



ハピプラ

group 2

原田威治

LEE SEUNGHWAN

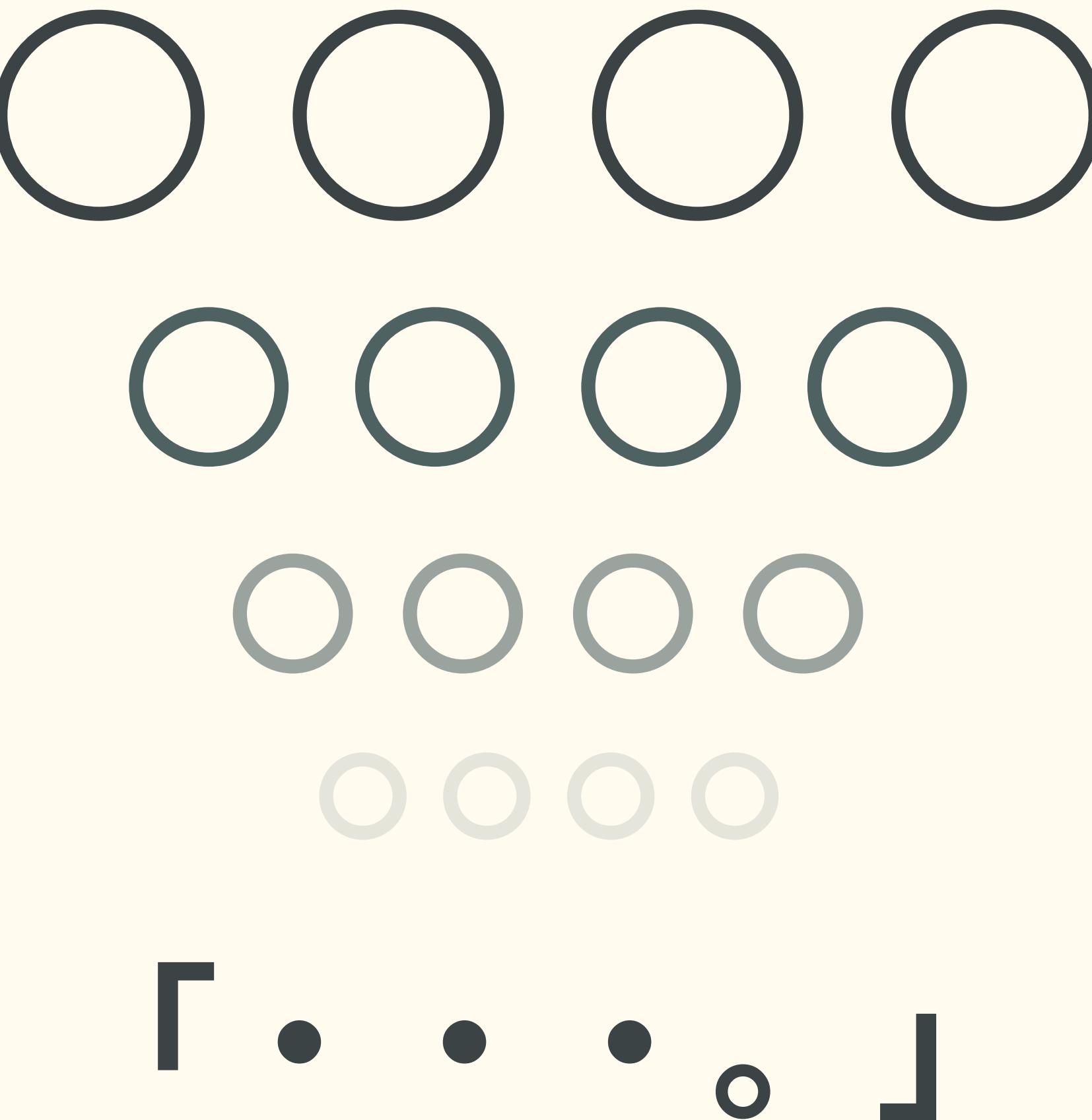
諏訪真美子

木村優里香

佐久間結希

Happy Plazma

テーマ解釈



ブレインストーミング

「...。」のイメージとは？

謝罪する時

会話の途切れ

数学表記

言葉なしで伝わる

謝罪する時

ラインとかチャットのやり取り

確信がない時

...!

心理的距離感

気まずさと言う感情

...?

未完の文章

インタビュー

「会話の途切れ」 「気まずい感情」 はあなたにとって **どのような場面を想定させますか？**

「それはちょっとさ...」 インタビューイー1

“相手を詰めるときにわざと静かになります”

「緊張のドキドキから沈黙」 インタビューイー2

“**初対面**の人とどんな会話しようか考えます”

「空気を読んで...」 インタビューイー3

“高圧的、硬く見える会話をしたくないからから使います”

