞在時間が伸びません。

→ おえかきという身近なコンテンツで、組平均15分の滞在時間向上が見込めます

3

ISSUE 03

設営・運営に コストがかかる

大掛かりな機材・スタッフを要する企画は、費用対効果が見合わないことも。

02 SERVICE

サービス概要

描いた絵が、 そのまま動き出す。

「うごくえ」は、子どもが描いたイラストをスマートフォンでスキャンすると、画面の中で動き出す体験型イベントコンテンツです。

描いたキャラクターは**全12種類のアニメーション**で動き、動くアニメーション画像としてスマートフォンへ保存できます。

DURATION

約10分

1組あたりの体験時間

ANIMATION

全12種類

アニメーションパターン

SETUP

長机1台

最小設置スペース

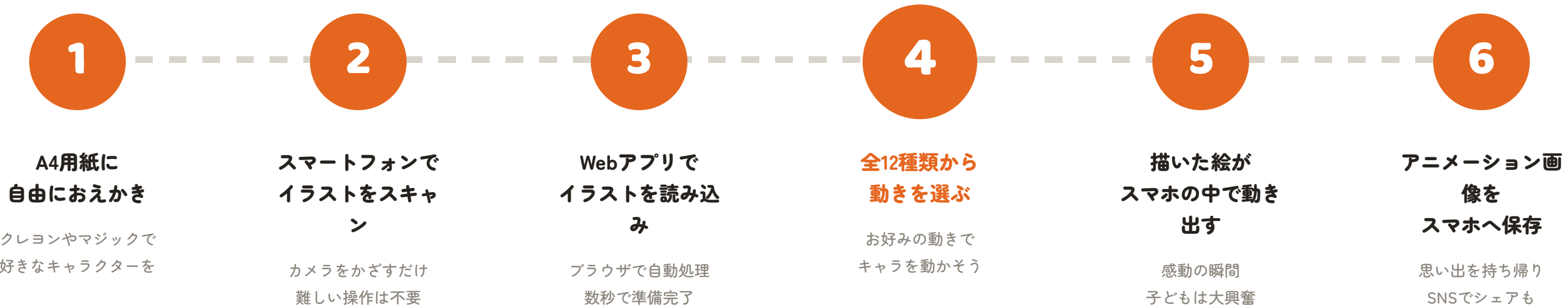


03 EXPERIENCE FLOW

体験の流れ

6つのシンプルなステップで完結。

お絵かきからアニメーション保存まで、来場者は迷うことなく体験できます。



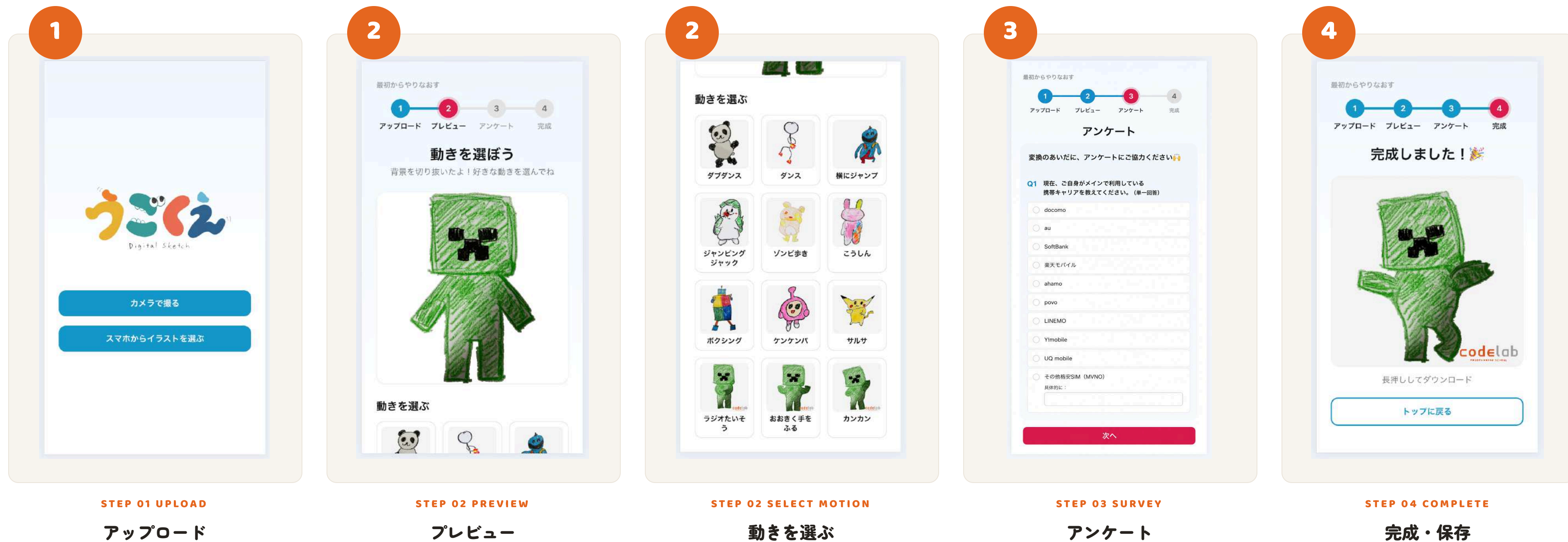
POINT 専用アプリのインストールは不要。すべてWebアプリで完結するため、スマートフォンのブラウザからすぐに体験できます。

