

オフラインとオンラインの歴史を振り返ってみる…

1990年

2000年

2010年

2020年

携帯電話(ガラケー)・PC

スマホ(アプリ)・IoT

○1995年:インターネットが普及、Windows95がヒット！

○1996年:Yahoo!JAPANサービス開始

○1999年:iモードが流行/TSUTAYAオンラインC&M(クリック&モルタル)戦略開始！



○2008年:iPhoneが発売

○2010年:インターネット普及率78%超え

○2011年:スマホがヒット商品へ

○2012年:LINEサービス開始

○2014年オムニチャル元年

1990年
生まれ

10代

20代

30代

40代

2000年
生まれ

10代

20代

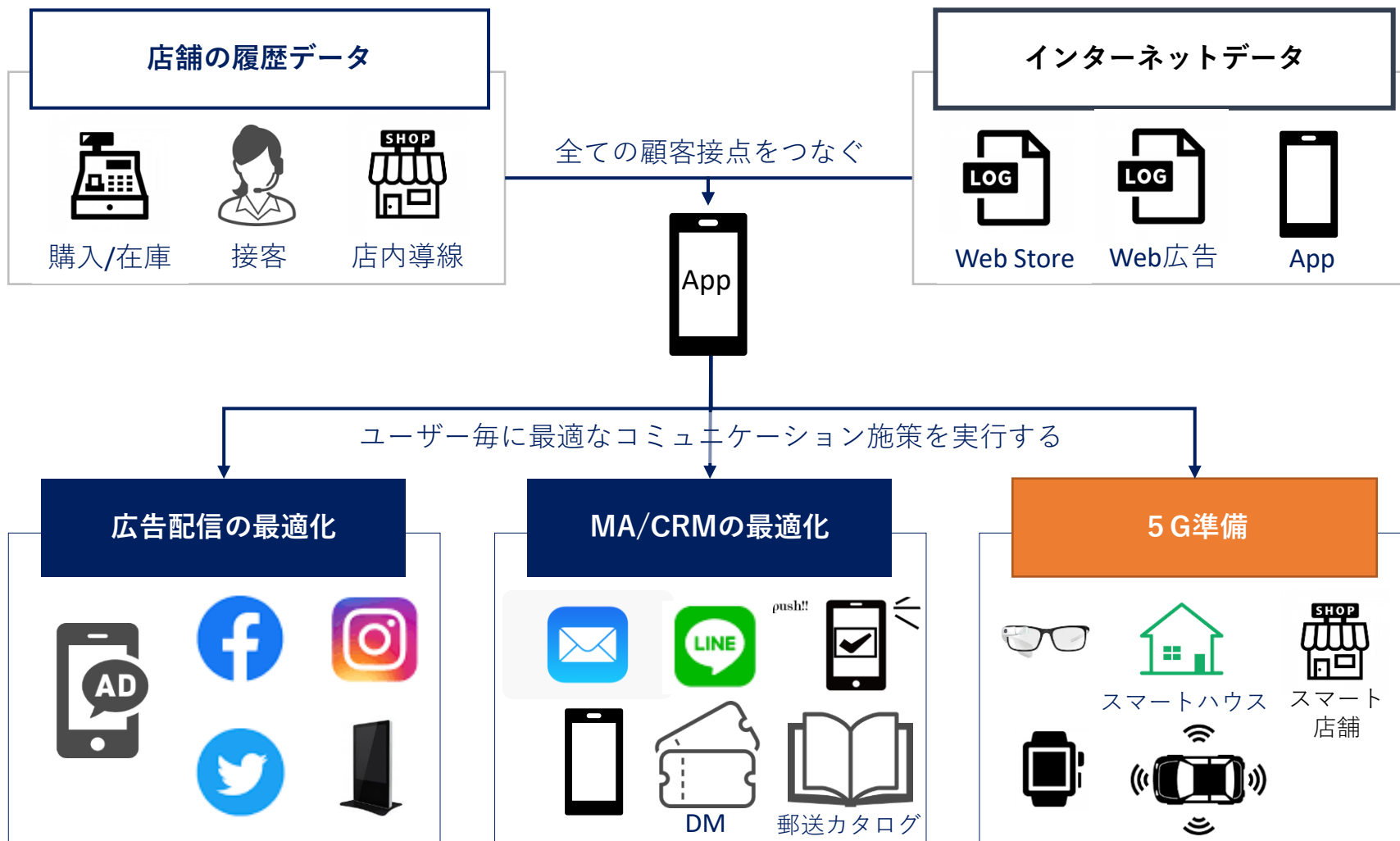
30代

2010年
生まれ

10代

20代

OMOにおける『アプリ』の位置付け



スーパーアプリ構想

	DL促進	来店中	来店後
機能	会員連携 クーポン AR 機能 事前予約	会員証 Beacon QRコード決済 サイネージ連携 在庫チェック BOX受取	レビュー促進 買取り提案 リモート接客
取得データ	会員情報 ページ履歴	購入情報 未購入情報 サイズ情報 店内導線	評価情報 リサイクル情報

