

## INTERVIEW

**BoltzEngine**  
導入事例



株式会社島津ビジネスシステムズ様は、島津製作所の情報システム部が1999年に分社化して創設された企業です。グループのIT関連事業の中核を担うとともに、気象関連事業にも注力されてきました。現在展開する天気・災害情報アプリ「お天気☆JAPAN」では、2017年4月から BoltzEngine を導入。約4万人のスマホ登録会員の方々に向けた、天気情報のリアルタイム・プッシュ通知に活用されています。

「お天気☆JAPAN」を運営する新事業部気象・防災グループの部長 奥山 哲史様、グループリーダー 有本 淳吾様、サブリーダー 朝田 真理様に、BoltzEngine を導入したきっかけや、その効果について、お話を伺いました。

### 導入・運用が簡単なことにびっくり。お天気情報のプッシュ配信に活用しています。

この度は、BoltzEngine をご活用いただきありがとうございます！まず初めに、「お天気☆JAPAN」について、どんなサービスか教えてくださいませんか？

**奥山** 「お天気☆JAPAN」は、スマートフォン向けに総合天気予報・防災情報コンテンツを提供するサービスです。オリジナルキャラクターやイラストをふんだんに使い、お出かけ時の傘や服装選び、洗濯などに役立つのはもちろん、お天気関連の面白いコラムなども充実させて、毎日見て楽しめる天気予報を目指しています。

「お天気☆JAPAN」のもととなる事業がスタートしたのは、今から約20年前、ちょうどi-modeなどが始まったときにさかのぼります。その頃、島津本社内でベンチャー事業のアイデアが募集され、私が「モバイル端末向けにお天気情報を提供するサービスをやりたい」と提案したことからスタートしました。

**朝田** 最初はガラケー（フィーチャーフォン）から始まり、現在は、スマートフォンとウェブサイトとでサービスを展開しています。天気予報の他に、地震情報や津波情報など、災害に関する情報も配信をはじめました。auの会員サービス「スマートパス」ではアプリの形で提供しており、そのアプリユーザー向けの情報配信に BoltzEngine を使用しています。

**BoltzEngine を導入しようと決めたきっかけは何だったのでしょうか？**

**有本** BoltzEngine のことを最初に知ったのは、2016年のWWDC（※）に参加したときのことでした。関西にあるIT関連企業の担当者同

士が、連れ立ってレストランで食事をする日があり、たまたまフェンリルの方の隣りに座って雑談するなかで、「うちの BoltzEngine は、NHKの紅白歌合戦のアプリでもプッシュ通知に使われているんです」と聞いたんです。

ちょうどその頃、私たちの「お天気☆JAPAN」にもプッシュ通知を実装したいと考えていたのですが、自社で開発するのは、コスト面や導入スピード、高速配信や安定性といった面で、なかなか大変だろうなと感じていたときでした。

※ WWDC（Worldwide Developers Conference）：Appleが技術者・開発者を主な対象とし、最新技術の説明を行うために開催しているイベント

**タイミングがちょうど合ったんですね！**

**奥山** はい、それを聞いてすぐ導入を検討しました。フェンリルさんの他にも、何社かのプッシュ通知サービスを調べたのですが、スペック、機能、そして価格的にもいちばん当社に合っていたことから BoltzEngine を選ばせていただきました。

他社のプッシュエンジンは従量課金制だったので、ユーザー数が増えるほどコストがかさみます。我々はこれからさらに会員を増やしていきたいのにそれは厳しい（笑）。その点、BoltzEngine はライセンス契約で買い切り価格、さらに同一アプリであれば、1ライセンスでiOSとAndroidの両方に対応してもらえるのも、非常に助かってます。



新事業部 気象・防災グループ  
部長  
**奥山哲史** 様



サブリーダー  
**朝田真理** 様

— 私たちも BoltzEngine のような他社アプリ向けのサービスを販売するのは初めてだったので、価格についてはチャレンジしてみました(笑)。会員の方々には、どんな情報を配信しているのでしょうか？

**朝田** 「お天気☆JAPAN」ではガラケー時代から、メールで天気予報や雨の接近情報を提供していましたが、やはり速報性に難があったので、それをプッシュ配信に切り替えています。配信数は、無料会員を含めた約 25 万人中、プッシュ通知希望者の 4 万人です。「〇〇市〇〇町付近に雨が接近!」、「地震発生【最大震度 4】」といったように、会員の地域ごとにリアルタイムで情報配信するにはぴったりですね。メールの時代は開封率が平均すると 3 ~ 5% でしたが、BoltzEngine に切り替えてから、15% ~ 20% と、数倍に開封率が向上しました。

