

## プロジェクト2024 事例調査／企画書

学籍番号:NE22-1072D

氏名:仲井間 晴郁

---

### 【事例調査】

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

沼プロジェクト(2019年度)/かのさぼ ～自己管理サポートアプリケーション～

[プロジェクトの概要]

アプリがユーザーの1日の予定やタスクの進捗度を把握することができ、システムがスマホを通して得られる外部からの無駄な情報を遮断することでユーザーの自己管理を支援する。メンヘラ彼女に束縛されるという世界観を導入し、タスクへの取り組みを彼女のメンヘラ度で表すことによって視覚化している。

[優れている点とその理由]

メンヘラ彼女がもつ相手を束縛するという特徴をコンセプトに取り入れているところが斬新だと感じた。彼女＝タスクになっていて、他のことに気を取られずにタスクだけに集中すると彼女のメンヘラ度が下がるというシステムが面白い。やることに束縛されることは嫌に感じるが、タスクを彼女に置き換えることによって、誰かが自分のために見守っているという感じ方に変え、ユーザーのやる気を引き出しているところが優れていると感じた。

---

[プロジェクト名(年度)/タイトル]

山下プロジェクト(2021)/一緒にいる感覚のデザイン～「伝えたいを伝える」コミュニケーションツール～

[プロジェクトの概要]

SNS上での会話の素っ気なさ、一緒にいる感覚の欠落を課題とし、「Torch」というメッセージアプリを作成した。アプリの世界観はキャンプで、トーク画面が焚き火をトーク相手と囲むデザインになっている。それによって、一つの火を囲んで相手と心地よい時間を過ごす感じと共に時間を過ごしている感じをSNSでも感じるできるようになっている。

[優れている点とその理由]

トーク画面をデザインするという発想が面白いと感じた。SNS上で相手とやり取りをするときに感じる少しそっけない感じを、焚き火によって温かみのある心地良い感じに変えているところが良いと思った。トーク中にずっと見ている画面を心地の良いものにすることで、相手に対する印象や話の内容も穏やかにすることに繋がっている点が優れていると感じた。

また、一緒にいる感覚を出した点も対面での会話に近づけていて優れていると思った。

## 1企画のタイトル

コスメでリメイク～コスメロスが減らそう～

## 2企画の背景と目的

私の家には使っていないコスメが沢山ある。コスメは使用期限があること、流行に合わせて使うなどの特徴があり、使いきれずに残ってしまうという問題がある。特にアイシャドウや口紅は色が自分に合わない、質感がいまいちだったなどの様々な理由で使い切る人は少ないと考える。使わずに捨てるのは勿体無い。そこで、余っているコスメを新しく利用するプロジェクトを提案したい。コスメを染料として使用し、様々なオブジェクトを作り出すというものだ。例えば、子供の遊びには色を使った遊びとして色水遊びや紙粘土、スライム作りなどがある。また、uvレジンに溶かすと着色して簡単な雑貨などを作ることができる。このように、余ったコスメを染料として使う方法を考え、コスメロスを減らすことが本プロジェクトの目的である。

## 3プロジェクト活動のゴールと予想される成果

活動のゴールは余っているコスメの新たな使い方を見つけ出し、コスメロスを減らすことである。染料以外の活用法も考えられると良いが、現段階では、子供向けのおもちゃ、インテリア雑貨、アクセサリーなどのオブジェクトの制作を検討している。コスメを染料としたオブジェクトの作成と、それをwebなどのコンテンツにまとめて情報を提供することが最終的な成果として予想される。

## 4メンバー構成と、要望されるスキル知識

主に、CD、MC、IBを中心に構成しようと考えている。デザインすることやアイデアを出すことが最も重要になると予想されるため、創作の意欲があるメンバーがふさわしいと思う。また、作るものはどのような方向性にすると必要があるのかを考えるときにはIBのマーケティングの知識やDSのデータを分析と情報収集の力が必要だと思う。webサイト制作のコーディングはNSやPCのプログラミングの知識があると完成度が高まると思う。プログラムに関係なく、アイデアを出すことが好きな人や何かを作りたい気持ちが強い人が集まるといいと思う。