

1 WellMent 株式会社

■ ビジネスプラン ■

ウェルビーイングを体現する
アバタープラットフォームサービス

第23回『ベンチャー・カップCHIBA』【ビジネスプラン部門】
応募申込書

応募要領を遵守し、以下のとおり、申し込みいたします。

1 応募者概要

応募日令和6年7月29日

(フリガナ)	ウェルメントカブシキカイシャ	(フリガナ)	ムラモト ミツル
会社名・ 学校名等※	WellMent 株式会社	応募者氏名 ※法人(グループ)の場合 は代表者役職・氏名	代表取締役 村本 充
応募者区分：(いずれかに○) 個人 ・ <u>法人</u> ・ グループ			応募者年齢：54 歳
法人所在地※： 〒 261-0014 千葉県美浜区若葉3丁目 1-18			
電話番号：		FAX：	
E-mail：		URL：https://www.wellment.co.jp/	
資本金※：1,000 千円		従業員数※：3 人 (うちパート・アルバイト： 人)	
創業(予定)※：2024 年 4 月		法人設立(予定)※：2024 年4月	
応募者プロフィール 航空会社 IT 部門を経て、IT 商社の取締役営業部長を経験し、新規事業開発責任者として転職した株式会社ジィ・シィ企画から経済産業省の出向起業制度を利用して WellMent 株式会社を創業。新規事業開発のアイデア創出から市場投入までを得意とします。			
現在の事業内容※(簡潔にご記載ください) 「AI 技術を活用したサービスの開発・販売・運用」 AI スタートアップ企業として生成 AI とデジタルアバターを活用した、アバタープラットフォームサービスの提供を目指し、まずは以下の 3 つのサービスを開発し提供します。 ①ウェルビーイングアプリ(開発準備中) 動画広告の登場人物がアプリユーザーにスワップされ、様々な仮想体験を通じて新しい自分を発見できるとともに、ウェルネス機能により理想の自分を目指せる顧客体験を提供します。このサービスは Z 世代以降の自己実現を目指す層に向けて、プレミアムモデルで提供されます。 代表取締役 村本は、株式会社ジィ・シィ企画の新規事業開発責任者として、アバターを利用したヘルスアプリ「NUCADOOCO」を開発し、特許取得の実績あり。 ②AI 仮想体験広告動画生成システム(年内リリース) 特許出願中 動画広告の登場人物を視聴者にスワップする革新的な広告手法を広告主となる企業に提供し、アパレルブランドの EC サイトやモバイルアプリとの連携可能。 ③AI 多言語翻訳動画生成サービス(販売中) 企業や自治体などの PR 動画に登場する人物の日本語を多言語に翻訳し、その言語に合わせたリップシンクと本人の声を合成する革新的な多言語翻訳動画生成サービスです。 以上 3 つのシステムは、生成 AI を活用した先進的で新規性のある取り組みです。			

※会社名・学校名等、法人所在地、資本金、従業員数、創業年月、法人設立年月、現在の事業内容は該当者のみ記載してください。

※次ページ以降の内容の記載は、必要事項を埋めるだけでなく、具体的かつ簡潔に記述し、必要により図表等を交え、ポイントを解りやすく記載してください。

2 ビジネスプランの概要

(1) ビジネスプラン名

ウェルビーイングを体現するアバタープラットフォームサービス

(2) “誰” に対する製品・サービスですか。(このビジネスの顧客は誰ですか)

サービス①自己実現を目指すデジタルネイティブなZ世代

サービス②SNSに動画広告を配信している企業や団体など

サービス③海外進出を目指す中小・中堅企業及び、海外に発信したい観光業、飲食店、日本の伝統文化事業者と地方自治体

(3) 販売する製品・サービスは“何”ですか。

サービス①ウェルビーイングアプリ

動画広告の登場人物がアプリユーザーに差し替わり、ランダムに様々な仮想体験を通じて新しい自分を発見し、ウェルネス機能で理想の自分を目指せる体験を提供します。

(アプリUIイメージ)



動画広告表示画面

(動画広告機能)