04 APP SCREENS

実際のアプリ画面

実際のアプリ画面で見る、4ステップ体験。

アップロード → プレビュー → アンケート → 完成 まで、シンプルで直感的なUIで来場者を導きます。



05 FEATURES

「うごくえ」の特徴

運営にも来場者にも、やさしい設計。

01

専用アプリ不要

Webアプリだけで完結。ブラウザからすぐに体験できます。

02

かんたんスキャン

スマートフォンで撮影するだけ。特別な機材は必要ありません。

03

描いた絵がそのまま動く

自分の作品が主役に。他にはない特別な体験。

04

全12種類のアニメーション

歩く・踊る・跳ねる...など豊富な動き。随時アップデート。

05

スマホへ保存できる

動くアニメーション画像として、手元に思い出を残せます。

06

SNSで簡単シェア

家族・友人へシェアすることで、自然な二次拡散が生まれます。

07

約10分で完結・高回転

短時間体験のため、多くの来場者を接客可能。

08

長机1台から設置可能

省スペース設計で、あらゆる会場に対応します。

09

塗り絵で参加もOK

まだ絵が描けないお子様も、塗り絵で参加可能。対象年齢を問わず楽しめます。

06 SURVEY / MARKETING

アンケート機能

動くアニメーション画像を保存する前に、アンケートによるヒヤリングが可能。

アニメーション画像のダウンロード前に、任意のアンケート画面を表示。イベントの目的に合わせて**柔軟にカスタマイズ可能**です。

MARKETING POINT

対面でのヒヤリングより、 自然な流れでアプローチが可能。

画像の生成を待つ「自然な間」に回答いただく設計のため、来場者に押し付け感がなく**高い回答率**が期待できます。
スタッフによる声掛けや個別ヒヤリングが不要で、**運営負荷をかけずにマーケティングデータを蓄積**できます。

USE CASES

マーケティング活用例

● 来場者アンケート・満足度調査

● メールアドレスの取得（任意）

● LINE友だち追加キャンペーン

● 活用シーンに合わせて設問をカスタマイズ可能

● 商品・サービスへの興味・関心調査

● 利用状況・乗り換え意向のヒヤリング

● SNSフォローキャンペーン

最初からやりなおす

1 2 3 4
アップロード プレビュー アンケート 完成

アンケート

変換のあいだに、アンケートにご協力ください🙏

Q1 現在、ご自身がメインで利用している携帯キャリアを教えてください。（単一回答）

☐ docomo

☐ au

☐ SoftBank

☐ 楽天モバイル

☐ ahamo

☐ povo

☐ LINEMO

☐ Y!mobile

☐ UQ mobile

☐ その他格安SIM（MVNO）
具体的に：

次へ

アンケート画面 UI サンプル

07 LOGO BRANDING

ロゴ挿入機能

「思い出」に、**ブランドを刻む。**

生成されたアニメーション画像に、**任意のロゴを自由に挿入**できます。プロモーションメーカー・キャリア・イベント・商業施設など、あらゆるブランドロゴに対応。

FEATURE 01 / FLEXIBLE INSERTION

様々な画像を挿入できます



OPTION A

画像データのご提供

ロゴなどの画像データをいただければ、そのまま挿入可能。



OPTION B

画像データの制作サポート

画像がない場合でも、制作からご相談いただけます。

FEATURE 02 / MARKETING EFFECT

「思い出」に残るからこそ、ふとした瞬間の再想起へ。

ロゴと日付が入った動くアニメーション画像がスマホに残ることで、体験後もお子様と一緒に何度も見返されます。その積み重ねが、**リピート来場・SNS拡散・お問い合わせ**など、次のアクションへ自然と繋がっていきます。



