

東信電気株式会社 御中

作成 2022年9月6日

# 新商品開発プロジェクト

SWS

グループ1

商品企画部門 K  
設計開発部門 S・S  
品質管理部門 S  
営業部門 R

1

## ● 概要 (S)

### 製品概要

・複数の画面入力を**1画面に同時出力(画面分割)**でき、各画面の大きさ、レイアウトを調整できるソフトウェア

### 開発背景と狙い

ゲーム機とPCを同時に使いたいと考えたことから立案。  
(例:ゲームをプレイしながら、ゲーム攻略に活用できる外部ツールを同時に表示、使用できるなど)

現状存在する一画面同時出力(画面分割器)は非常に高価で手が出しづらい。  
→ディスプレイをもう一枚買った方が速い  
ディスプレイを複数枚用意するのも安価ではない、設置スペース的にも簡単ではないため、低価格なソフトウェアを開発して同時作業の効率化を供給したい。

ゲーム開発等のデバッカーなども、入力切替をしなくてもディスプレイ1枚で同時に作業ができる。また、ソフト化することで同時出力のみならず、画面切り替えも簡易化することを狙いとする。

2

● 商品概要 (K)

ターゲット市場	ディスプレイ1枚で作業、ゲーム等を済ませたい人 ディスプレイ会社
コンセプト	画面出力を自由に！
訴求ポイント	ソフト上の簡単な操作で画面レイアウトを変えられる
競合製品(特許)	サンワサプライ (SW-UHD41MTV) ¥78,000
差別化ポイント	画面レイアウトを自由に 変えられる コスパが良い

商品イメージ

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

3

● 開発体制 (S)