- EC サイト遷移ボタン
- ユーザー評価
- SNS 連携

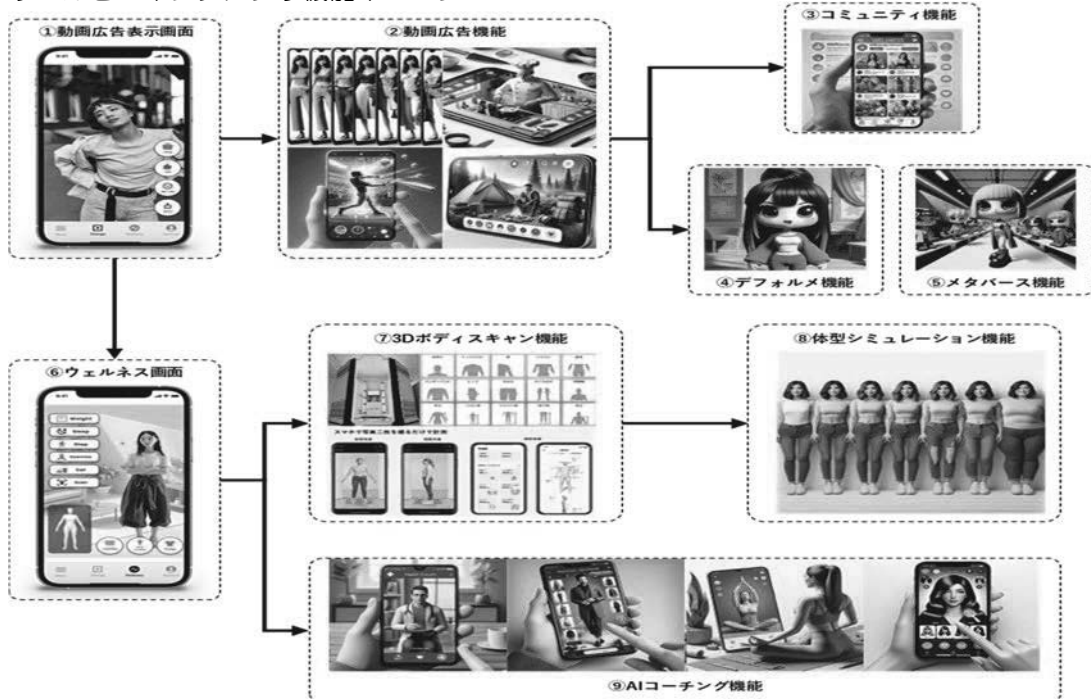


ウェルネス画面

(ウェルネス機能)

- ライフログ入力&可視化
- 3D 体型測定
- 体型シミュレーション
- AI コーティング&コミュニケーション
- 仮想動画体験
- バーチャル試着
- リアルアバター生成
- デフォルメアバター生成
- メタバース連携

ウェルビーイングアプリ機能イメージ

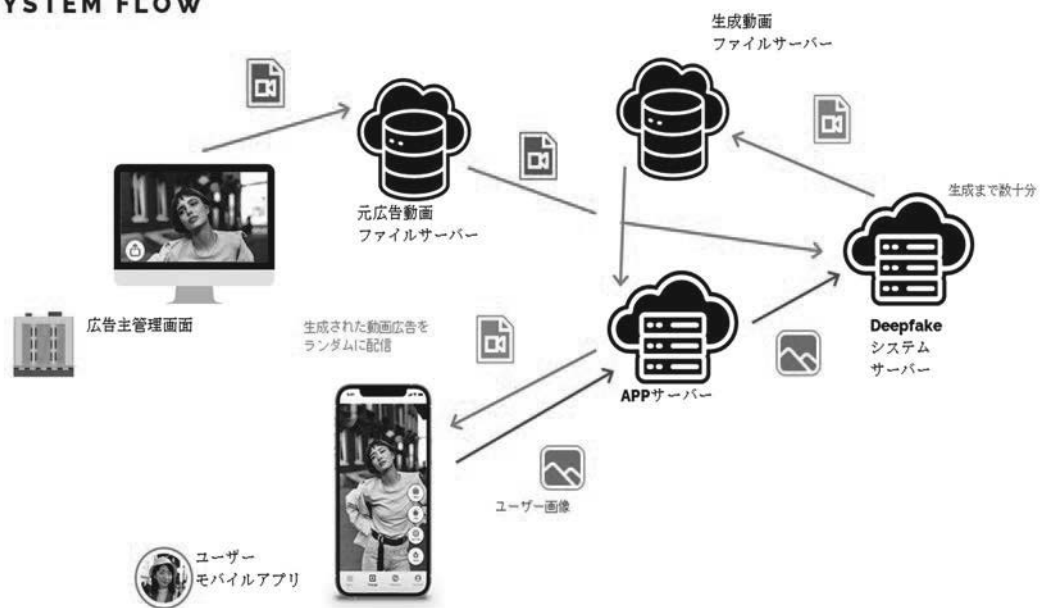


尚、上図の3Dボディスキャンとウェルネスについては、NUCADOCO アプリにて開発済みで、健康経営優良法人約50社に無償トライアルとしてご利用頂き、フィードバックを基に機能拡張のアイデアが生まれました。

サービス②AI 仮想体験動画広告生成システム

動画広告の登場人物を視聴者にスワップする革新的な広告手法を広告主様に提供し、アパレルブランドのECサイトやモバイルアプリとの連携可能。

SYSTEM FLOW



(ユースケース1)

アパレルブランド、アパレルショップのECサイトからWellMentバーチャル試着サイトに遷移



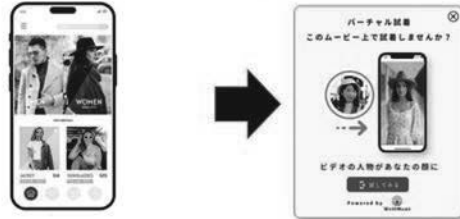
(ブランド管理者画面)

アパレルブランド、アパレルショップご担当者より、バーチャル試着させたい動画をアップロード スワップ対象指定、スワップテスト



(ユースケース2)

アパレルブランド、アパレルショップのモバイルアプリからWellMentバーチャル試着サイトに遷移



(ユースケース3)

店舗などのデジタルサイネージにWellMentバーチャル試着サイトを連携



(ユースケース4)

ダンススクールなどのカルチャースクールとの連携



(ユースケース5)

旅行業との連携でバーチャルツーリズム体験



(ユースケース6)

WellMentのウェルビーイングアプリで体験



サービス③AI 多言語翻訳動画生成サービス (30ヶ国語対応)

企業や自治体などのPR動画に登場する人物の日本語を多言語に翻訳し、その言語に合わせたリップシンク（唇の動きを合わせる）と本人の声を合成する革新的な多言語翻訳動画生成システムです。