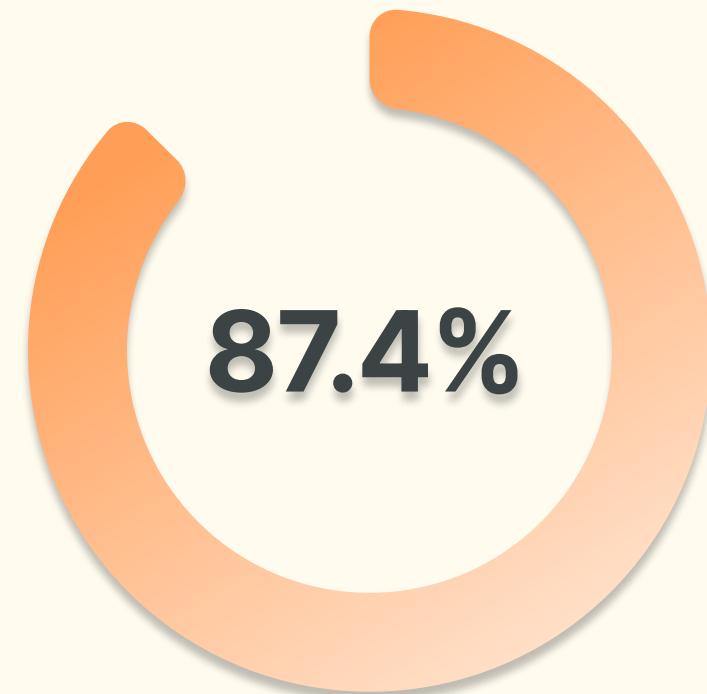
【初対面】

しょ-たいめん

それまで会ったことのない人と初めて顔を会わせること。

CJMでは大学での初対面の人が多い場面を想定した

定量調査

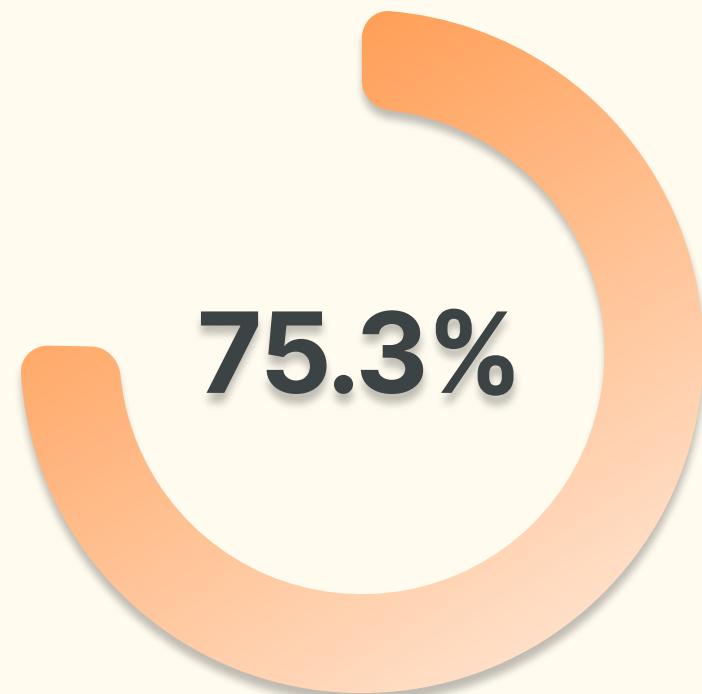


87.4%

グループへの所属

「あり」

と回答した学生



75.3%

クラス替え後にグループが

「全く変わってない」

「少ししか変わってない」

と回答した学生

考察

高校卒業時点では友達作りや
グループに対する不満などは少ない



大学でもいずれ何かしらのグループには所属できるペルソナを作った



米酢 ケン子

18歳

性格

内向的

外交的

