CPS最終課題

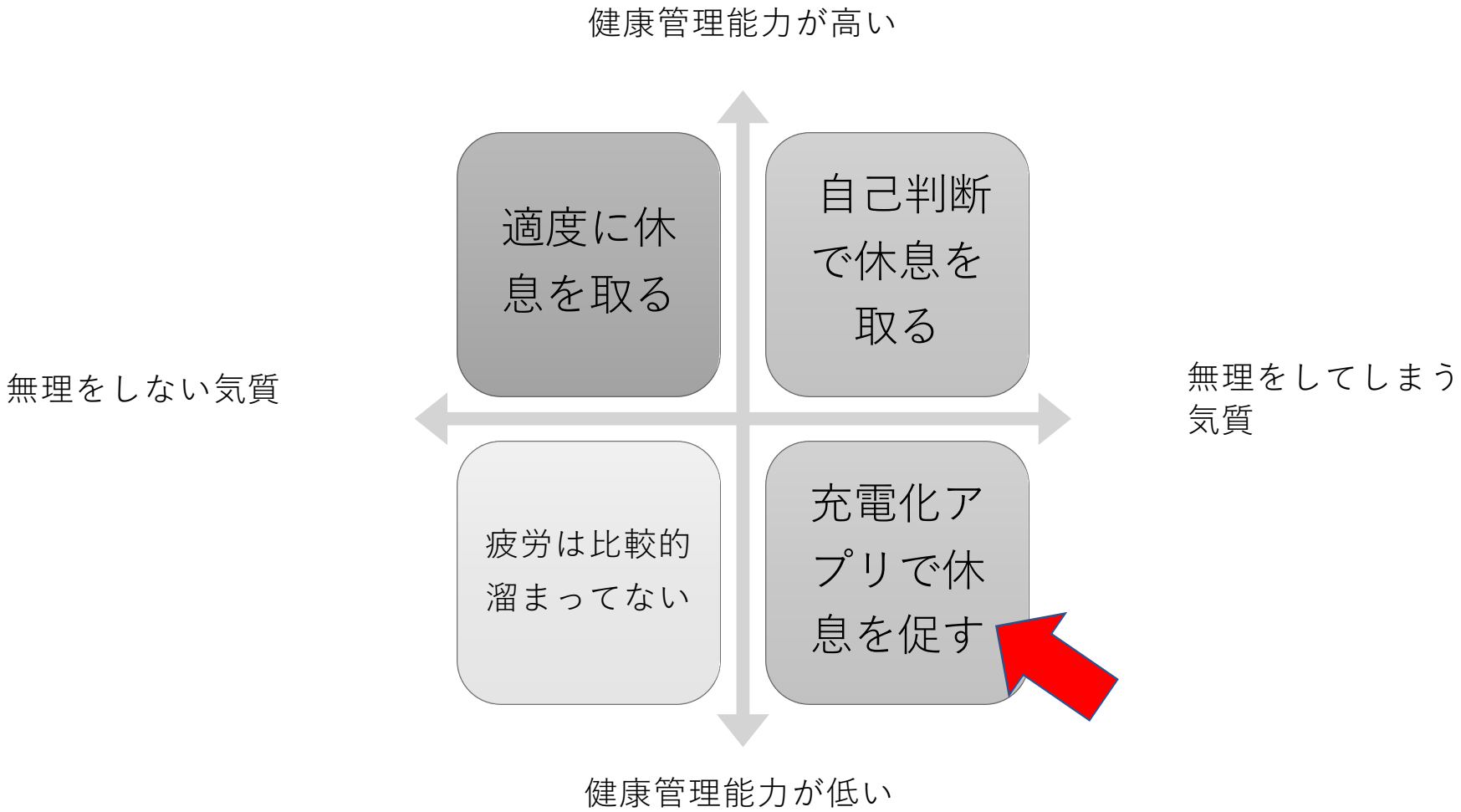
G2 1922014 佐藤穂花

人間の充電可視化システム

コンセプトチャート

対象ユーザー
自分で健康管理が苦手な人
利用局面
日常
コンセプト
人間のエネルギーの残量を数値化する
UX価値
蓄積されている肉体的・精神的疲労を考慮し、休息をとるべきタイミングを促す
競合との違い
休息するべきタイミングを促すこと

2軸チャート


健康管理能力が高い
適度に休息を取る
自己判断で休息を取る
無理をしない気質
無理をしてしまう気質
疲労は比較的溜まってない
充電化アプリで休息を促す
健康管理能力が低い

ペルソナ

仕事をこなしながら、新しい挑戦するために頑張る新卒社会人！

・名前：山田亮
・年齢：23歳
・性別：男性
・住まい：東京
・趣味：スポーツ観戦・動画視聴
・職種：SE
・大学：都内の大学の情報学部
・生活サイクル：朝起きるのは早いが、勉強は主に深夜。

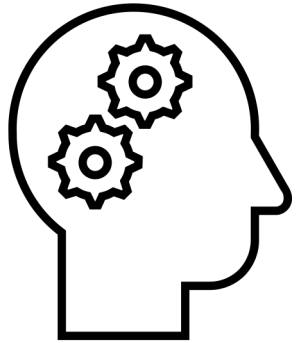
KJM

フェーズ	認知	比較検討	購入	健康維持
行動	**・アプリを知り、どのようなものか調べる**	**・健康管理ができるサービスや商品を検討**	**・アプリのダウンロード ・ウェアラベルの準備**	**・ウェアラベルを装着し、データを取得 ・アプリから通知が来る ・休息を取る**
チャネル	・広告 ・ネット/SNS	・ネット/SNS ・アプリ評価	・アプリサイト	・アプリ ・ウェアラベル
思考	・パフォーマンスを一定に高い水準で保ちたい	・健康に気を付けないと	・アプリを試してみる	・アプリのおかげで的確なタイミングで休息を取ることができる
感情	🤢	🧐	🤔	🥳
問題点	**・興味をもってもらう戦略が必要**	**・アプリの強みを主張する必要がある**	**・デェバイスを持っていないと導入コストが高い**	**・効果を体験してもらう必要がある**

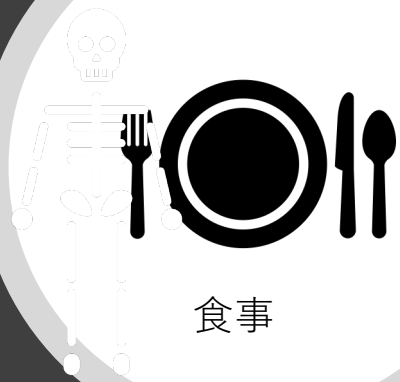
必要な技術

健康状態を把握するための指針となるデータから、
休息をとり肉体的・精神的に回復する必要がある
ことを携帯の充電残量のように可視化する。

運動時間



脳波



食事

心拍数

睡眠時間