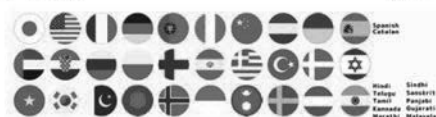
日本語のPR動画をリップシンク（口の動き）と本人の声を多言語に変換



元動画（日本語）



翻訳動画（英語）



(4) 製品・サービスを顧客に対し、“どのように提供”しますか。

サービス①モバイルアプリ（iOS,Android）をフリーミアムモデルで提供

サービス②広告主が広告動画を投稿、管理する Web 管理画面を提供

サービス③専用のサービスサイトを構築して、見積依頼、契約、言語選択、元動画アップロード、生成動画確認・修正、最終動画ダウンロードの機能を実装してサービスを提供

サービス③は以下の 2 パターンで提供します。

パターン①AI 翻訳

AI 翻訳後ユーザーにて翻訳内容を確認→修正テキストをご提示→AI に修正テキストを入力→再生成して納品。

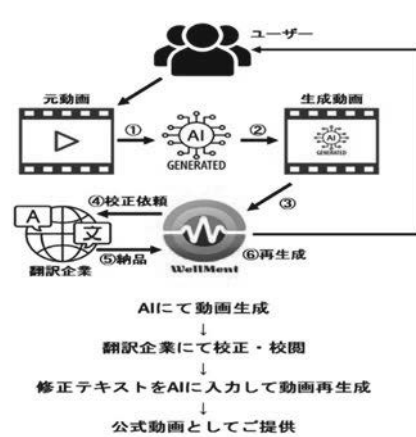
パターン②ハイブリッド翻訳

AI とプロの翻訳家を通じて校正・校閲して納品

【①AI 翻訳】



【②ハイブリッド翻訳】



「令和 6 年度千葉市トライアル発注認定事業」認定されました

(5) このビジネスを“どのように収益化”しますか。

サービス①アプリはフリーミアムモデルとし、配信される仮想動画広告を視聴すると、ウェルネス機能が利用可能となります。

サービス②フリーミアムモデルで動画広告配信は無償とし、広告主の EC,HP リンク掲載と①のユーザーフィードバック、ユーザー属性データ、ユーザー体型データ、ユーザーライフログデータなどを有償で提供します。

サービス③動画翻訳費として、3 万円/分（ミニマム 10 万円～）を設定予定。

(6) このビジネスの“強み・アピールポイント”を教えてください。

サービス①従来の広告動画の登場人物がユーザー自身にスワップされて配信されるため、広告が自分事となり、今まで迷惑だと思っていた動画広告への興味関心が高まります。また、この動画広告はランダムに配信されるため、今まで試着したことなかったファッションスタイルや、経験したことなかったスポーツ、カルチャー、旅行体験などを動画広告内で仮想体験できます。これにより、新たな自分を発見し、リアルな購買や体験に繋げることで自分らしさに出会い、自己実現を達成できます。

サービス②動画広告を配信している広告主にとって、動画をスキップされることは大きな課題です。この新たな動画広告手法により、ユーザーの興味関心を高め、新たな顧客獲得の機会とエンゲージメントを向上させます。また、企業の動画広告がユーザーの自己実現のきっかけを作るという社会的意義も果たせます。

サービス③海外進出を目指す中小・中堅企業にとって、進出先の言語対応は大きな課題となっています。本サービスをご利用いただくことで、簡単かつ低価格で日本語の PR 動画を多言語化し、SNS などを通じて進出したい国に広告配信することができます。これにより、進出前のマーケットリサーチが可能となります。特に、日本の中小・中堅製造業は国内需要の低迷により、海外進出による外貨獲得が持続可能な経営の実現につながります。また、観光

業や飲食業、日本の伝統文化事業者にとっては、訪日外国人向けに多言語化した動画を各国に配信することで、来日前に様々な情報を提供することが可能となります。

(7) 他者にはない新しい手法や独創的な発想などがあれば記載してください。
最終的には、サービス②とサービス③の技術を組み合わせることで、日本語のCMを多言語化し、登場人物を視聴者に入れ替えることができます。これにより、海外の方が自国語で日本のCMを仮想体験できる革新的な広告手法を世界に提供することができます。

AI仮想体験広告動画システム × AI多言語翻訳動画生成サービス

最終的には二つのシステムを合わせて日本のCMが海外の視聴者の言語に翻訳され、登場人物が視聴者にスワップされる、今までに無い広告手法の提供を予定

①日本語のCMを多言語化

②試乗する人物を視聴ユーザーに入れ替える

③海外の方が自国語で日本のCMを仮想体験

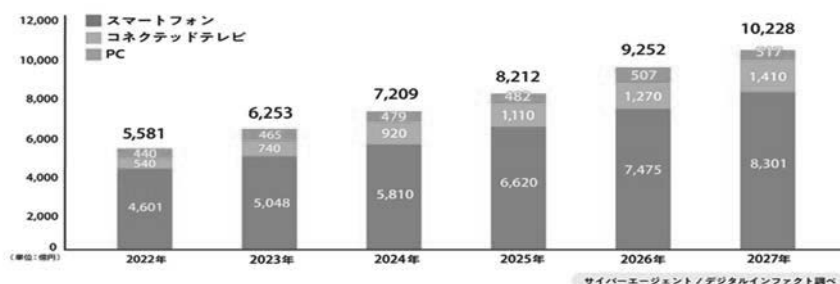


今までに無い広告手法として世界に発信！！

3 市場性について

(1) 販売する製品・サービスに対して、需要が見込まれる理由を説明してください。
動画広告は国内市場だけでも、2027年には1兆円を超える大きな市場です。

動画広告市場規模推計・予測 < デバイス別 > (2022年～2027年)



