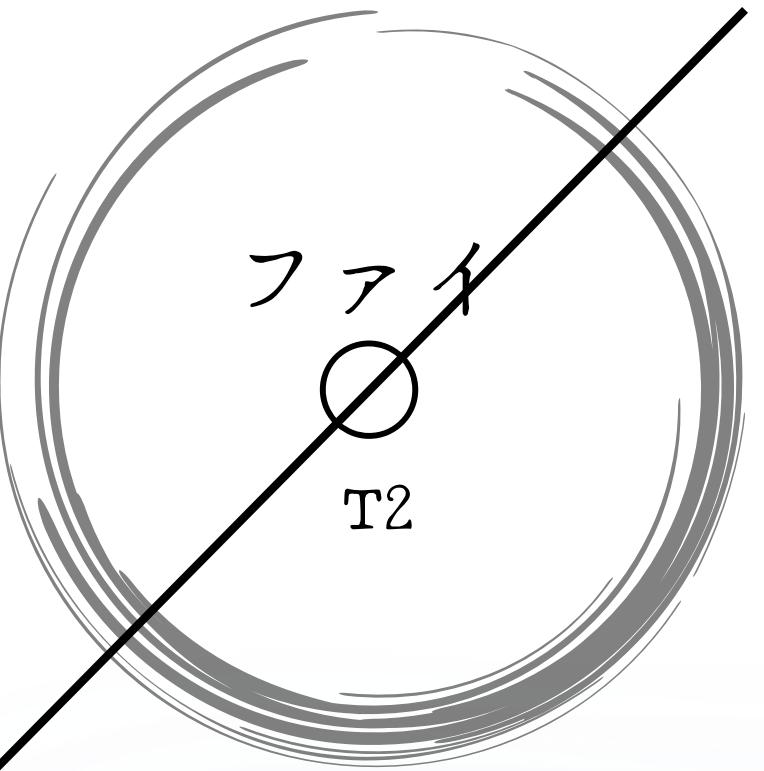


Habitat



ワンタップで生活改善

～最終発表～



01

解決すべき課題

生活習慣が崩れている

(T4 たなかせいこ)



そのせいで...