友達少ない

友達多い

安全思考

冒険思考

コミュニケーションはできる

大学デビューがしたい

ユーザーシナリオ

高校では1つのグループに所属をして楽しんでいた。コミュニケーションをとること自体には抵抗感が無く、大学という新環境で高校以上に楽しみたいと考えている。

サークル新歓での場面を元に、問題を探った



CJMから得た問題点

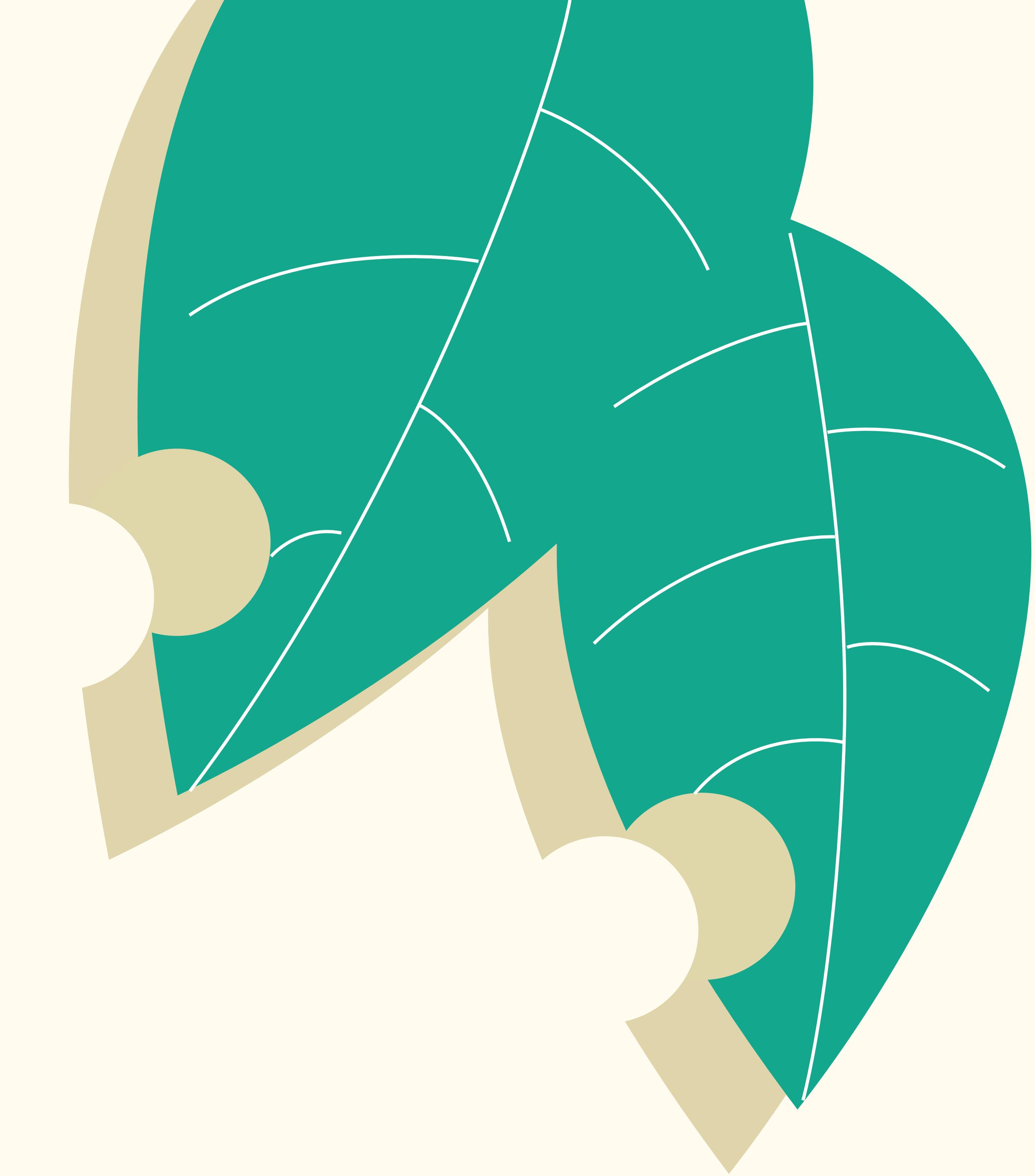
やりとりが一時的なもので終わってしまう

既存のSNSでは個別で人を覚えない

自分から声をかけた後にどう関係を深めればよいかがわからない

初対面での会話ができたとしても、仲良くなれるわけではない

Re:leaf
リリーフ



Re:leaf とは...