仮想体験動画広告の価値が検証できれば、広告主に大きな価値を提供でき、多言語翻訳動画生成サービスの価値も認められれば、さらなる市場成長が見込めます。本事業は海外展開も可能であり、各種SNSの動画広告手法として連携できれば、年間売上数百億円規模の事業拡大も目指せます。

(2) 周知・販売戦略について説明してください。

【サービス①】 MVP (Minimum Viable Product) アプリをインフルエンサーマーケティングで無償提供し、ターゲット層に一気にアプローチします。

【サービス②】 広告主に MVP アプリを無償提供し動画広告数を急増させ、①の結果を基にアプリの利用率、継続率を広告主に連携して、新たな動画広告手法として認知してもらいます。

【サービス③】 まずは、千葉市産業振興財団、千葉県産業振興センター、商工会議所など、県内の中堅・中小企業にアプローチ可能な団体を通じた紹介や、ネット広告を利用した宣伝、専用のサービスサイト構築による契約の自動化を図ります。千葉市内での成功事例を基に、千葉県内および他県へ展開していきます。

(3) 競合の状況について、比較を交えながら、自身が優れている点を説明してください。

生成 AI 活用として、特に DeepFake 技術を活用した商用サービスはまだ少なく、出願中の仮想体験広告動画生成システムの特許が取得できれば、他社が追従できない新しい動画広告手法として提供できます。また、市場には多くのヘルスケアアプリが存在しますが、自己実現を可能とするウェルビーイングアプリはまだ提供されておらず、自己実現や自分らしさを求めるユーザーに価値のある体験を提供できます。企業（広告主）の動画広告がユーザーのウェルビーイングをサポートする社会的意義も示せます。

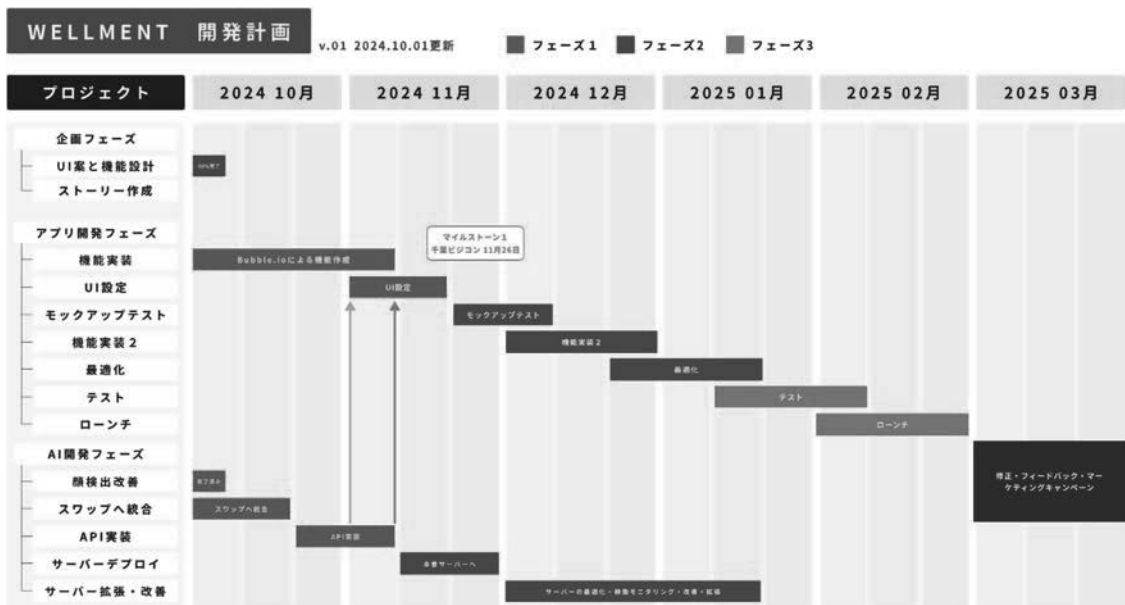
従来の動画広告ではスキップされることが広告主にとって課題でしたが、仮想体験広告動画によりこの課題を解決します。また、アパレル業界では、EU の「エコデザイン規制」（売れ残りの廃棄禁止）に対し、仮想体験広告動画を使った仮想試着と評価機能で製品化前のデザインレビューが可能となり、過剰生産の問題も解決できます。

4 実現可能性について

(1) 本ビジネスの現在の進捗状況と今後の事業スケジュールについて説明してください。

①ウェルビーイングアプリ ②AI 仮想体験動画広告生成システム

①と②の開発・検証スケジュールは以下となります。



③AI 多言語翻訳動画生成サービス

既に提供可能なサービスで、2024 年内にサービスサイトを構築予定です。

(2) 本ビジネスの実現に際し、現時点での課題はありますか。

また、それらを今後どのように解決するかについても説明してください。

①DeepFake 技術について

DeepFake 技術を提供するサービスは海外の AI ベンダーが多く、現在のプロトタイプ開発でも海外ベンダーと API 連携してフェイススワップを実現しています。しかし、最終的には自社モデルを開発するために、国内の AI ベンダー数社から提案と見積もりを取得していましたが、京都大学 3 年生で DeepFake 技術を海外エンジニアと共同開発している人材を獲得できたので、自社モデル開発を着手しております。

