

『Global Innovation Tournament 2009』 審査結果

	149	577	593	597	601	615	645	821	823	965	1023	1107
審査員	Memony	Money makes brightness	Beverly Heals :Heal Card	Trafel With Fish	Concierge Bank	Awesome Innovation	Origami Bank	Wakaproject No.2	Wakaproject No.1	Save Social Assets	GIFTIP	Sve the Values of \$1
1	13	9	10	11	14	19	11	9	11	3	10	8
2	23	0	21	11	24	0	0	25	15	0	18	0
3	29	29	34	40	32	38	36	32	25	33	26	36
4	0	0	12	12	9	29	0	29	11	2	14	2
5	25	19	16	15	24	16	25	22	12	14	19	29
6	5	10	10	20	5	10	10	35	15	40	40	15
7	9	8	18	28	5	27	6	24	12	7	17	8
合計	142	107	165	185	161	201	130	229	141	131	189	138
加重平均後	44	32	53	60	48	62	45	63	40	36	53	45
	思い出と商品をセットにして販売し、思い出の分を後で本人に戻すという発想はとてもユニーク(但し、結局これは節約していることになるのかどうか)	お金の導電性を利用して、お金が貯まると電気がつくことで貯蓄を促すというアイデアにはあまり独創性を感じない(そもそも何が商品なのかははっきりしない)	財布を開く度に“Heal the World”というメッセージが流れて節約を促すというアイデアにはあまり独創性を感じない(このカードを購入したいという気がある)	お金が水槽の底に貯まっていって、水槽の魚の泳ぐ世界が変わるといいうアイデアは面白い(もう少し製品としての質感を高めれば売れる可能性はあるかも)	自分の夢のために銀行に預金し、銀行はその夢の実現に役立つ情報提供によって対価(利子)を得るといいう発想は奇抜(但し、価値のある情報提供が本当に出来るのか課題)	性的欲望を電気の節約(待機電流の節約)に活用しようという発想は奇抜(この商品があればそれなりに売れるかも)	紙幣を折り紙にして持ち歩くことによって、自販機などで使いつらなくて節約させようというアイデアは奇抜(但し実効性は微妙)	旅行者が旅先の写真を撮って、それをWebにアップし、旅行できない人がそれを有料で視聴するというアイデアのようだが、何ら新奇性がない	家庭内のトイレも含めて、あらゆるトイレを有料にすることによってお金を貯めさせようという発想はユニーク	金融価値から社会価値への発想の転換の必要性を、単にBGM映像と共に流しているだけで、何も具体的に提示していない	ウエイトレスが来客の親切な行為に対して、逆にチップをあげるといいう発想はユニーク(但し、現実味は乏しい)	1ドル紙幣の持つ様々な価値や用途を、エピソード仕立てて再認識させてくれたところは面白い。但し何を売るのが不明
	このチケットを売る側にも買う側にも一定のインセンティブはある。ただ、買う客にとって「節約した」と思えるためには、返金額がいくらなのか、写真代はいくらか、郵送料はいくらか、といったところがある。そこまで詰めて欲しかった。		ただのしゃべりカードではあるが、お金の節約につながる商品のコンセプトが分かりやすかった。	この貯金箱を子供向けの商品として販売するというアイデアは、ありかもしれない。ただ、独創性に弱い。	アイデアは面白い。顧客ニーズもある。プレゼンテーションは課題あり。		折り紙自体は楽しそうだが、現実的でないし、長続きしそうでない。ビジネスベースにそもそも乗りそうにない。	写真提供者、ネット旅行者、スポンサー、本サービス提供者それぞれのメリットがコンパクトに描けており、ビジネスとして成り立つ可能性を感じさせた。	資源を使おうとする際に貯金箱にお金を入れるというのは、日々の生活に取り組みとよい習慣になると思うが、これをどうビジネスベースに乗せるのか見えない。貯金箱を売りたいのか。		客が店の従業員にチップを渡すというのは、逆転の発想で面白い。これを売りにして、客がどんどん集まるという事はありうるのではないか。店が客の提案価格をオークションするというPriceline.comが登場したときを髣髴とさせる。	
	遊び心があって面白い。近未来、カードや携帯との連携される可能性を感じさせる。	ひねりのきいた短編アニメとして面白く拝見した。	先進国の若者の浪費性向を象徴した発想で面白い。	貯蓄できない人への反面教師のような興味深いアニメ作品。	手が届きそうな夢が合って面白い発想。	資源の浪費とお金を結びつけた公共広告としては面白い。	日本の伝統を取り上げた視点が面白い。使った紙幣以上の価値を生み出す芸術も可能だと訴えられればなおよかった。	同様の形態は既にWEBで展開されているように思うが。	もうひとつひねりほしかった。	メッセージ広告としてはセンスがいい。	データを基にした発想と考え方には、温かさを感じる。	直接的手段を用いずに、各国における紙幣価値を通じて、浪費の再考と貧しい国への支援を考えさせているところが素晴らしい。
	商品のシステムの説明にも少し時間をかけたら、ずっとわかりやすかったように思う。	確かに電気の節約にはなりそうだが、どれだけ本当に効果があるか、また人が実施するかが疑問。	財布を開ける度に注意を投げかけられることで、本当に消費を減らすか、また、そういうカードを特に女性が持つつかという、さらなるニーズ調査が必要に思う。我慢して消費をとどめるといふことであれば、「楽しくためる」という課題にマッチしないのでは。	大変楽しくはいけんした。子供にとっては教育的意義もあつて、「楽しくお金を貯める」という課題にはよくマッチしていると思えた。誰にもわかるシンプルさがよかったが、商品としての新規制には欠ける面が、	システムとして機能するか？	人が生まれながらに持っている欲望を利用したユニークな発想ではあるが、女性にとっては不快感を持つ人もいる商品。新規性にやや乏しい。	現実社会で機能しように思えない。	システムとしては、事業性が見込めるものであるが、「楽しくお金を貯める」というテーマに対してはたして応えるものになっているだろうか。楽しさを全面に出したプレゼンであればなおよかった。	楽しみながらというよりは苦悩しながらという感じが、おもしろい。もう少しアイデアに発展性がほしかった。	訴えたいことはわかるが、具体的に何をやるのか、あるとよい。	意義は高いと思うが、お金で感謝を表すことに違和感をもつのでは？ GIFTIPをためる貯金箱が個人のものでなく、公共のものであればシステムとして機能する可能性があるかも。	貨幣価値を認識するプロモーションビデオとしては悪くないが、今回のテーマとは少しずれるのでは。