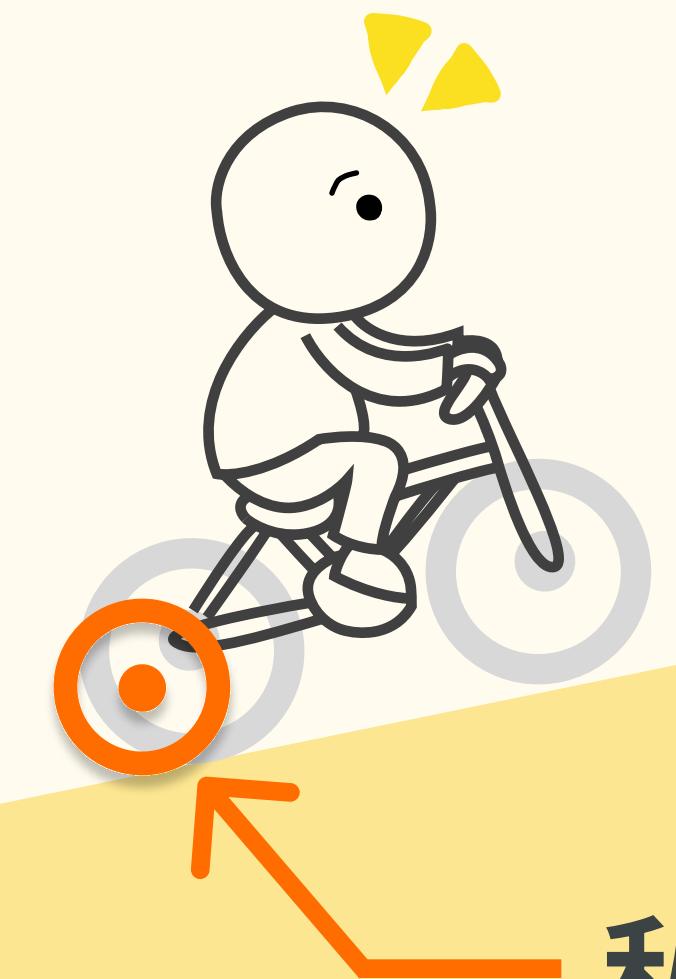
NFCタグ × ウェブページ

初対面の場面に特化した新サービス提案

解決するべき箇所



初対面



私たちの目指すサービスの立ち位置

仲良し

仲良くなれたとは？

仲良くなる定義をブレインストーミングを軸に考えた。