朝起きられない



講義中寝てしまう



02 解決策

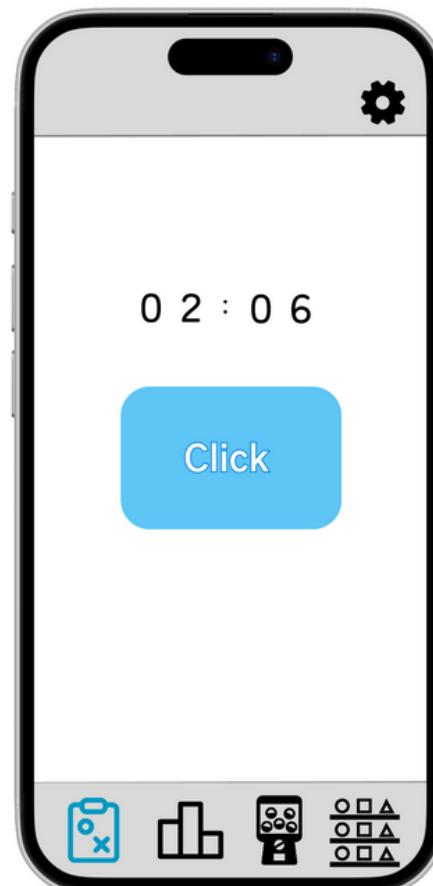
講義中ランダムな時間に通知が来る



ポイントを
ランキング化



指定時間(3分)内に画面上に表示される
ボタンを押すとポイントゲット

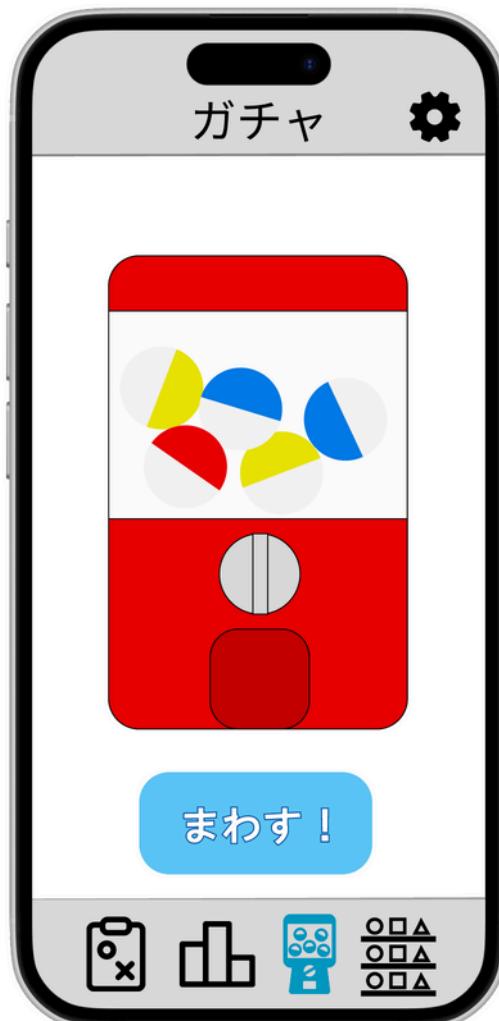


スコアに応じた
ポイントがもらえる

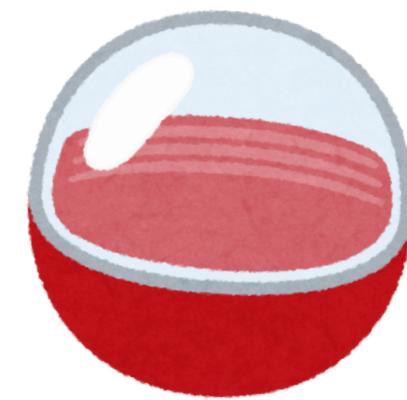
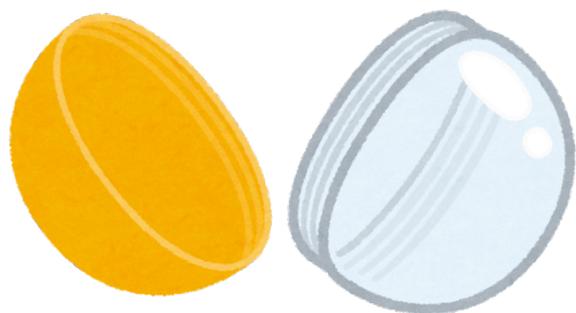