②クラウド利用コストについて

仮想体験動画広告は、動画数が広告主×アプリユーザー数となるため、広告主とユーザー数が増えすぎるとクラウドコストが売上を超えてしまうことがあります。しかし、月単位で広告主契約数の上限を設定することで、この問題は解決できます。また、今後 NPU (AI プロセッサ) がユーザーデバイス側に普及すれば、クラウドでの処理が不要となり、この問題も解消されるため、長期的な課題にはなりません。

(3) 既に起業している方は、直近 3 年間の財務状況を記載してください。

(単位：千円)

	年 月期	年 月期	年 月期
売 上 高			
営 業 利 益			
経 常 利 益			

創業初年度の為、売上実績はございません。

*財務状況について、特記すべき点がある場合は記載してください。

(4) 今後 3 年間（営業年度）の売上計画とその根拠について説明してください。

(単位：千円)

	2025 年 3 月期	2026 年 3 月期	2027 年 3 月期
<1>売上高 (うち、今回応募事業分)	1,300 (1,000)	5,000 (5,000)	1,092,000 (1,092,000)
<2>売上原価 (うち、今回応募事業分)	818 (818)	18,000 (18,000)	724,180 (724,180)
<3>粗利益 [<1>-<2>] (うち、今回応募事業分)	482 (482)	-13,000 (-13,000)	367,820 (367,820)
<4>販売費、一般管理費 (うち、今回応募事業分)	482 (482)	6,000 (6,000)	216,000 (216,000)
<5>営業利益 [<3>-<4>] (うち、今回応募事業分)	0 (0)	-20,000 (-20,000)	151,820 (151,820)
<6>営業外利益	0	0	0
<7>営業外費用	0	0	0
<8>経常利益 [<5>+<6>-<7>]	0	-20,000	151,820

*上記計画の根拠

AI 多言語翻訳動画生成サービス

2025 年 3 月期：10 件契約 (@10 万円/件)

2026 年 3 月期：50 件契約 (@10 万円/件)

2027 年 3 月期：100 件契約 (@10 万円/件)

AI 仮想体験動画広告生成システム

2025 年 3 月期：0 件契約 (2026 年 4 月ローンチ予定のため)

2026 年 3 月期：30 件/月契約 (広告掲載無償提供で広告主獲得を急増させるため)

2027 年 3 月期：300 件/月契約 (広告主 300 件/月×12 ヶ月契約×30 万)

アプリ MAU100 万人

(5) 今後3年間（営業年度）の資金計画とその根拠について説明してください。

(単位：千円)

	資金内訳	2025年3月期	2026年3月期	2027年3月期
資金需要	クラウド利用料	200	6,000	600,000
	API 利用料	18	600	1,200
	販売費、一般管理費	482	6,000	216,000
	開発費	6,000	16,000	120,000
	設備資金			
	計	6,700	28,600	937,200
資金調達	自己資金	1,000	0	0
	借入金	0	0	0
	(うち、今回調達希望分)	()	()	()
	投資	20,000	100,000	500,000
	(うち、今回調達希望分)	(20,000)	(100,000)	(500,000)
	計	21,000	100,000	500,000

*上記計画の根拠

創業から3期まではAI仮想体験動画広告システムとウェルビーイングアプリ（MVP）を無償提供して、広告主、アプリユーザーの獲得と機能追加を加速する為、大規模な資金調達が必要となります。また、代表取締役の村本は出向起業制度を利用したスタートアップのため、創業から3期は在籍出向により元会社から給与保証があります。

5 社会貢献性について

(1) 本ビジネスが解決する千葉市が抱える社会課題について説明してください。

千葉市が掲げる社会課題のうち、以下の二つの課題を本事業で解決したいと考えております。

- ①地域包括ケアシステムの構築・強化、地域コミュニティの維持
- ②インバウンドなど交流人口の増加による産業振興と賑わいの創出

(2) 本ビジネスがどのように上記(1)を解決し、千葉市にどのような社会的・経済的効果をもたらすかを説明してください。

①千葉市民、特にZ世代以降の若者が自分らしく生き生きと生活できれば、街も活気づき、人々が集まり続ける循環が生まれます。本事業のウェルビーイングアプリで本当になりたい自分を発見し、そのための行動変容を起こせば、常にウェルビーイングな状態を維持できます。特に、生涯の趣味を発見し、その趣味のコミュニティに参加することで孤立がなくなり、コミュニティ内で助け合う環境が構築できます。

②千葉市には、インバウンドに知ってもらいたい場所や施設、文化がたくさんあります。これらの情報を訪日前に多言語対応で発信できれば、インバウンド人口が増え、産業振興と賑わいの創出につながります。千葉市内の各施設や文化の紹介動画をスマホで簡単に定期的に撮影し、本事業の多言語翻訳動画サービスを利用すれば、短時間・低コストで多言語動画を提供できます。

6 その他

(1) 上記の他にビジネスプランの内容で説明しておきたいことがあれば記載してください。

弊社は、経済産業省の新規事業創造促進事業である「出向起業」制度を利用して創業しました。R6 年度出向起業補助金事業に採択され、千葉県では初の採択社となりました。本制度は、大企業等の人材が、所属企業を辞職せずに、外部資金調達や個人資産の投下によりスタートアップを起業できる安全な起業制度です。千葉市内企業にもこの制度の利用を促進するため、弊社が良い事例となることを目指していきます。