	I enjoyed the presentation of this video, and the idea behind it was pretty interesting. However, if I understand correctly by doing this money is not being actually saved, but instead you get to take pictures in otherwise inaccessible areas? The video did try to explain this idea however I still was not able to see where money saved would come from, I apologize.	Money makes brightness - This was an interesting video, however the idea for saving money presented here is not likely conductible by most people.	Beverly Heals: Heal Card - This idea is very practical and well thought out. I was impressed at the level of detail put in to the presentation. The card itself though is not something that I would call fun, and unfortunately most people would not put such a device inside their wallets. Despite being a terrific idea, if people are not inspired to hold it/listen to its message then it unfortunately will not be of use.	Travel_with_fish - The simplicity of this video is what was most appealing to me. It covered the theme of making saving money fun, was something that anyone anywhere could technically do, and the presentation itself was enjoyable.	This video was well constructed, however I felt that the concept was not easily implementable.	Make saving money fun.- This video probably was the closest to the tournaments theme of making saving money fun. The concept itself likely would not work save for a very small percentage of the population, however the idea of getting people to unplug their electronics when not in use is a good one.	his idea was interesting and the video was made very well, however it requires people go through the effort of folding origami, and I do not think it would still stop people from unfolding the cranes for something they want to buy.	The concept and presentation of this video were very well done. With a well constructed site and marketing this idea may actually be implementable and profitable. And true to the theme of this tournament it would make saving money fun.	This video was creative and humorous, but not likely practical. Rather than putting a coin operated lock on ones toilet, perhaps placing one on the television would be a better idea. The toilet is a necessity; however people can go without television and instead read a book, saving electricity in the process.	I felt the idea behind this video was very positive and simple, however more details and a better explanation as to how this would help make saving money fun would have been helpful.	This video has a unique idea and was well constructed, but I honestly could not accept the idea that by giving customers tips for acts of kindness would be a good thing. Acts of kindness should be free.	I felt the concept behind this video was very creative and the production values were top notch; however I could not see how it applied to the theme of making saving money fun. It did establish how much value \$1 holds (especially towards the end), however simply telling people this information does not necessarily make them want to save their money.