— そんなに効果がありましたか! 導入にあたって、難しかった点やトラブルなどはなかったでしょうか？

**朝田** 導入は非常にスムーズでしたね。契約者向けのダウンロードページにアクセスして、わかりやすいマニュアルを見ながら、導入コマンドを上からそのまま実行するだけで、サクッとインストールできました。

通常、アプリの機能などを自社開発した場合、サーバー担当者とは何回も打ち合わせをして、デバッグや端末条件などの検証をしなければなりません。しかし BoltzEngine はすべて検証済みなので、そうした手間が一切かからず、たいへん助かりました。

**有本** 運用面でも、これまで使っていたメール配信の CSV のデータベースと親和性が高いので、すぐスムーズに使いこなせるようになりました。情報の送付先も、現在は CSV の送り先リストからチョイスするシンプルな運用をしていますが、API を使って複雑に指示することもできますし、発展性が高いと感じています。

**朝田** 使っていてわからないことが出てきても、フェンリルさんにメールで問い合わせれば、すぐに技術の方から適切なレスポンスを返してもらえるので、サポートの面でも大満足です。



— そう聞いてとても嬉しいです! BoltzEngine のサポートはエンジン本体を作った人間も担当しているので、技術的に難しいご質問にも対応できるはずですよ。

**奥山** BoltzEngine を使うようになって、リアルタイムで瞬時に情報を配信できるようになったので、地震や台風などの災害情報を送った直後は、うちのサーバーにアクセスが集中して重くなるほどです(笑)。その対応を進めつつ、人気サービスである「アメミル」というアプリにも、BoltzEngine の導入をいま検討しているところになります。

**有本** 「アメミル」はリアルタイムの雨降りの情報を、AR(※)の技術を用いて、スマホで見ることができるアプリです。最新の AR を用いて、





グループリーダー

有本 淳吾 様

雨雲と雨のアニメーションを、カメラの映像に合成して表示します。カメラの中心を雲に向けると雨量を表示し、1時間以内に雨が予想される場合、プッシュで通知します。基本料金無料ですので、App Store、Google Play で「アメミル」と検索して、ぜひ登録してみてください。  
※AR(Augmented Reality)：拡張現実。人間から見た現実世界をコンピュータを用いて情報を付加・補足すること、および付加されて拡大した状況そのものこと

— おお、これがアメミルですか！ 現実の世界と、ARで作られた雲のリアルな映像の融合が、非常に面白いですね。新しい天気予報のかたちの可能性を感じます。ところでお三方とも、名刺に「気象予報士」と書かれていますね。

奥山 はい、うちのチームには天気予報のプロである気象予報士が5名いて、みなでサービスの企画・開発・運用・サポートまでを手がけています。「天気のプロ」だからこそ思いつく視点で、お客様の役に立つサービスをこれからも開発し、その実際の運用や導入に関しては、BoltzEngineのような外部サービスの力を借りて、効率的に事業を展開していきたいと考えています。

— ありがとうございます！これからも BoltzEngine に改善のご要望などがありましたら、お気軽にお知らせください！

## BoltzEngine についてはこちら！

BoltzEngine は、国内トップクラスの配信速度を誇るプッシュ通知エンジンです。オンプレミスにもクラウドにも対応する柔軟さで、自社の情報セキュリティポリシーに即した運用も可能です。



## AWS re:Invent 2017 に参加しました！

2017年11月27日～12月1日にラスベガスで開催された、AWS最大の年次イベントである「AWS re:Invent 2017」に参加しました。

re:Invent 2017には世界中から43,000人以上、日本からも1,000人以上が参加。昨年の2倍以上となる1,000を超えるセッションが用意されており、想像を超える規模での増加となっていました。WWDC 2017には5,300人、Google I/Oには7,000人の参加者だったことを考えると、企業単体のイベントとしては規模が大きいことがわかります。会場となるホテルも昨年の3か所から6か所へと増えており、AWSの著しい成長を身を持って感じられる機会となりました。

また、基調講演では「コンピュート/コンテナ」「データベース」「ビッグデータ/データレイク」「機械学習」「IoT」の5つのカテゴリに沿って、AWSのユーザーに求められていたことにしっかりと答えた新サービス・機能が矢継ぎ早に発表され、必要とされているサービス・機能を徹底的に追求していく企業姿勢を感じ取ることができました。

### エンジニアだけのイベントではない

技術系のイベントということで、国内/海外勢ともにエンジニアが大半を締めているのはもちろんでしたが、大手企業の広報や営業を担当されている方達も多く参加されていました。話を聞いてみると、AWS(クラウド)を使うかどうかという選択肢ではなく、どのようにAWSを活用して自社のサービスを展開していかせるかを模索しに来ているという方が大多数でした。非エンジニアの方達の興味の先端は、やはり機械学習/Alexa(音声インターフェース)の分野に向けられており、日本国内でも海外でも非常に注目度の高い分野であることを再実感しました。

