

\*\*\*\*\*株式会社様

「\*\*\*\*\*Project（NFC基礎調査および国内モバイルサービス調査） ver1.0」

 SAMURAI



提案書サンプル

<b>第1章 NFC概要</b>	
NFC概要	
NFC機能概要	P8
NFC課題	P10
<b>第2章 国内FeliCaサービスの状況</b>	
FeliCa概要	P14
<b>第3章 国内モバイルCRM系サービスの状況</b>	
競合サービス詳細	P21
サービス方式	P27
<b>第4章 ターゲット顧客の状況</b>	
ターゲットベンダ	P30
KIOSK端末	P33
<b>第5章 FeliCa プレイヤーおよび技術詳細</b>	
FeliCaの技術考察	P36
モバイルFeliCa技術考察	P43
FeliCa技術詳細	P50
<b>第6章 FeliCa 汎用プラットフォーム(****)</b>	
****概要	P53
****詳細	P55
****料金	P57
<b>第7章 FeliCa 汎用プラットフォーム(*****)</b>	
*****概要	P61
*****詳細	P63
*****料金	P65

第8章	**** Mobile Coupon サービス提案	
	サービスモデル	
	サービスモデル詳細	P70
	サービスロードマップ案	P73
第9章	【補足】各サービスモデルの実施コスト	
	概算コストシミュレーション	P75
第10章	【補足】****コスト試算(カスタムフォーマットの場合)	
	*****価格シミュレーション	P78
第11章	【補足】**** Mobile Coupon サービス提案(既存ICカード系サービスを有効に生かす方法)	
	【補足】国内市場に合わせた新たなサービスモデル(案)	P81
第12章	【補足】ご参考:過去にモバイルバーコードでサービス提供を行った実証実験	
	【補足】****概要	P89
第13章	【補足】メモリフォーマット(案)	
	【補足】独自フォーマットを採用した場合のチップ内イメージ	P94

# 提案書サンプル

<中略>

## 第3章 国内モバイルCRM系サービスの状況

## 提案書サンプル

		マクドナルド 公式アプリ	かざすクーポン	nanaco モバイル		
サービス イメージ						
サービス事業者		日本マクドナルド	イオン マーケティング	セブン・カード サービス	ローソン	マツモトキヨシ
		外食産業 国内1位	GMS 国内1位	コンビニエンス 国内1位	コンビニエンス 国内2位	ドラッグストア 国内1位
サービス開始時期		2003年	2010年	2007年	2011年	2011年
対象携帯	フィーチャー フォン	○	○	○	○	○
	スマートフォン (Android)	○	○	○	○	○
	スマートフォン (iPhone)	○	×	×	×	○
利用者数 (モバイル)		2,160万人 (2011年6月)	非公開	200万人 (2011年10月)	非公開	非公開
主な利用店舗		マクドナルド	イオン	セブンイレブン	ローソン	マツモトキヨシ
システム方式	クーポン 保有データ	チップ内 (オフライン)	サーバ (オンライン)	サーバ (オンライン)	サーバ (オンライン)	なし
	利用方法	かざす 見せる	かざす	かざす	発券→見せる	見せる

## 提案書サンプル

### サービス概要:マクドナルド 公式モバイルアプリ (主な利用場所:マクドナルド)

日本マクドナルド社が提供している会員向けモバイルアプリケーション。

従来の紙クーポンサービスからの移行を目的として、2003年のサービス開始以降、2011年までに2,000万人以上の会員数を獲得している国内最大のモバイルクーポンサービス。

おサイフケータイを利用した「かざすクーポン」のほか、非おサイフケータイ向けの「見せるクーポン」のサービスも展開している。おサイフケータイ会員については、クーポン利用時に多くの属性情報が取得できるため、非おサイフケータイの利用者よりもお得なクーポンを表示したり、食べたメニューに応じて押印するスタンプカードサービスのほか、前払いクーポン(サイト内で予めメニューの選択・決済を完了しておき、店頭でかざして利用する)のサービスも2012年からテスト的に開始している。