02 解決策

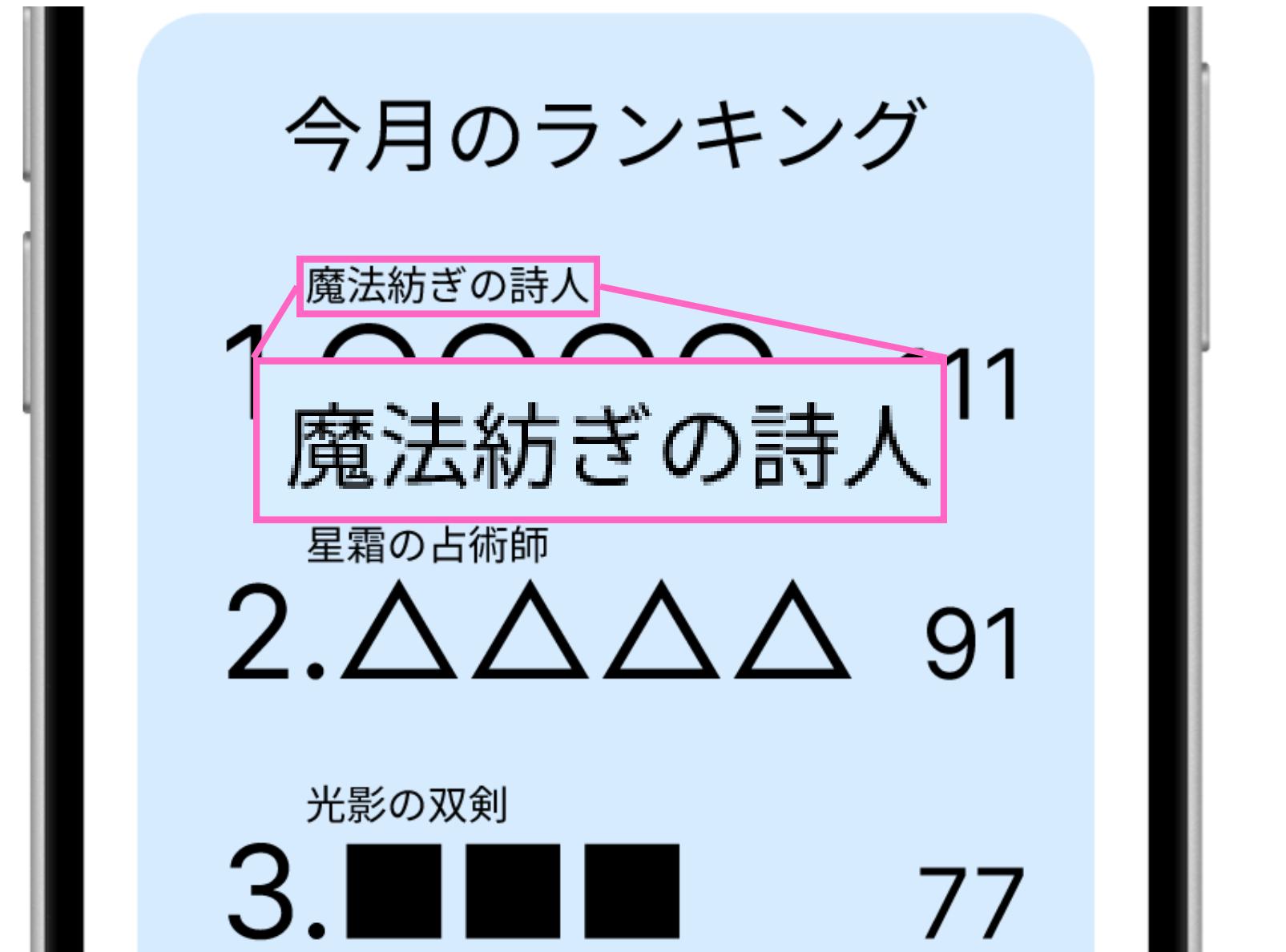
ポイントを使用し、ガチャが引ける



ガチャからは
コレクションアイテムや称号が手に入る



称号はランキング画面に表示される



03 ゴール

講義中起きてるため、
夜によく寝れる

夜によく眠ったため、
講義に集中できる



04 実装

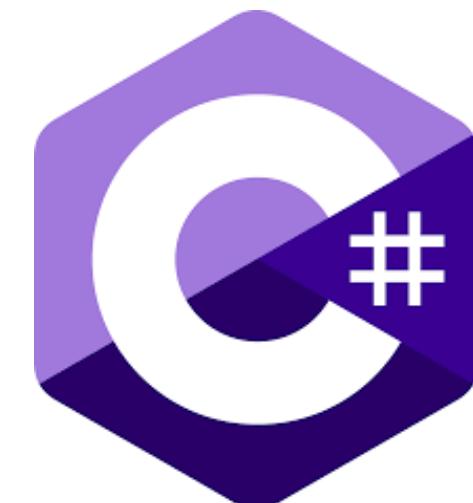
<使用ツール>

- ・ Unity
- ・ UniTask(Assets, 待つ処理)
- ・ Playfab(ランキング実装)