**プロジェクトメンバーと役割: 当初の調査から**

商品企画部門: K

設計開発部門: S・S

品質保証部門: S

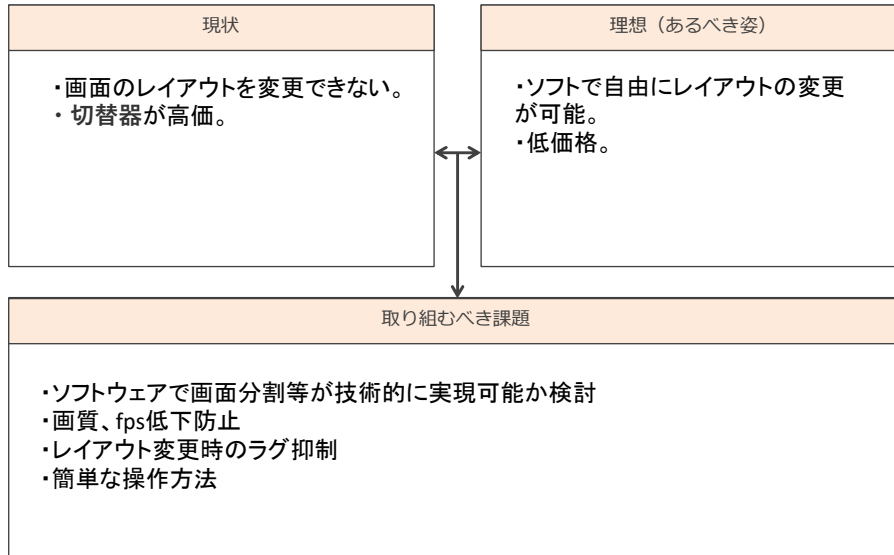
営業部門: R

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

4

## ● 課題ピックアップシート (S)

## 目標:

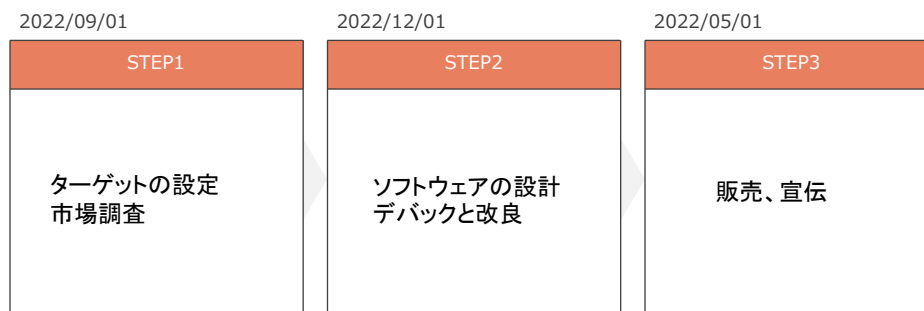


神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

5



## ● 全体スケジュール (展開ステップ) (S)



神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

6

## ● 各部門の計画・自己評価：商品企画部門（K）

1年後に販売予定として、自分の部門が担当する項目（内容）とスケジュールを考える。

項目（内容）	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
ターゲットの設定	←→											
競合・市場分析	←→											
実現性の検討		←→										
経営戦略				←→								
要件定義			←→									

これまで、自分の部門が成し遂げた項目（内容）と達成度を記載し、自己評価してみる。

	項目（内容）	達成度 %	自己評価 10点
1	ターゲットの設定		
2	競合・市場分析		
3	実現性の検討		
4	経営戦略		
5	要件定義		

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

7



## ● 各部門の計画・自己評価：設計開発部門（S）

1年後に販売予定として、自分の部門が担当する項目（内容）とスケジュールを考える。

項目（内容）	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
仕様検討			←→									
試作ソフトウェアの作成				←→								
ソフトウェア設計・改善					←→							

これまで、自分の部門が成し遂げた項目（内容）と達成度を記載し、自己評価してみる。

	項目（内容）	達成度 %	自己評価 10点
1	仕様検討		
2	試作ソフトウェアの作成		
3	ソフトウェア設計		
4			
5			

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

8

● 各部門の計画・自己評価：品質管理部門（S）

1年後に販売予定として、自分の部門が担当する項目（内容）とスケジュールを考える。

項目（内容）	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
試作の動作確認・改善				←→								
テスト項目の作成					←→							
製品のテスト						←→						
運用と保守								←→				

これまで、自分の部門が成し遂げた項目（内容）と達成度を記載し、自己評価してみる。

	項目（内容）	達成度 %	自己評価 10点
1	試作の動作確認・改善		
2	テスト項目の作成		
3	製品のテスト		
4	運用と保守		
5			

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

9



● 各部門の計画・自己評価：営業部門（K）

1年後に販売予定として、自分の部門が担当する項目（内容）とスケジュールを考える。

項目（内容）	9月	10月	11月	12月	1月	2月	3月	4月	5月	6月	7月	8月
価格設定							←→					
Webページ作成							←→					
製品販売								←→				
宣伝（Web広告）								←→				

これまで、自分の部門が成し遂げた項目（内容）と達成度を記載し、自己評価してみる。

	項目（内容）	達成度 %	自己評価 10点
1	価格設定		
2	Webページ作成		
3	製品販売		
4	宣伝（Web広告）		
5			

神奈川工科大学早期インターンシップ報告フォーム

10

## ● 収支計画（やってみよう！）原価計算と販売価格の決定（S）

## 1. 支出の算出

項目	費用	備考
設計開発費（5人で8ヶ月間開発） 3,000円/h×8時間×20日×8ヶ月×5人=19,200,000円	19,200,000	人件費
初期費用（設備費他）	2,000,000	イニシャル費
運用保守費用(販売後、2人で1年間あたり) 3,000円/h×3時間×4日×12ヶ月×2人=864,000円	864,000/年	人件費

## ★支出の算出

設計開発費:19,200,000円 初期費用2,000,000円 運用保守費用:864,000/年

1年目の総支出は22,064,000円となります。

11



## ● 収支計画（やってみよう！）原価計算と販売価格の決定（S）

## 2. 利益の算出

項目	費用	備考
販売数量（市場規模より算出） たとえば・・・ 5万のゲーム会社（海外含む）のうち16%が ライセンス購入すると仮定 目標販売数量 8000ライセンス 200ライ センス/月販売	-	
販売価格（原価と利益を考慮して算出） 販売価格 4,000円/年	4,000円/年	

## ★収入の算出

販売価格:4,000円 販売数量:8000だと・・・

収入は32,000,000円となります。

では利益は・・・

販売数	8000個	販売価格	4,000円	収入	32,000,000円
-----	-------	------	--------	----	-------------

12

● 収支計画 (やってみよう!) 損益分岐点は? (S)