(2) 本ビジネスを行おうとした動機は何ですか。

事業会社で開発したヘルスケアアプリを通じて、健康経営優良法人約 50 社のご担当者様に無償トライアルを実施し、様々なフィードバックをいただきました。その結果、アプリは広告掲載によって無償提供する形が良いと判断し、ネット広告について調査したところ、動画広告のスキップが大きな課題であることが分かりました。また、IT 展示会などで 3D ボディスキャナによるリアルアバター生成のデモを行い、来場者に体験していただきました。そのアバターにプロのダンサーのモーションを加えて踊らせたところ、体験者自身も一緒に踊りだす場面があり、アバターを通じて影響を与えられる可能性に気づきました。そこで、リアルアバターに広告を掲載するアイデアが生まれ、仮想体験広告動画を発明しました。この事業を通じて、ユーザーが「本当になりたい自分」を発見し、そのための行動変容を促し、ウェルビーイングを実現できるアプリとサービスの提供が私の望みです。

(3) 本ビジネスを千葉市で展開しようと思った理由は何ですか。

正直、創業を東京にするか千葉にするか最後まで悩みましたが、千葉市がスタートアップに力を入れており、ユニコーン創出を目標に掲げていることを知り、千葉市民として貢献したいと思い、千葉市で創業しました。私たちの事業はグローバル展開が可能だと自負しており、千葉市から世界に発信できるユニコーンを目指します。

(4) ベンチャー・カップ CHIBA を知った場所を選んでください。

- ☐ 当財団ホームページ ☒ 当財団メールマガジン ☐ 当財団 Facebook
☐ ポスター、チラシ（掲示・配架場所： ）
☐ 千葉市役所ホームページ ☐ 千葉市経済部メルマガ ☐ 千葉市役所公式 X
☐ 支援機関等のメールマガジン（支援機関名： ）
☐ 新聞、インターネット等のメディア（名称： ）
☐ 紹介された（紹介者名： ）
☐ その他（ ）

(5) ベンチャー・カップ CHIBA に応募した動機で当てはまるものを選んでください。

- ☒ 販路拡大 ☐ 事業提携先・経営パートナーの獲得 ☒ 資金調達
☐ その他（ ）

(6) 本ビジネスプランの事業化に向けて必要な支援はありますか。

本事業のトライアルに協力頂ける千葉市内の企業、団体等をご紹介頂きたい。また、千葉大学などの市内の学生に仮想体験広告動画のトライアルをして頂きたい。

(7) 本ビジネスプランを誰に見てほしいですか。（誰に PR したいですか）

資金調達を目的に VC,CVC の方と、広告動画をトライアルとして提供頂けるアパレルブランドやスポーツブランドの方、海外発信をしたい千葉市内の製造業、観光業の方に見て頂きたい。

