



5班

KAJIYAMATAKUMA・N.A・篠原尚
希・りんたろー・たいよー



三日坊主をなくしたい！！



PV

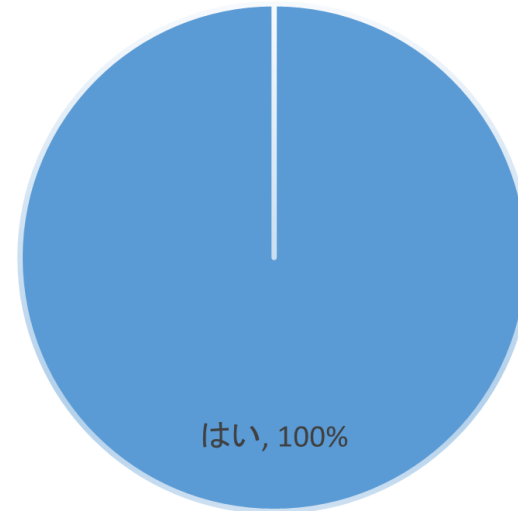
班担当

- デザイン班: 篠原尚樹、中澤茜、矢萩凜太郎
- プログラミング班: 梶山拓真、藤澤大耀

アンケート

•(調査人数7人)

三日坊主を直したいと思う



アンケート結果

不快に感じる瞬間

うるさい音を聞いたとき

やるべきことのリストがあるけど、やりたくない

スケジュールが変わったとき

三日坊主でやめていたことを一切やっていなくてあとから思い出したとき

やるべきことが終わってないとき

喜びを感じる瞬間

- 綺麗なものを見たとき
- あきらめた瞬間
- キラキラしたものを見たり、身につけたりしたとき
- 継続できてそれが目に見える形で成果として表れたとき
- やらなければいけないことがない時







達成のために必要なこと

- デザイン性
- 継続できるように管理
- 可視化



プロトタイプ

- 可視化
- 自分がやる物事を今日やったのかライトで光らせることによって視覚的に見える

プロトタイプ

- デザイン性
- ライトを使って癒しを生み出すために、きれいな都市夜景のデザイン



プロトタイプ

- 管理
- 離れた相手とデータ共有することによって、街の明かりが全て点いて都市夜景が完成する
- 夜景を完成させるために、義務感が生まれる

使用例

A君は読書を継続的に行いたい、B君は筋トレを継続して行いたい
A君のやるべきこと(読書)・B君のやるべきこと(筋トレ)

Day1

A君は今日の読書を終えたからボタンを押す

するとA君の建物の一つとB君の建物の一つが光る

B君はA君がやったことに気づき自分も筋トレをしてボタンを押す

B君の建物の一つとA君の建物の一つが光る

Day1終了時にはお互いに2つずつ光っている状態

使用例

Day2

Day1と同様に行う

Day2終了時にはお互いに4つずつ光っている状態

Day3

A君がボタンを押すと、お互いに5つずつ光っている状態

そのあと、B君がボタンを押すと、お互いの6つ目の建物が光る

さらに、3日間二人ともやり切ったということで最後の建物が光り夜景が完成する

- 1人では長続きしなくても他 人と共有して、協力することによって三日坊主を抑制できる



反省点

- 配線が長すぎてうまく信号が送れないことがある
- 今後、相手からのアプローチ(やってないときの警告)のようなものが欲しい

以上を踏まえる事によって、より良いものができると思う。

以上

KAJIYAMATAKUMA・N.A・篠原尚希・りんた
ろー・たいよー