#### 携帯アプリケーションイメージ



マクドナルドモバイルアプリの「かざすクーポン」と「みせるクーポン」。CRMを目的としているため、より多くの会員属性(主に嗜好性)の取得が可能な、かざすクーポンのほうが、クーポン数が多かったり、条件を良くしたりしている。

クーポン	○	常時 10~15アイテム程度
ポイントサービス	×	
電子決済	×	

#### 【その他サービス】

- ・スタンプカードサービス(利用したクーポンを記録し抽選)
- ・イベント情報の配信
- ・前払いクーポン(キャリア決済で事前にクーポンを購入する)

見せるクーポン	かざすクーポン
対応	対応

フィーチャーフォン	スマートフォン(iPhone)	スマートフォン(Android)
サービス提供	サービス提供	サービス提供

クーポン情報  
管理方法

クーポン情報の保有  
(チップ内情報)

※チップ内の情報は事業者の機密情報であるため、上記の情報は裏づけしたものではありません。(アプリの実装機能、動作などから弊社が独自に判断したものです。)

# 提案書サンプル

<中略>



# 提案書サンプル

## 第8章 \*\*\*\* Mobile Coupon サービス提案

# サービスモデル:3つのサービスモデル

国内でのモバイルサービスの市場性やリテラーに展開する際の顧客負荷・コスト面、顧客が実施し、現時点では、\*\*\*\*モバイルクーポンサービスは、大きく以下の2点のパターンが考えられる。

## 提案書サンプル

\*\*\*\*フォーマットの構造

A:既存のリテラーインフラを生かす方法

### プランA モバイルバーコードクーポン

画面を見せて利用

【ターゲット顧客】  
・全顧客

### プランA ステーションクーポン

携帯をかざして利用

【ターゲット顧客】  
・ステーション端末設置店舗

B:新規で構築する方法

### プランB かざすクーポン

携帯をかざして利用

【ターゲット顧客】  
・カスタマイズ電子マネー端末設置店舗  
(主にコンビニチェーン、ドラッグストア)

かざすことでより簡単に利用・情報の取得ができる！！

# 提案書サンプル

<中略>

## 第13章 【補足】メモリフォーマット(案)

# 【補足】独自フォーマットを採用した場合のチップ内イメージ

## 提案書サンプル

独自フォーマットで「携帯端末のローカルにクーポン情報を保持する」場合のFeliCaチップ内のフォーマット  
 クーポン券は保有する情報が多いため、非常に多くのメモリ領域を必要とします。

※ただし、一般的な電子マネーやポイントアプリケーションもローカルにデータを保持した場合は、「15～32バイト」

### 独自フォーマットの場合のICチップ内フォーマットイメージ (IDのみ保有)

【クーポン券の情報】 10枚 (識別管理コード、クーポンID、有効期限、利用管理フラグ): 相互認証なし RW可能

【会員IDの情報】 19桁まで可能: 相互認証あり 読み取りオンリー

【将来的な拡張領域】 32バイト分 : 相互認証なし RW可能 (非セキュリティ領域のためポイントサービスなどには不向き)

ブロック	1Byte	2Byte	3Byte	4Byte	5Byte	6Byte	7Byte	8Byte	9Byte	10Byte	11Byte	12Byte	13Byte	14Byte	15Byte	16Byte	
ブロック1	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								鍵なし領域 (RW)
ブロック2	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック3	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック4	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック5	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック6	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック7	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック8	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック9	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック10	識別コード		クーポンID (1枚目)				有効期限		利用フラグ								
ブロック11	独自会員ID (英数全角19ケタまで設定可能)															6Byte	鍵あり (RO)
ブロック12	そのほか将来的な拡張エリアとして領域確保(フリーエリア)																鍵なし領域
ブロック13	そのほか将来的な拡張エリアとして領域確保(フリーエリア)																(RW)

およそ13ブロックの利用を想定。モバイルアプリケーション開発は、上記のようなフォーマットを規定後、そのフォーマットに合わせた専用のアプリケーションの開発を行う。