



デジタルトランスフォーメーション時代の フィジカル店舗の情報タッチポイント

建築都市工学部
住居・インテリア学科
教授

福山 秀親



研究シーズの紹介

本研究は、フィジカル店舗における消費者行為を促す情報タッチポイントに着目し、その情報タッチポイントの計画構造を調査・考察することで、サイバー店舗との同様のポイントの違いを明らかにする。

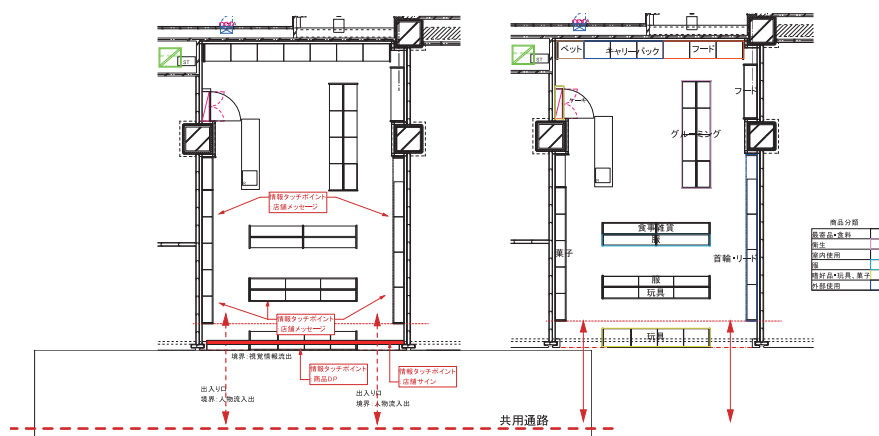
本研究の成果は、今後のフィジカル、サイバー両店舗形式

の在り方・計画、設計を行う上で有効な視点を示すこととなる。例えば、サイバー店舗における消費者行為を促す情報提示計画をリアル店舗の設計へ、逆にリアル店舗における消費者行為を促す情報提示計画をサイバー店舗の設計に採用する可能性に繋がると考える。



フィジカル店舗 設計技術

- フィジカル、サイバー両店舗形式の在り方・計画、設計を行う上で有効な視点を示すこととなる。



期待される活用シーン

- フィジカル店舗に新しい視点を。



- サイバー店舗に新しい視点を。