ブレインストーミング

何をして「仲良くなった」と考える？

ご飯に行く

買い物に行く

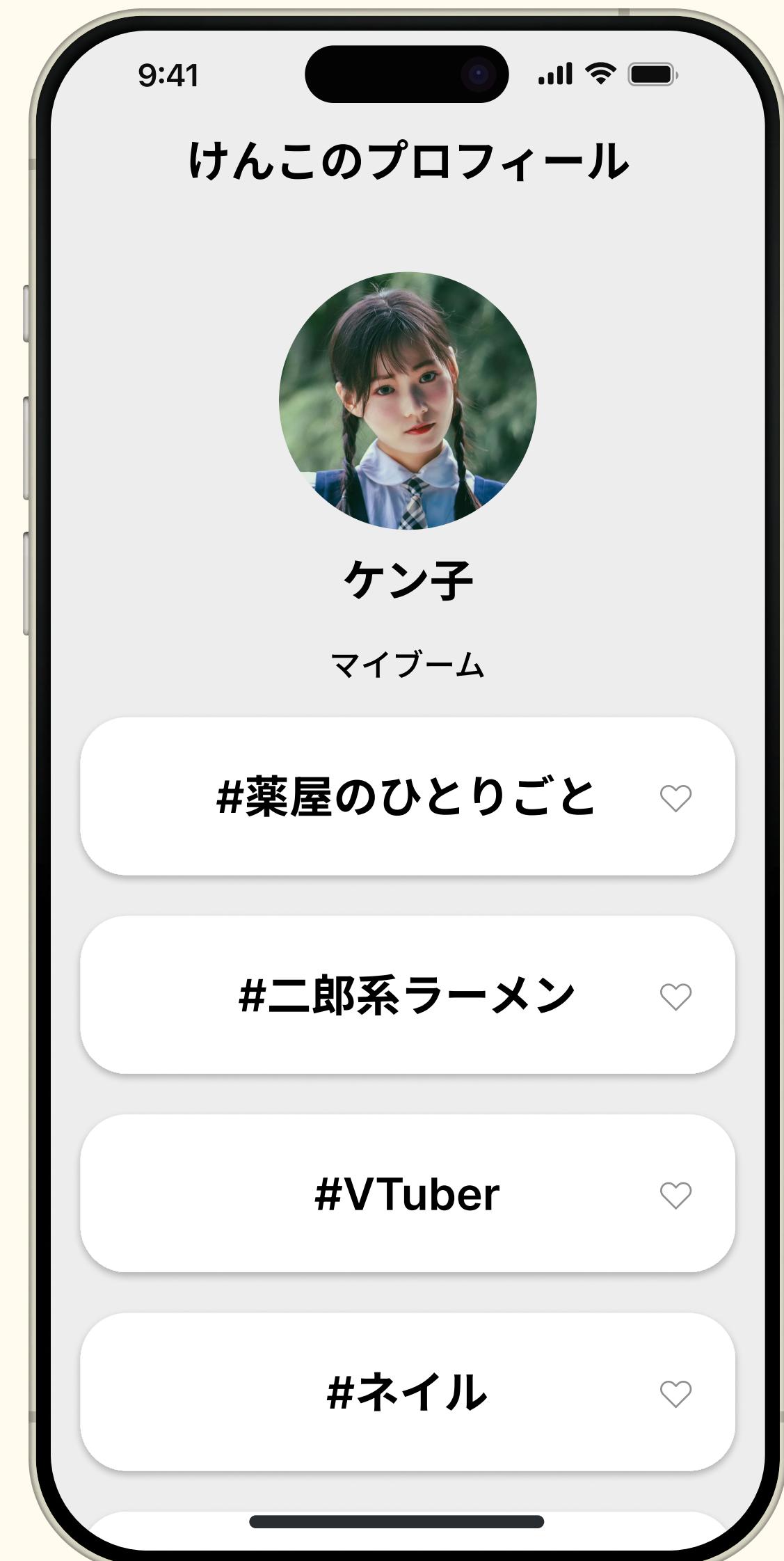
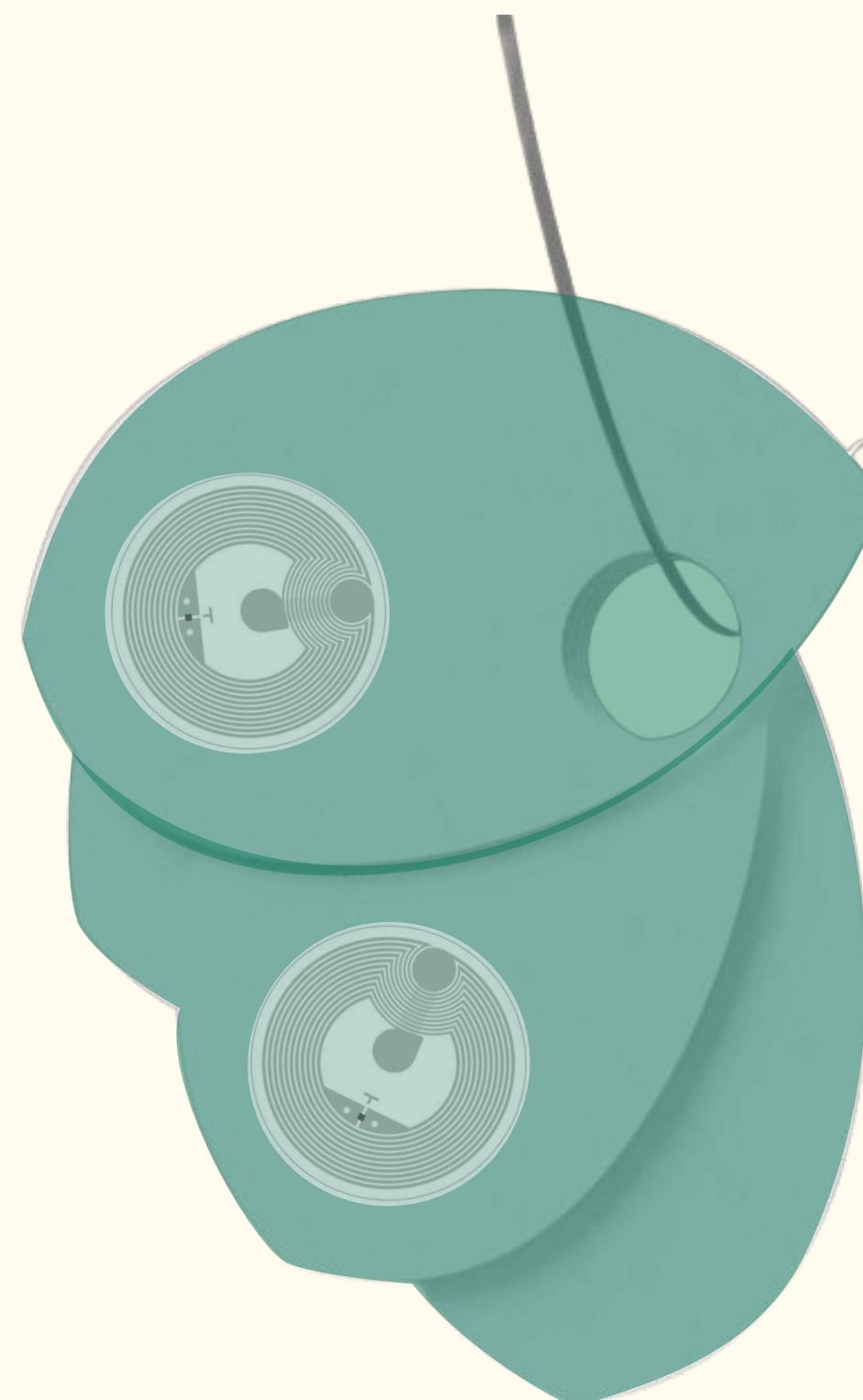
サイクリング