08 ANIMATIONS

搭載アニメーション

全12種類のアニメーションを搭載。

同じ絵でも、動きを切り替えることで何度でも新しい体験に。飽きさせない工夫が施されています。

01 ダブダンス

リズミカルに全身で踊る

02 ダンス

軽やかにステップを踏む

03 横にジャンプ

左右にびよんびよん跳ねる

04 ジャンピングジャック

元気にジャンプ運動

05 ゾンビ歩き

ゆらゆらとゾンビのように

06 こうしん

行進するように前へ

07 ボクシング

パンチを繰り返す

08 ケンケンパ

片足でリズミカルに

09 サルサ

ラテンのリズムで踊る

10 ラジオたいそう

おなじみの体操の動き

11 おおきく手をふる

元気いっぱい手を振る

12 カンカン

足を高く上げるダンス

UPDATE / アニメーションは今後も随時アップデート・追加されます。飽きずに何度でも楽しめる、成長し続けるコンテンツです。

09 BENEFITS

主催者様への導入メリット

滞在時間が伸び、 親御さんへ訴求できる時間が生まれる。

1

BENEFIT 01

集客力

「絵が動く」驚きが
ファミリー層を惹きつけます

通りすがりの家族連れが立ち止まる、話題性の高い体験コンテンツ。子どもの「やりたい！」が自然と発生し、行列を生みます。

インフルエンサー活用によるイベントのPR・集客支援も可能です。
一例として、LINEで**約1万世帯**のファミリー層への宣伝が可能です。

2

BENEFIT 02

滞在力

お子様が夢中の**組平均15分**が、
そのまま親御さんへの
アプローチ時間になります。

体験中は親御さんの手が空くため、サービス説明・アンケート・次回来場のご案内までじっくり行えます。

お子様が体験 ▶ 親御さんに時間が生まれる ▶ 訴求

3

BENEFIT 03

運営性

10分回転・省スペースで
費用対効果を最大化

1組約10分の短時間体験、長机1台からの設営で、少人数のスタッフで運営可能。イベント全体のROIを高めます。

10 USE SCENES

活用シーン

あらゆるファミリー 集客シーンで活躍。

省スペース設計・短時間回転のため、常設イベントから期間限定の催事まで、多様な会場・目的に柔軟に対応できます。

- SCENE 01

ショッピングモール
- SCENE 02

商業施設
- SCENE 03

住宅展示場
- SCENE 04

地域イベント
- SCENE 05

お祭り
- SCENE 06

キッズイベント
- SCENE 07

ファミリー向けイベント全般
- OTHER

その他ご相談承ります

11 BOOTH SETUP

ブース仕様・準備物

最小構成、**長机1台から。**

大がかりな準備は必要ありません。イベント規模に応じてブースを柔軟に拡張できます。

販促品の看板を設置したブース設営イメージ



PREPARATION

ご用意いただくもの

ITEM 01

A4用紙

通常のコピー用紙で問題ありません

ITEM 02

ペン類

クレヨン・マジックペンなど

ITEM 03

スマートフォン

来場者ご自身のスマホでOK

ITEM 04

インターネット接続

会場のWi-Fi等ご利用可能



DELIVERY

販促品の看板はイベント実施場所に郵送をさせていただきます。

12 PRICING

料金プラン

柔軟な料金プラン。

イベントの規模・期間・体制に応じて、最適なプランをご提案します。オプションで運営体制の強化も可能です。

BASIC PLAN

基本プラン

1アカウント

1日 **55,000** 円 (税込)

複数のイベントでご利用の場合は、ディスカウントが可能です。
別途お見積りにて対応をさせていただきます。

PLAN INCLUDES

- ✓ Webアプリのご利用
- ✓ イラストスキャン機能
- ✓ 全12種類のアニメーション（随時追加）
- ✓ アニメーション画像保存機能
- ✓ ブラウザ利用（アプリ不要）
- ✓ 立て看板の無料貸出
- ✓ ダウンロードイラスト画像にロゴ挿入（企業・商品・イベントロゴなど）

OPTION

オプション

OPTION 01
プロモーションスタッフ派遣

経験豊富なスタッフを会場に派遣。来場者への声掛け・体験サポート・イベント運営を代行します。

1人日 **25,000** 円 (税込) ※ 交通費別途

OPTION 02
インフルエンサー起用によるPR支援

SNSで影響力を持つインフルエンサーを起用し、開催前の告知から当日の集客までを支援します。

例) 群馬県内1万世帯の登録があるLINEアカウントからのPRが可能です。

別途お見積り ※ 起用人数・投稿内容に応じてご提案

- PAYMENT クレジットカード／請求書払い ※ ご利用は1アカウント・1日単位。複数アカウント・長期契約・大規模イベント向けのカスタマイズは個別にお見積りいたします。
- SHIPPING 立て看板等の備品をイベント現場へ納品する際の送料は、別途ご請求とさせていただきます。