← 1年目                      2年目                      3年目 →

単位 (千円)

項目	9月-4月	5月	7月	9月	11月	1月	3月	5月	7月	9月	11月	1月	3月	5月	7月	9月	
収入の部	売上	0	800	1,600	1,600	1,600	1,600	1,600	2,400	3,200	3,200	3,200	3,200	3,200	4,000	6,400	6,400
	収入合計	0	800	1,600	1,600	1,600	1,600	1,600	2,400	3,200	3,200	3,200	3,200	3,200	4,000	6,400	6,400
支出の部	設計開発費	19,200	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	初期費	2,000	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	運用保守費	0	72	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144
	支出合計	21,200	72	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144
	収支	(21,200)	728	1,456	1,456	1,456	1,456	1,456	2,256	3,056	3,056	3,056	3,056	3,056	3,856	6,256	6,256
	累計	(21,200)	(20,472)	(19,016)	(17,560)	(16,104)	(14,648)	(13,192)	(10,936)	(7,880)	(4,824)	(1,768)	1,288	4,344	8,200	14,456	20,712

★回収計画: 販売2年目の1月から事業黒字が見込める

(販売数 200/月)		200	400	400	400	400	400	600	800	800	800	800	800	1,000	1,600	1,600
(累計販売数)		200	600	1,000	1,400	1,800	2,200	2,600	3,000	3,400	3,800	4,200	4,600	5,000	5,400	5,800

13



● まとめ (K)

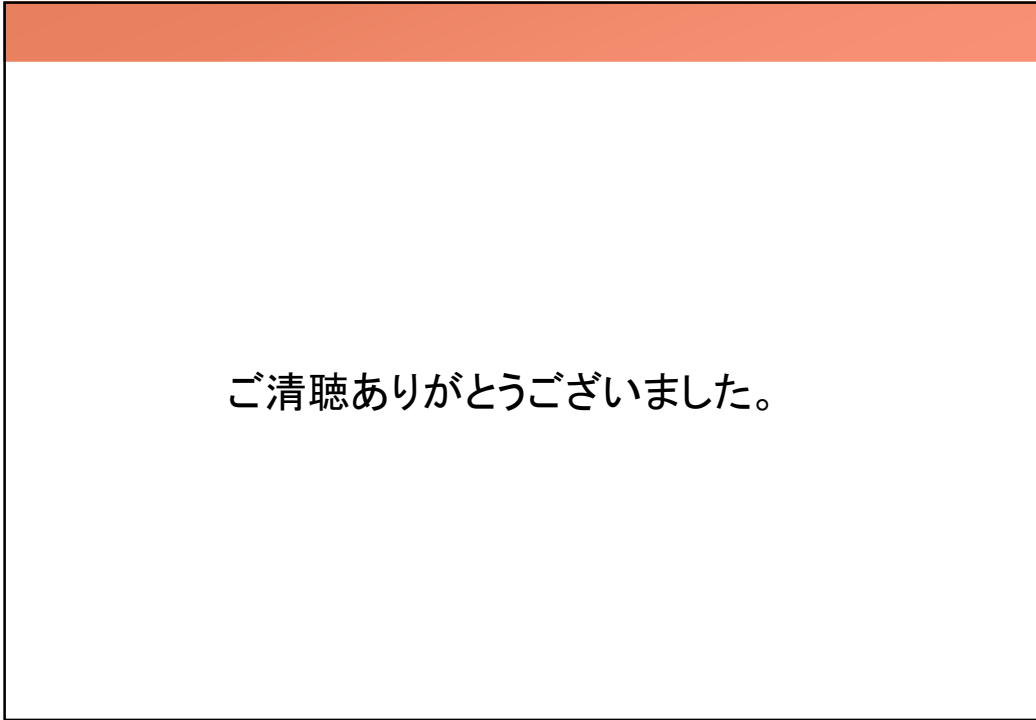
**SWS**

複数の画面入力を**1画面に同時出力(画面分割)**することができ、各画面のレイアウトを自由にカスタマイズできるソフトウェア

**ターゲット**

- ・ディスプレイの使用を1枚に済ませたい人
- ・ディスプレイ会社、デバッカー等ゲーム開発に携わる人

14



ご清聴ありがとうございました。

15

 pdfelement