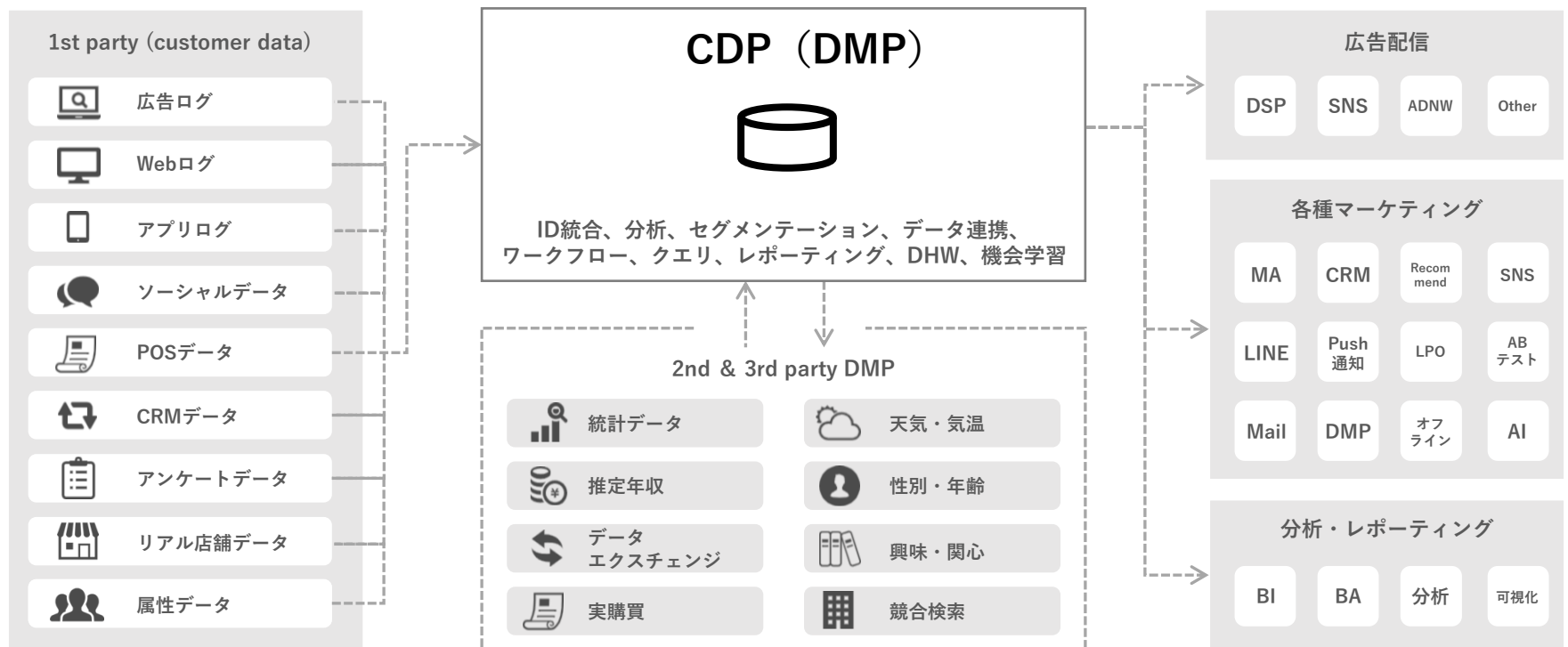
OMOを実現するデータ基盤の構成例



データ収集

統合・分析・セグメンテーション

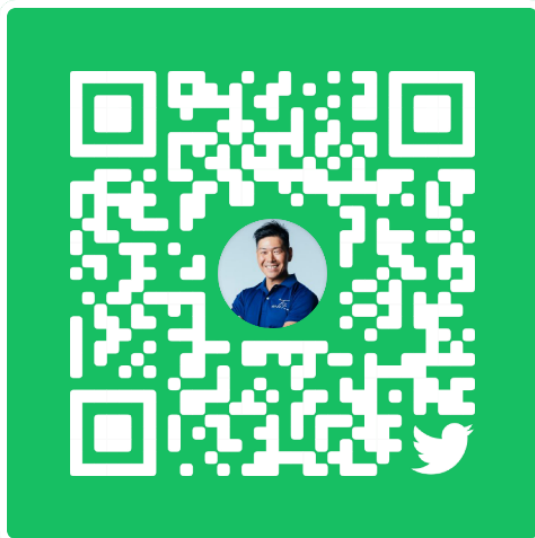
施策への連携



ありがとうございました！



Twitter



instagram



NAOYA_BASEBALL