<使用言語>

- ・ C#

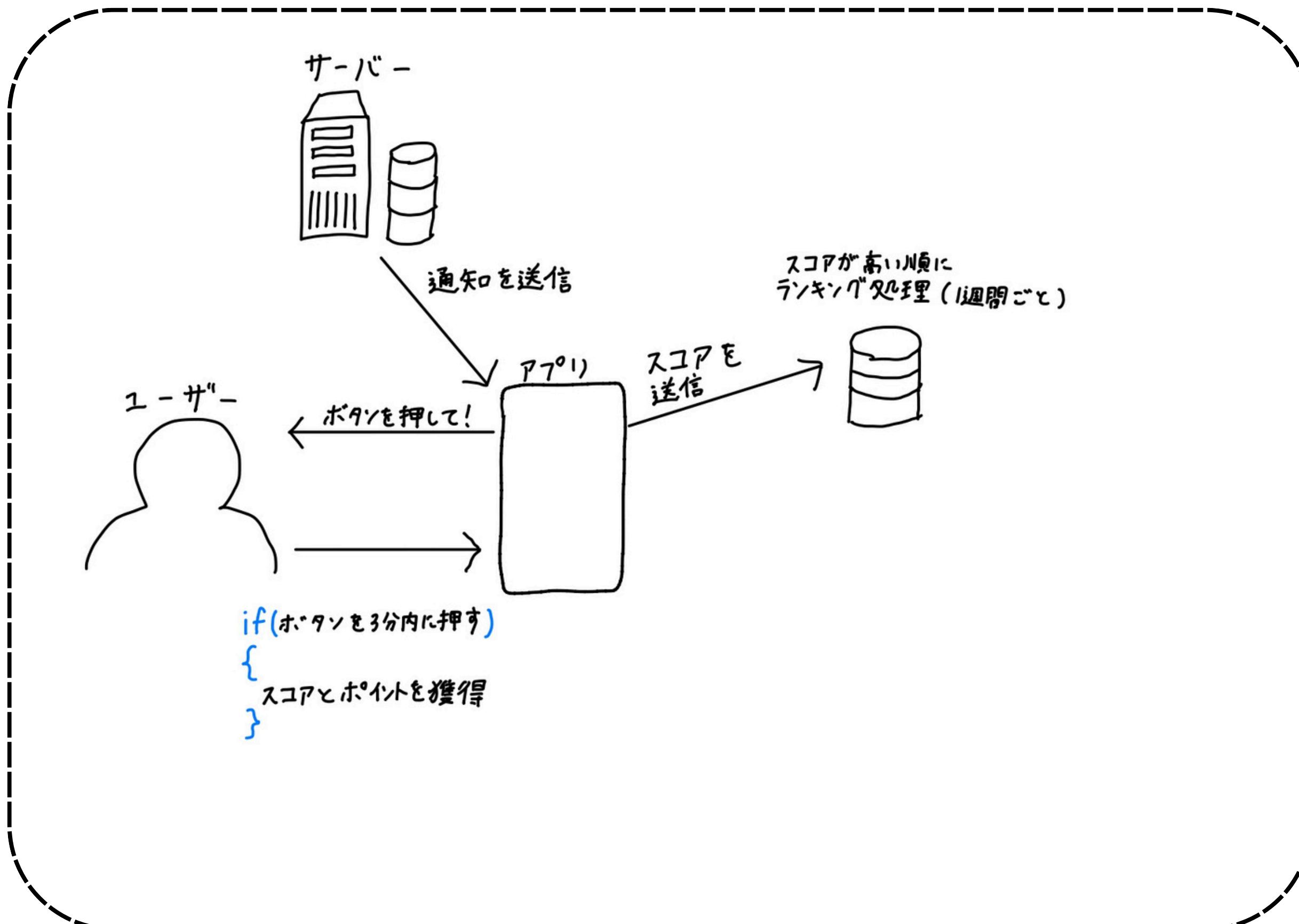


04 実装

実機で動作紹介

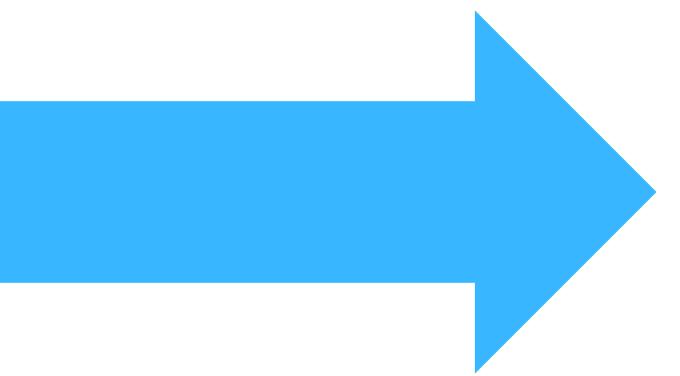


05 システム構成図



06 検証・評価の結果とその反応

生活リズムは変わりそうか



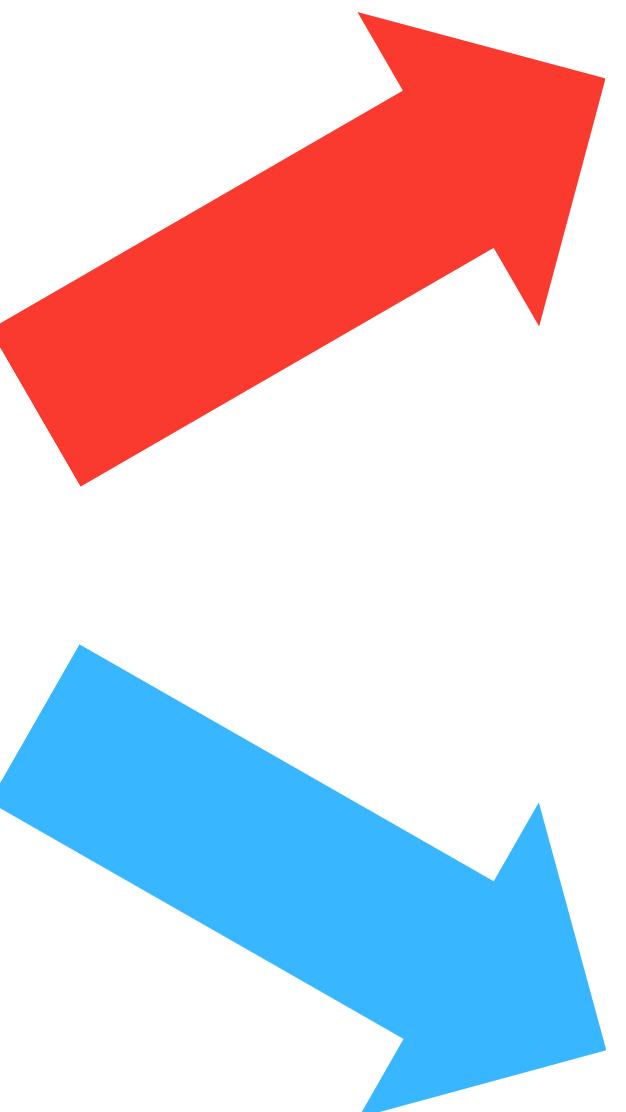
変わらない。
寝る時間がないから。



06

検証・評価の結果とその反応

講義には集中できるか



できると思う。
通知で授業中に起きられる。
だが、モチベーションが欲しい。



できないと思う。
普段からスマホの通知を切っている



検証結果への対応として...

Habitapを続けられる
モチベーションが欲しい



