

特定困難なクレーンゲーム内景品の棚卸しに AsCamera を導入、業務効率アップ。

クレーンゲーム機の景品は通常の流通ルートに乗らず、バーコード（JAN）が付いていない商品が多いことから、棚卸し作業は紙ベースでの計数を実施していた。

さらに、同じキャラクターでもポーズの違いや大きさの違いなど様々な種類が存在するので、棚卸し表に記載されている名称だけではアイテムを特定することが難しく、棚卸しに苦労していた。

クレーンゲームの流行によりアイテム数も増加。棚卸し作業に伴う作業時間は雪だるま式に増えており、紙ベースでの計数、計数後のデータまとめなど、アナログ業務からの脱却も急務だった。



運営企画本部 次長
岸本 和真様

上記を改善するために、AsCamera と棚卸しのアプリを導入。

実店舗での棚卸し作業では、各店舗のクレーンゲーム機ごとに商品バーコードを貼付し、それを AsCamera で読み取ることで即座にアイテムを特定。さらに、計数データをクラウドで管理することで、データの集計作業も従来比で 25%削減することに成功。

運用テストに参加したスタッフからは、操作性や使いやすさが高く評価され、特にスマートフォン1台で全体を通して完結できる手軽さが好評。そのため、導入時のハードルは低いと感じている。

今後は棚卸しに限らず、他の業務での活用も検討するとのこと。

使用端末は Android。