キャンプ

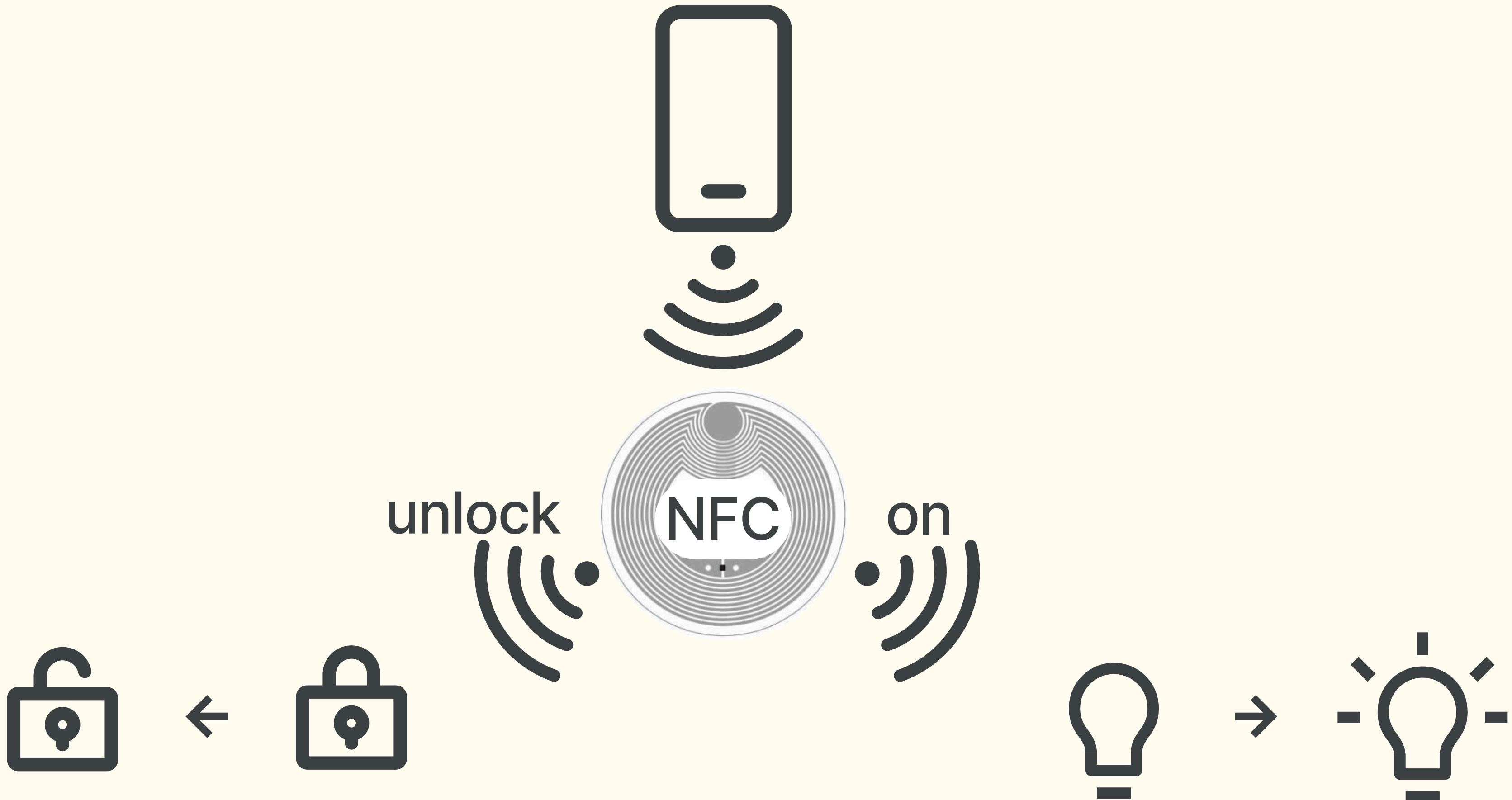


GOAL! /
ひとつのモノを共に消費する

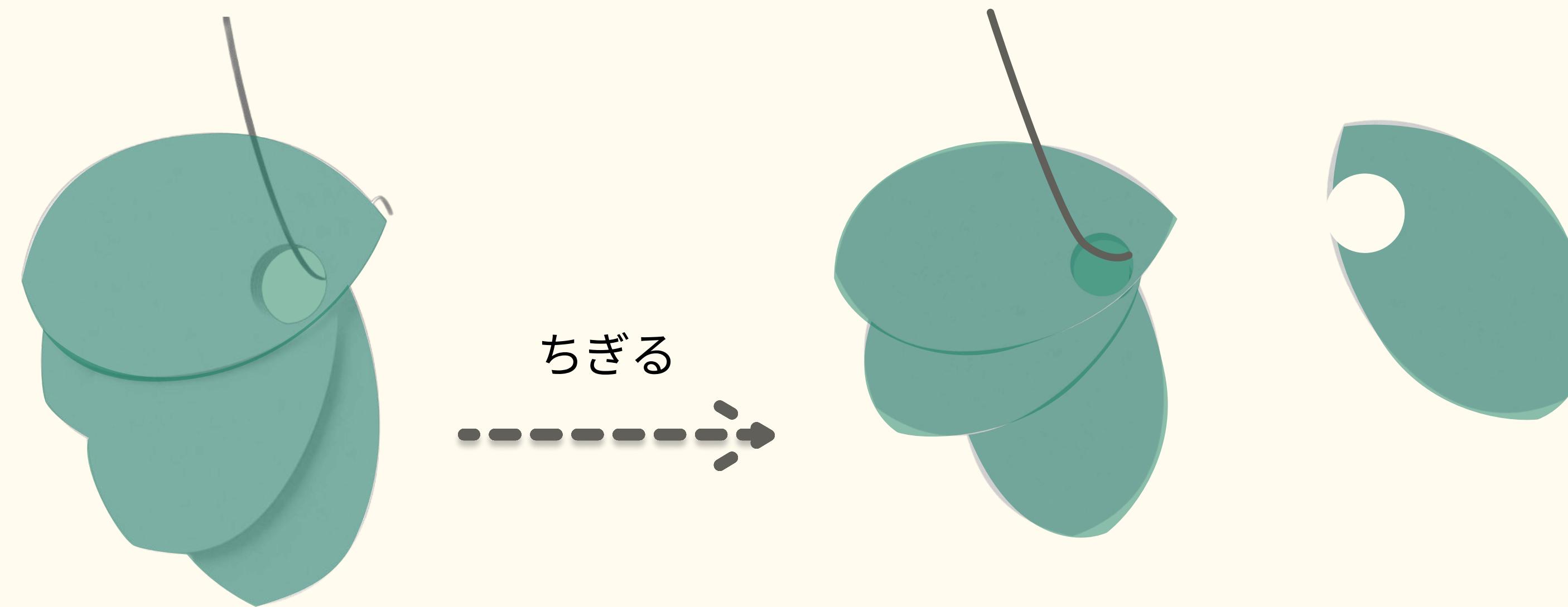
提案するもの



NFCタグとは？



NFCを読み込ませるためのインパクトのあるプロダクト



読み込ませた後の遊びまでを想定したスケジュール作り

ユーザーシナリオ

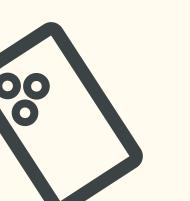
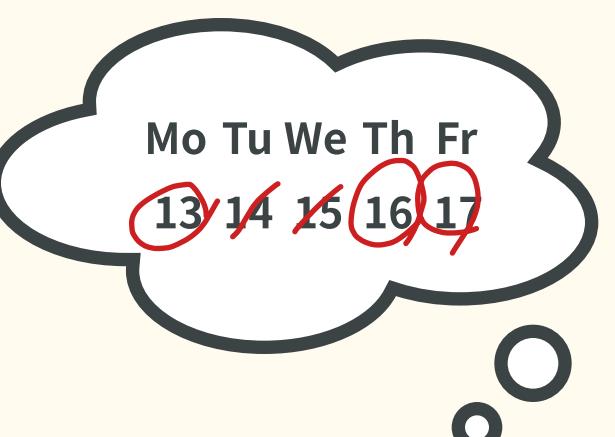
----- Web/アプリ
----- プロダクト



