



UX デザイン演習

SCRAAB



S2310155 / 谷川木穰

目次



背景と目的



提案内容



動作イメージ



背景と目的

NEXT SECTION



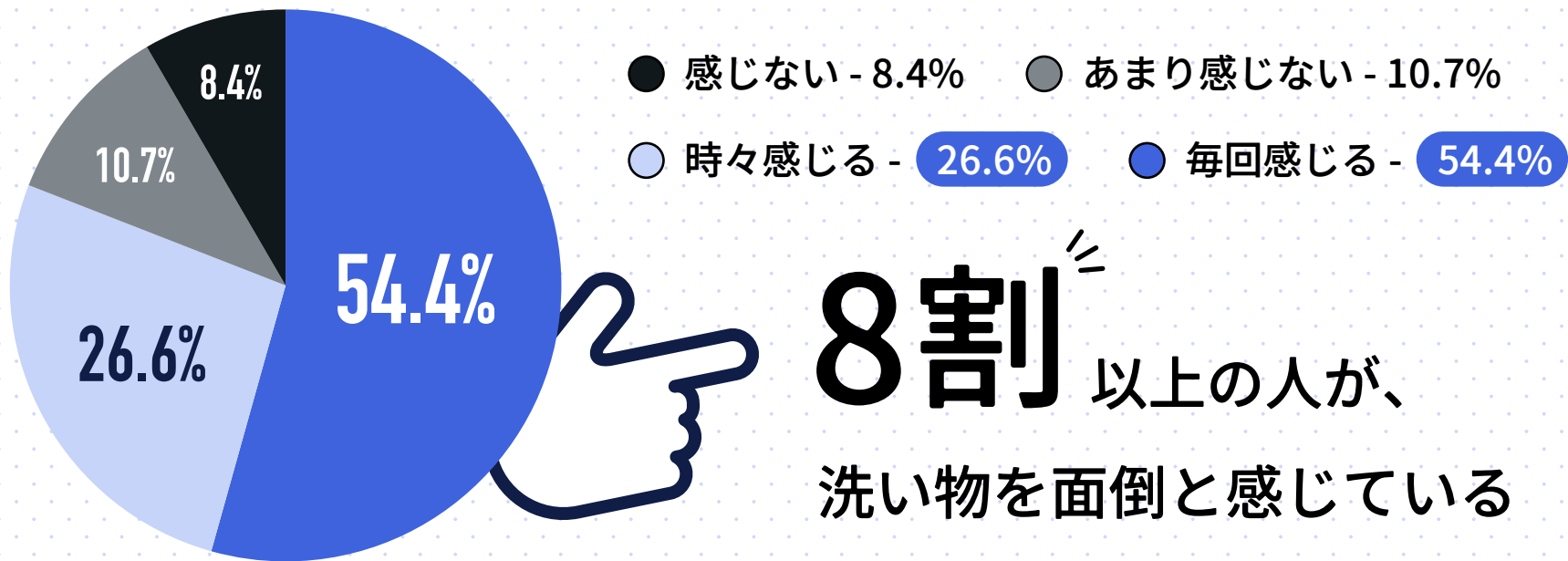
率直に…

01 背景と目的

洗い物は
めんどくさい！

Q 洗い物を面倒に感じることはありませんか？

01 背景と目的



- 洗い物は多くの人が面倒だと感じている
 - $0 \rightarrow 1$ の作業ではなく、 $-1 \rightarrow 0$ 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



提案内容

NEXT SECTION



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

SCRAA

SCRAB とは？

02 提案内容

AR グラスを用いた

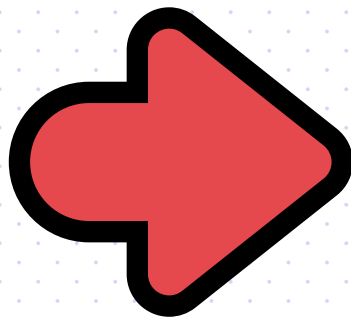
洗い物 + リズムゲーム



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



SCRAMB



動作イメージ

NEXT SECTION



※ここに動画を挿入

ENO