13 ONBOARDING

導入までの流れ

お申し込みから開催まで、5つのステップ。

1

STEP 01

お問い合わせ・ お申し込み

イベント開催日・利用内容・希望アカウント数をご相談ください。

2

STEP 02

お支払い

クレジットカードまたは 請求書払いから、ご希望の方法をお選びいただけます。

3

STEP 03

アカウント発行

お支払い確認後、Webアプリのアカウントを速やかに発行いたします。

4

STEP 04

イベント準備

A4用紙とペン類をご用意いただくだけで、準備は完了です。

5

STEP 05

イベント開催

参加者は絵を描いてスキャンするだけ。その場でアニメーション画像を保存できます。

14 VALUE PROPOSITION

集客ポイント

「驚き」と 「持ち帰れる思い出」を、 同時に届ける。

「自分が描いた絵が動く」という驚きと、「思い出を持ち帰れる」という体験価値を提供する、新しいデジタルコンテンツです。



POINT 01

アプリ不要で
参加ハードル低

ブラウザだけで完結



POINT 02

約10分で完結
高回転運営

多くの来場者を接客可能



POINT 03

省スペース設計
多様な会場対応

長机1台から導入可能



15 TARGET VENUES

こんな会場様におすすめ

たとえば、こんな課題を お持ちの会場様に。

CASE 01



ショッピングモール

週末や休日のファミリー集客を強化したい。館内での回遊時間を延ばし、テナントへの送客につなげたい。**携帯キャリアの販促イベント**など、テナント連携型プロモーションにも最適。

→ 短時間高回転・省スペースで、週末イベントに最適

CASE 02



住宅展示場

子ども連れのご家族に、モデルハウス見学の合間で楽しんでもらえる体験を用意したい。

→ 保護者の商談時間中、お子様が集中して楽しめる10分体験

CASE 03



地域イベント／お祭り

屋外や特設ブースでの短期開催。設営が簡単で、その場で完結する体験コンテンツを探している。

→ 長机1台から設置可能、当日搬入・撤収もスムーズ

16 CASE STUDY

導入事例（行政系イベント）

官民共創のeスポーツイベントで、約300名のお子様が体験。

EVENT

デジスポISESAKIフェス

主催：ISESAKI eスポーツ実行委員会 / 共催：伊勢崎市

SCALE

3,000人

全体の入場者数

USERS

約300名

お子様を中心にご利用

SINCE

第1回

初回開催から導入



イベント告知チラシ



当日のワークショップ風景（順番待ちの行列が発生）

ISSUE

回転数の高い
ワークショップが少ない

短時間で次々と参加できる体験が限られていた。

RESULT

来場者満足度（CS）の
向上に貢献

短時間で複数名が利用でき、高い回転数を確保。

17 CASE STUDY

導入事例（地域イベント）

夜市の屋台エリアで、平均13分の滞在を記録。

EVENT

しぶほこっ夜市 × 渋川山車コラボ

主催：渋川駅前通り歩行者天国実行委員会 / 後援：渋川市

SCALE

3,000人

全体の来場者数

USERS

約50名

お子様を中心にご利用

STAY

13分

1組あたり平均滞在時間



イベント告知チラシ



当日のブース風景（屋台エリアの一角に設置）

ISSUE

屋台の回遊が中心で
滞在が短くなりやすい

歩きながら見て回るため、立ち止まる時間が限られる。

RESULT

着席型の体験で
家族の足止めを実現

1組あたり平均13分の滞在時間を確保。

18 GALLERY

うごくえの体験風景

描いて、動かして、**家族みんなで盛り上がる。**

机1台とバナー1本のブースに親子が集まり、描く子・見守る親・順番を待つ列が同時に生まれます。



完成した絵を親子でのぞき込む瞬間



着席して夢中になるおえかきの時間



順番待ちの列が生まれる集客力



屋外テント下・長机1台からの設営

CONTACT US

お問い合わせ

まずはお気軽に、 ご相談ください。

導入のご相談、お見積り、デモのご依頼など、お気軽にお問い合わせください。
会場規模・開催日・目的に応じて、最適なプランをご提案いたします。



導入のご相談

開催規模・時期のご相談



お見積り依頼

複数アカウントの料金試算