第23回ベンチャーカップ千葉
ビジネスプラン部門

 **WellMent**
ウェルネスとエンターテインメント
で人々にウェルビーイングを

WellMent株式会社
代表取締役CEO 村本 充

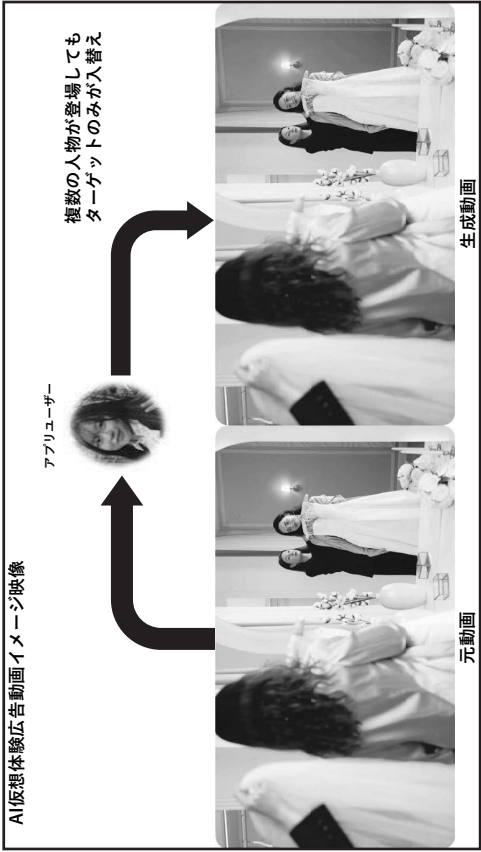
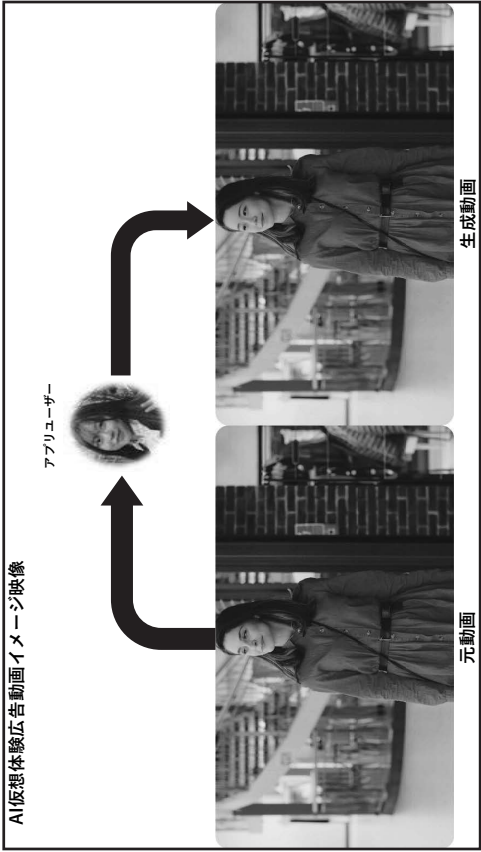
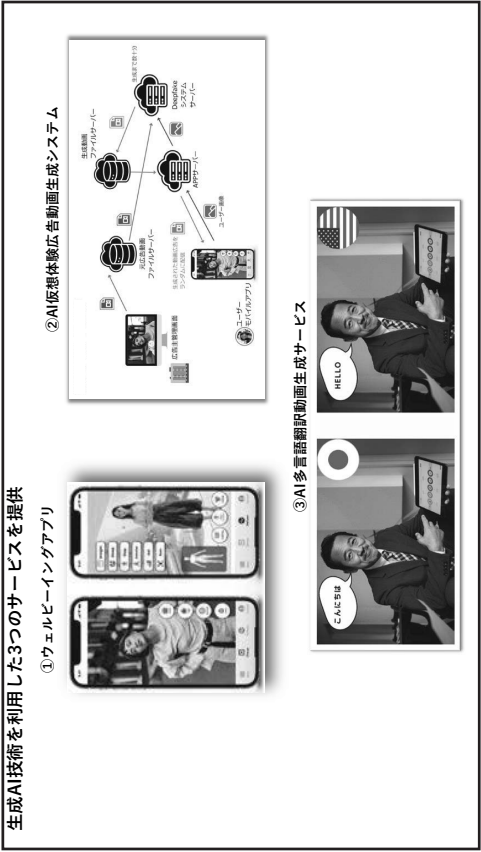
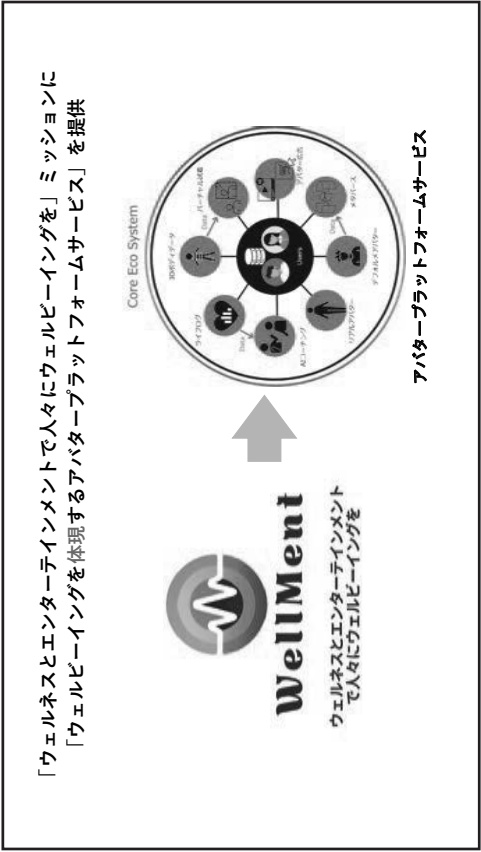


ウェルビーイングの継続が重要

ウェルビーイングとは？
心理的、身体的、社会的なバランスが良好な状態

ウェルビーイングな状態が
充実した生活を送り、社会や仕事で
最大限のパフォーマンスを発揮



① ウェルビーイングアプリ (UIイメージ)

動画広告表示画面

- ・ECサイトへ誘導ボタン
- ・詳細ボタン
- ・シェアボタン
- ・コミュニケーション機能

動画表示の付随機能

- ・ライブログ入力 & 可視化
- ・3D体型測定
- ・体型シミュレーション
- ・AIコーデング機能
- ・リアルタイムパターン生成
- ・デフォルメパターン生成
- ・メタバーズ連携

3D体型測定

体型シミュレーション

UIイメージ

メタバーズ連携

AIコーデング

コミュニケーション

ECサイトへ誘導

詳細ボタン

シェアボタン

コミュニケーション機能

ライブログ入力 & 可視化

3D体型測定

体型シミュレーション

AIコーデング機能

リアルタイムパターン生成

デフォルメパターン生成

メタバーズ連携

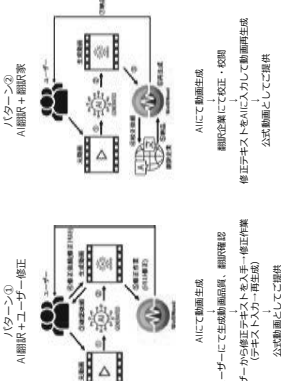
②AI仮想体験広告動画システム（システム構成）

ターゲット	課題	自己実現の困難	解決方法・提供方法
①あるべきイメージ(アブリ) Z世代の自己実現を目指す		①Z世代以降の自己実現を目指す層に向けて、フリーミアムモデルを提供します。ウェルビーイングと密接な関係にある自己実現欲求を達成することで、ユーザーの幸福度を向上させます	
②AI教育・体験型単体生活サービス SNSに動画広告を配信している企業		②SNSに動画広告を配信している企業に、ユーザーにSNSでシェアされる体験型広告により、ユーザーが自分ごととなり、動画広告がスキップされる課題を解決します	
③AI教育・体験型単体生活サービス 海外へ輸出を目指す中堅・中堅企業		③海外輸出を目指す中堅・中堅企業及び、海外に発信したい観光業、飲食店、日本の伝統文化事業者と地方自治体等に簡単な、低価格で多言語化を提供	