ランキング上位者への報酬



普段からスマホの通知を
切っている



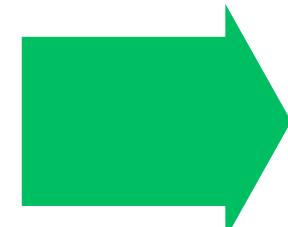
- ・Habitapの通知だけがなるようにする
- ・バイブレーション設定にしてもらう



07 さらなる今後の課題



- ・現時点で実装できていない機能の実装



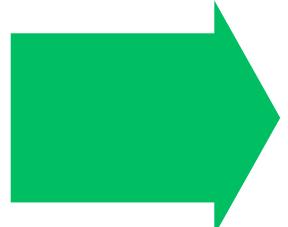
通知機能の実装
ガチャ機能
データの保存



- ・Androidの実機確認



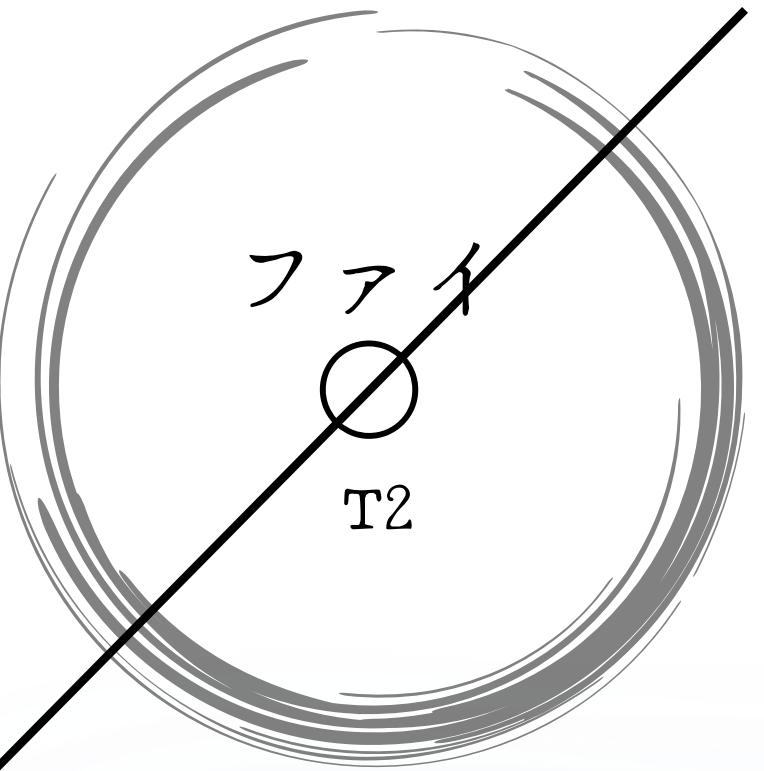
- ・AppStore, GooglePlayStoreへのリリース



リリース後の保守&改善



Habitat



ワンタップで生活改善

～最終発表～