Prepare
準備

利用者のスケジュール決め

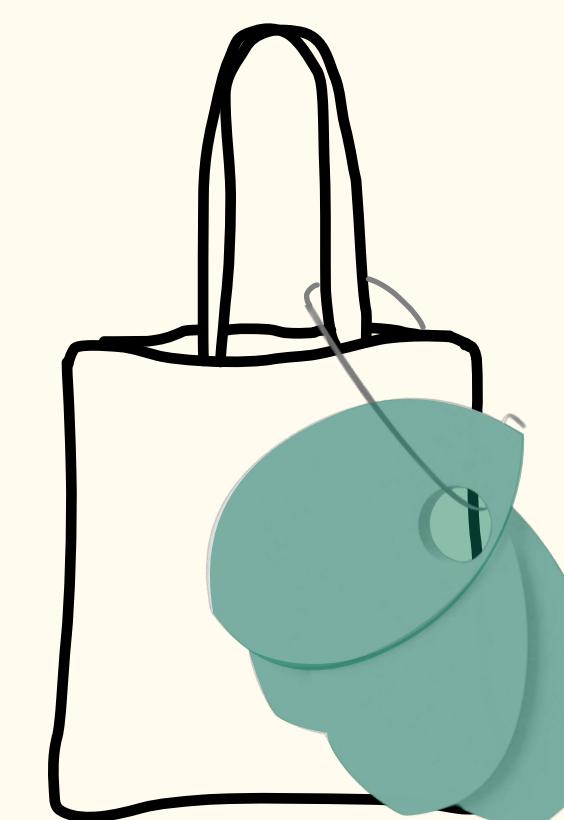
遊びのスケジュールを事前に完成させておいて、遊びへの誘いをスムーズなものにする



Wear
身につける

プロダクトを身につける

相手からの興味を惹きつけることで自然と会話を生み、発見→渡しの動作に無理のない方法で可能とする。



ユーザーシナリオ



プロダクトの発見

身につけたプロダクトを相手が発見することを想定。何かしらのリアクションがあることで説明までの流れをスムーズ化



プロダクトの読み取り

身につけたプロダクトを相手がスマホで読み取る。かざすだけで読み込まれることでスマホが会話の阻害要因になることを防ぐ。



ユーザーシナリオ



ケン子

マイブーム

#薬屋のひとりごと

#二郎系ラーメン

#VTuber

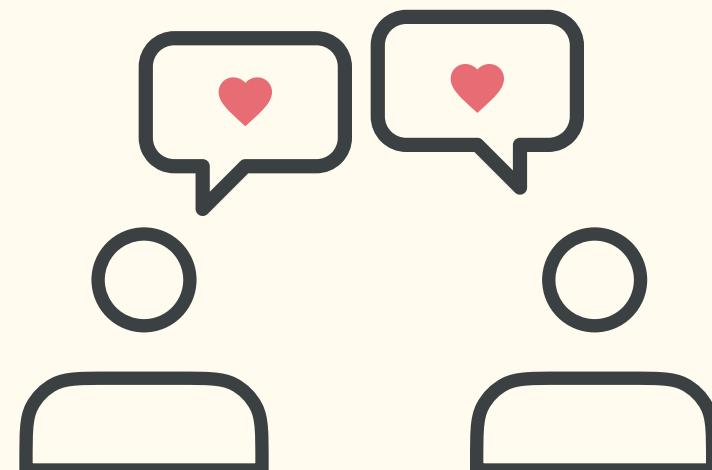
#ネイル

Screen

画面

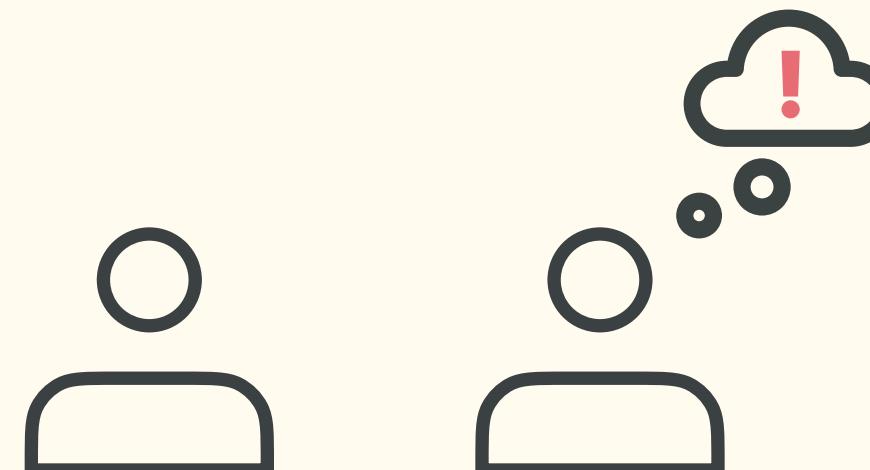
画面の表示

表示した画面から相手の好みのジャンルと事前に登録した遊びの情報が表示。好みのジャンルを知ることで話すネタを提供。