### re:Invent 2017 にみる AWS の今後

AWSを使うユーザーの目的は多種多様であり、それぞれに目指しているゴールは異なります。どんな目的にも柔軟に対応できるように、AWSの進化は特定の方向へ向かう一本道ではなく、あらゆる方向に広がっていると感じています。基調講演においてはAWSは2017年だけでも、1,300近いサービスと機能をリリースしており、今後もそのイノベーションのスピードが落ちることはないことを強調しています。

IoTや機械学習の分野においてもどんどんAWSが入り込んでくることで、エンジニアではない一般ユーザーにとっても今まで以上に当たり前のように使われているサービスになるのではないのでしょうか。それと同時に、エンジニアをはじめ、企画・営業・広報など商品やサービスに関わる多くの方がこれまで以上の関心を寄せていく必要がありそうです。



お知らせ  
01

## 2017年12月21日、 大阪でヤフー株式会社様と共催セミナーを実施しました！

今回は、「UXデザイン」をテーマに、ヤフー社の「Osaka Mix Leap (※)」というイベントの枠でセミナーを実施しました。

当日の参加者は約70名(当初想定定員は40名)で、増枠を設ける大盛況ぶりでした。

会場はヤフー社大阪オフィス(グランフロント大阪)。眺めもよく、非常にオシャレな空間の中で実施しました。

当日は、フェンリルからはシニアコンサルタントの中村が「UXデザインとHCDプロセスの導入」をテーマに、サービスやシステムの利用状況の理解と把握などについて発表。ヤフー社からは大阪開発本部の酒井様が「Yahoo! JAPANにおけるユーザーファーストの取り組み」について、実例を元にHCDプロセス導入の経緯などをお話されました。どちらの講演も、興味深いテーマを分かりやすく説明されており、「まさにこんな話を聞きたかった!」、「弊社の課題解決の糸口になるかもしれない」といった参加者の声をいただくなど大好評でした。セミナー後の懇親会でも、多くの方が交流を深め、私たちもお客様とお話するなかで、取り巻く環境や皆様の課題などの話をうかがう貴重な場になりました。

今回共催したヤフー社にも「大盛況でしたね。またやりましょう!」とお声かけいただいたので、また次回も実施できるよう取り組んでまいります。

※ Osaka Mix Leap : 「共創」「交流」「発信」の3つを軸にした、ヤフー社大阪オフィスで開催されるイベント。主に毎週木曜日に様々なテーマでイベントを開催中。



お知らせ  
02

## プロトタイプを使ったプロジェクトで、 アイデアを最速で形に!

ほとんどのアプリが、制作からリリースまでに半年以上の開発期間が必要です。開発現場でスタンダードな、「要件定義から開発まで作りきるウォーターフォール型のプロジェクト」では、開発が完了するまで、動くものを操作することができません。クライアント側でアプリを検証したり、実際にユーザーに利用してもらうことができず、リリース後にニーズに合っていないアプリだと判明してしまうと、その時点で多くの修正箇所がでてくるなど、取り返しがつかないことも起こりうります。そこでデザイン部では、企画フェーズからクライアントと1~2日かけてワークショップを行い、課題解決に向けてアイデアを出し合い、そのアイデアをもとに最速でプロトタイプを制作することで、開発に入るまでに動くものを作り、最速で検証できる取り組みをしています。

プロトタイプとは、作成した画面をつなぎ合わせ、ユーザーの動作に合わせて遷移できる試作品のことを言います。機能は実装されていませんが、実際にスマートフォンからタップに合わせて操作できるため、そのプロダクトのもつコンセプトの受容性や、コンセプトに合わせた操作性を、開発の前にクライアントやユーザーが検証できます。企画のアイデアから、動くものをすぐに検証できるため、手戻りが少なくスムーズな開発へと移行できます。

フェンリルでは、多くのプロジェクトで開発の前にプロトタイプを制作しており、プロジェクトによっては開発に入る前にユーザーを集めて検証するものもあります。実際のユーザーがテストすることで、リスクの少ないプロダクト制作ができます。



### お問い合わせ

#### フェンリル株式会社

E-mail : fenrir.b2b.sales@fenrir.co.jp

#### 大阪本社

〒530-0011

大阪市北区大深町3-1 グランフロント大阪タワーB 14F

TEL : 06-6377-7606 FAX : 06-6377-7609

#### 東京支社

〒141-0031

東京都品川区西五反田2-27-3 A-PLACE五反田 5F

TEL : 03-5719-3321 FAX : 03-5719-3325

#### 名古屋支社

〒461-0001

愛知県名古屋市中区泉1-21-27 泉ファーストスクエア 4F

TEL : 052-957-3240 FAX : 052-957-3241