新規性・独自性

③AI多言語翻訳動画生成サービス

(新規性)
AIだけでなく、ヒトのチェックで翻訳誤りを訂正
以下の二つのメニューで提供



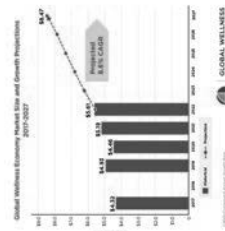
(独自性)
翻訳動画を制作するだけでなく、指定の
国・都市への配信を米国CISION社のPR
NewsWireを通じて、世界の170を超える国々、
30万以上のメディアへ配信します



米CISION社とのパートナー契約済中

「令和6年度千葉市リアル発注認定事業」認定されました

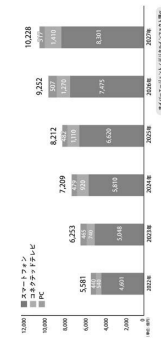
市場性



国内動画広告市場は2024年は7,209億円、
2027年には1兆2,288億円に達する見込み

2023年の動画広告市場規模は、昨年対
比112%となる6,253億円と順調な成長を
遂げました。スマートフォン向け動画広
告需要は昨年対比109.7%の5,048億円に
のぼり、動画広告需要全体の81%を占
めています。

動画広告市場規模推計・予測とデバイス別（2023年～2027年）



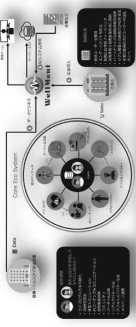
マネタイズ

①ウェルビーイングアプリユーザーより、仮想体験広告動画の
ダウンロード機能やAIコーチング機能などの有料コンテンツで
収益化



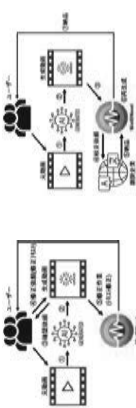
基本はフリーミアムモデル

②広告主からECサイトへのリンクや、ユーザーの属性情報、動画広告評判
指標、ウェルビーイングアプリ機能による購買体験情報、ライブロ
グデータなどのデータ販売で収益化



動画広告掲載は無料

③海外輸出を目指す中小・中堅企業及び、海外に発信したい観光業、飲
食店、日本の伝統文化事業者と地方自治体等に動画制作費で収益化



新規性・独自性

AI仮想体験広告動画システム × AI多言語翻訳動画生成サービス

最終的には二つのシステムを合わせて日本のCMが海外の視聴者の言語に翻訳され、登場人物が
視聴者にスワップされる、今までに無い広告手法の提供を予定



①日本語のCMを
多言語化

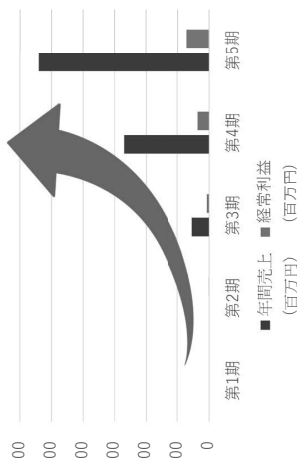
②試乗する人物を
視聴ユーザーに
入替える

③海外の方が自国
語で日本のCM
を仮想体験

今までに無い広告手法として世界に発信！！

販売計画

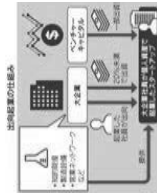
5期目で100億円超えを目指します！！



期	国 (国)	MAU (千人)	投稿動画数 (月)	生成動画数 (月)
第1期	1	1	30	30
第2期	1	10	300	3,000
第3期	1	1,000	300	300,000
第4期	5	5,000	1,500	7,500,000
第5期	10	10,000	3,000	30,000,000

弊社について

WellMent株式会社は、株式会社ジィ・シー企画（千葉県佐倉市）より経済産業省の出向起業制度を利用して創業したスタートアップです。
「令和6年度 出向起業スタートアップ支援事業」に採択され、アクセラレータの株式会社みらい創造インベストメント社がメンターとなり事業を進めております。



<https://co-hr-innovation.jp/entrepreneur/wellment/>

出向起業スタートアップ支援事業の採択社（出向元、出向先）は千葉県初！！

メンバー

CTO



伊藤 雅光
専修大学 社会科学部 卒業
ローレンス大学 交換留学
(専門分野)
JavaScript, Solidity, HTML/CSS,
Python, フロントエンドエンジニア
アプリ開発, 3Dデザイン, Web3,
DAO, Crypt, メタバース
(プロジェクト)
中国上海でPM, エンジニア10年

CEO



村本 健
(経歴)
国内外航空会社IT部門
勤務経験あり
株式会社ジィ・シー企画
新役員 取締役 開発責任者
経済産業省出向起業家から
WellMent株式会社を創業
(プロジェクト)
ヘルスケアアプリ開発
プロダクトマネージャー
特許取得

AIエンジニア



田本 雅博
京都大学 理学部B3
(専門分野)
Web開発, 機械学習
宗廟学園 計算機科学科
コンピュータビジョン
(プロジェクト)
Facelusionの開発メンバー
LINE MINTアプリ (Shuchu)
開発
AI目指し加圧73

コンセプト

「ウェルビーイング体現」仮想体験動画広告で新たな自分を発見！
本当にやりたい事、なりたいたい自分を目指しウェルビーイングへ！！

企業の動画広告



ユーザーのQOL



企業の動画広告がユーザーのQOL向上に貢献できる仕組みづくりを目指します！！