

2026年4月21日
富士ソフト株式会社

富士ソフト、国内初の Unity サービスパートナーに認定 -デジタルツイン・シミュレーションの支援体制を拡充し、製造業 DX を加速



富士ソフト株式会社（代表取締役 社長執行役員 兼 CEO：室岡 光浩）は、世界をリードするゲームエンジンの Unity [NYSE:U]が展開する「Unity サービスパートナープログラム」に国内で初めてサービスパートナーとして参加しました。Unity のリアルタイム 3D 技術を活用し、製造業を中心にデジタルツイン・シミュレーションの支援を強化します。

製造業 DX における Unity の可能性

製造業を中心に複雑な工程の効率化やコスト削減を目的に、現実の設備や工程を仮想空間に再現し、リアルタイムな検証と意思決定を支援するデジタルツイン技術が注目されています。さらに、顧客体験を向上させるために、複雑な情報をリアルタイムで直感的に提示する高度な UI 開発へのニーズが拡大しています。

Unity はリアルタイム 3D コンテンツ制作で世界をリードするプラットフォームです。顧客による操作を 3D 空間上でリアルタイムに反映することができ、より深いエンゲージメントを可能にします。Unity サービスパートナープログラムは、Unity 活用の高度化と業界横断のソリューションを提供し、パートナー企業の専門性拡大と事業成長を支援する取り組みです。

富士ソフトは Unity で製造業の技術的な課題の解決を支援

富士ソフトは製造業における工場の基幹系のシステム構築から、ロボット・AGV（無人搬送車）・AMR（自律走行搬送ロボット）などの工場現場の自動化に至るまで、製造業 DX を幅広く支援してまいりました。富士ソフトは本プログラムへの参加を通じ、Unity の持つ強力なリアルタイム 3D 表現力と、富士ソフトが持つ業務知識、システムインテグレーション能力を掛け合わせ、製造業の現場課題に対して、より柔軟で革新的なソリューションを提供します。

富士ソフト株式会社 常務執行役員 組込／制御ビジネスユニット エリア事業本部長 南川 勝のコメント

「この度、当社は Unity サービスパートナープログラムに国内で初めて参加いたしました。Unity のリアルタイム 3D 技術と当社のインテグレーション力を掛け合わせることで、デジタルツイン・シミュレーション領域での支援の強化につながります。富士ソフトは今後も製造業を中心に、現場課題の解決をお客様と共に進め、価値提供を継続的に強化し、産業の DX を支援してまいります。」

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 APAC 営業本部長 松原 達也様からのコメント

「デジタルツインは試験運用から実務での運用へと移行しており、Unity はさまざまな業界で実際に活用されています。富士ソフト様が当社のサービスパートナープログラムに参画されたことで、日本のお客様がアイデアと現実のギャップを埋める取り組みを、より広く力強くご支援できる体制が整いました。」

お問い合わせ先

富士ソフト株式会社
コーポレートコミュニケーション室 広報窓口
TEL : 050-3000-2735
E-MAIL : mkoho@fsi.co.jp

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社
広報 / PR 担当
TEL : 03-6635-4895
URL : <http://urls.unity3d.jp/csjp>

※ 記載されている会社名および商品名は、各社の登録商標または商標です。