

UX デザイン演習

SCRAB

S2310155 / 谷川木穢

# 目次



背景と目的



提案内容



動作イメージ



01

# 背景と目的

NEXT SECTION



02

率直に…

01 背景と目的

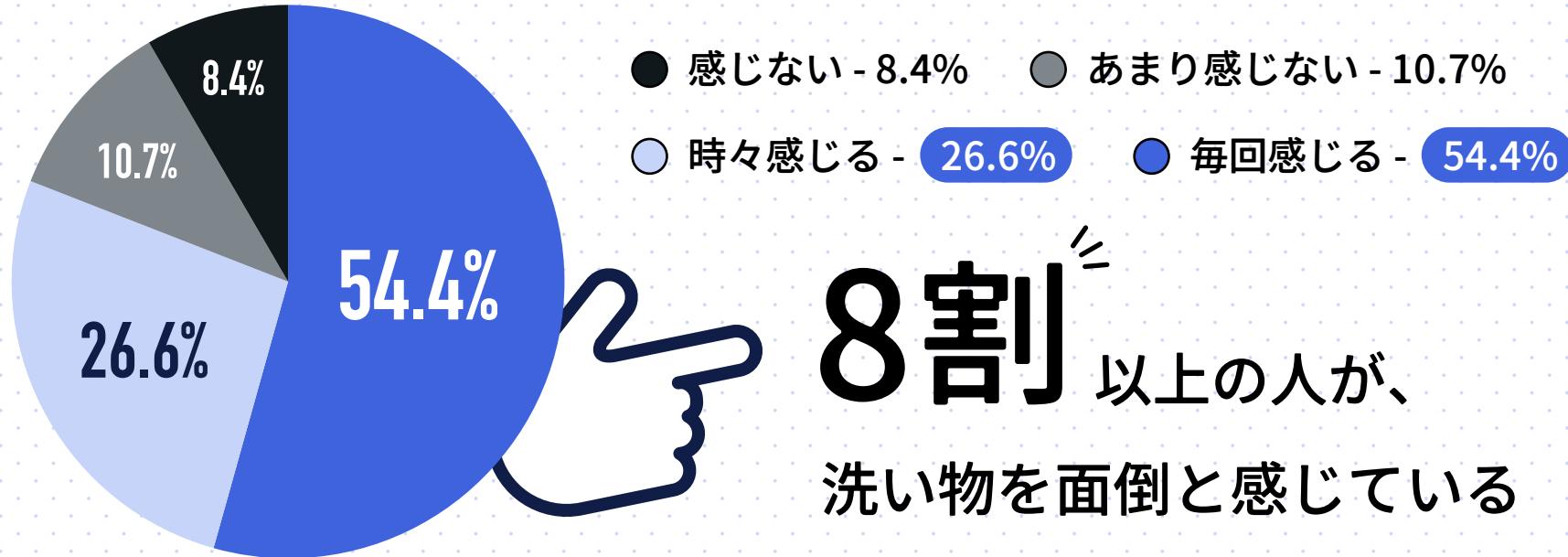
洗い物は  
めんどくさい！



洗い物を面倒に感じることが  
ありますか？



背景と目的



# 背景



背景と目的

- 洗い物は多くの人が面倒だと感じている
  - 0→1 の作業ではなく、-1→0 の作業
  - 肉体的・心理的負担が大きい
  - 家庭で食事をする限りほぼ確実に発生する
- 日々変わり映えしない「面倒」が続く

AR 技術を活用し  
日々の洗い物に楽しさを加えて  
「面倒」からの脱却を目指す

02

# 提案內容

NEXT SECTION



# ターゲット

02 提案内容

## 多くの洗い物が毎食発生する子育て世帯



- 他の家事も忙しいので、  
せめて洗い物は楽しくしたい
- 我が子に楽しく洗い物の  
お手伝いを教えたい

SGRAB

# SCRAB とは？

02 提案内容

AR グラスを用いた

洗い物 + リズムゲーム

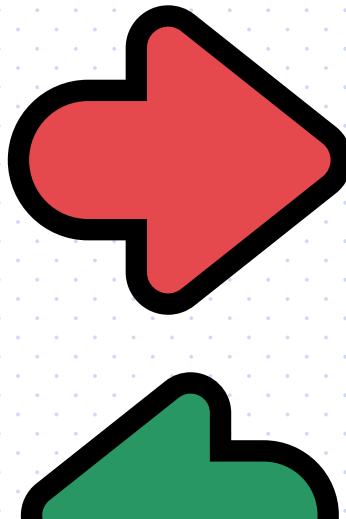


# 基本の動作

02

提案内容

洗い物中に曲に合わせて定期的に出現する  
ノーツに合わせて腕を動かす



# やり込み要素 ①

02 提案内容

- ランキング機能
  - 連続コンボ数などを家族間などで競うことができる



22



48



37

# やり込み要素 ②

02 提案内容

- 限定曲の解放

- 一定の日数連続でサボらずに皿洗いをするなど、条件を満たすと限定曲が解放できる



# 構成概略図

02 提案内容



モーション



データ



サウンド



映像合成



SCRAB



# 動作イメージ

NEXT SECTION





## 03 動作イメージ

※ここに動画を挿入

en