概要の認識

遊びに誘うためのものだというのを相手に認識させる。初対面での関わりという場面で何かインパクトを植え付ける。



ユーザーシナリオ



プロダクトの渡し

プロダクトを実際に渡すことでインパクトを保ちつつ、既存のSNSとは差別化された立ち位置を確立。



物理的な別れ

インパクトを与えた上での別れ。



画面の再認識

相手のインパクトと手元に残ったプロダクトから再スキャンをすると想定。



ユーザーシナリオ

#二郎系ラーメン

募集中のイベント

ジロー系行ける人、募集中～！！

📅 健子さんのご希望日

August 2025						
Mo	Tu	We	Th	Fr	Sa	Su
28	29	30	31	1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

📍 場所の設定 別の場所を提案する

ラーメン二郎 池袋東口店

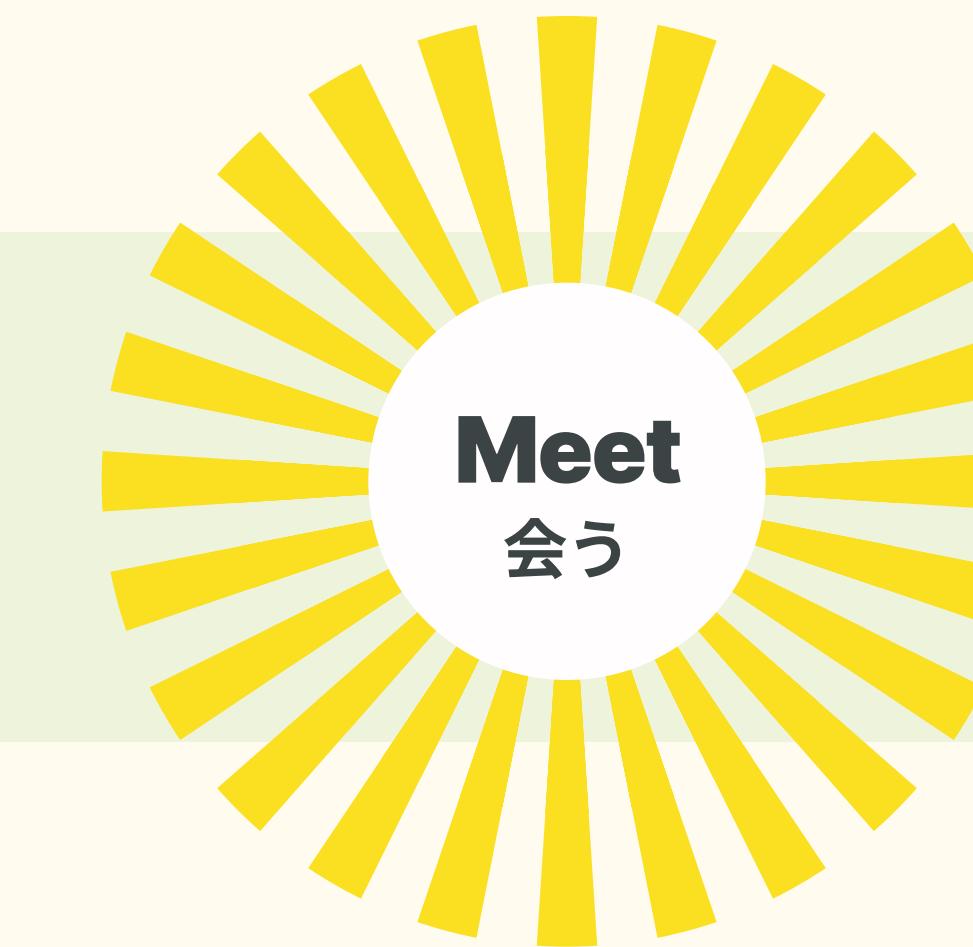
👤 参加メンバー

ケン スン 空 空

参加する



予定への参加申し込み

表示した画面から興味がある予定に
参加を申し込む。

参加する

