開発環境：

Python

開発期間：

2021年9月～2021年2月

こだわったポイント：

アピールしたい点は二つあります。一つ目は、アバター類似性の判断基準です。最初に機械学習でサムネイルを画像類似してみたが、訓練データの種類バランスが非常に悪かったです。そこでアバター情報サイトのタグを用いる方法を思いつきました。アバターのタグはプレイヤーに付けられたものですので、アバターの属性を正確に表現できます。アバターの属性タグを全部ベクトル化にし、類似性を判断できました。二つ目は、セレンディピティ誘発（意外な好み）に挑戦する視点です。普段で見慣れるアバターだけではなく、意外性があるアバターをユーザに展示し、いままで気づかなかった好みを引き出すことに着目しました。ユーザの嗜好に近いアバター以外にも、距離が遠いアバターも推薦しました。

アバターをVRで展示できるようにしたことです。PythonコードをどうすればUnity上で引用できるか以外にも、VR上にどう表現すればいいのかも悩みました。実際にユーザにアバターを展示するポーズは、十字ポーズのアバターでしたらアバターの魅力を伝えづらいでしょう。そしてVR上に展示するなら、ある程度触れることが必要と考えました。解決策としては、待機モーション、歩きモーションを再生するアニメーターをアバターに付け、実際に使う時にどんな感じなのかをユーザに展示できました。アバターとコントローラーに物理演算のScriptを付け、髪、服などを軽く触ることもできました。