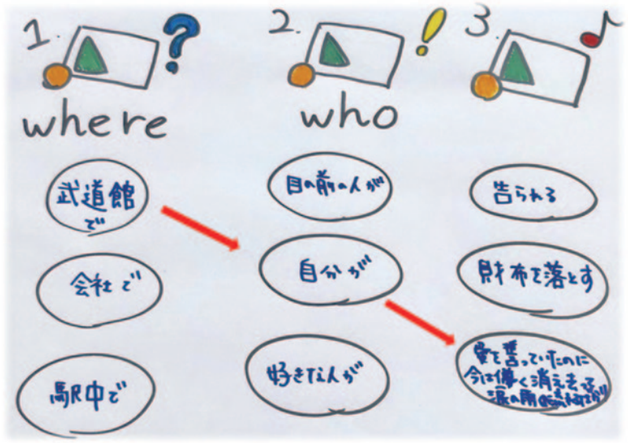
4
SUMO

ペンギン革命

「ピッ」をしながら
「ピッ」を楽しもう

私たちが提案するのは、SUICAを「ピッ」とする２秒をより楽しむ方法です。私たちが提案するのは「1. 利用を重ねることで文章を完成する仕組み」「2. 表示されたイラストを構内で探して楽しむことができる仕組み」「3. 登録された情報に基づいた占いなどの仕組み」「4. 駅によってタッチ音を変える仕組み」の４つです。SUICAは残額が1,000円以下になると表示や音が変わったり、細かな工夫がされています。そして、それに気がついた時に少しだけSUICAにより親近感を感じます。この「少しだけ」をより伸ばすのが私たちの提案です。

4.1 文章を完成させる

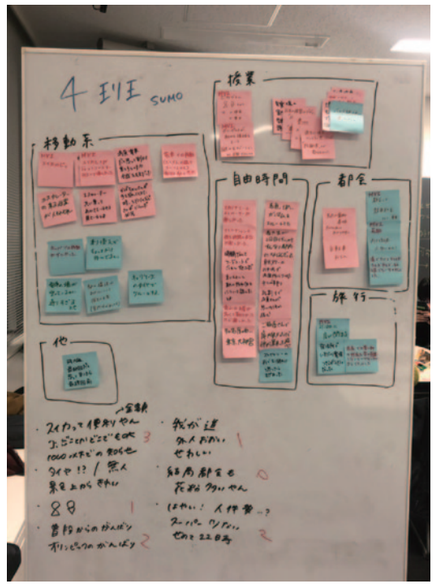


プロジェクトメンバー

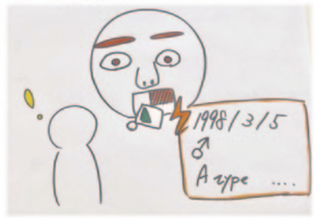
芝浦工業大学デザイン工学部２年	海老原 迅
香川大学工学部２年	足立 悠仁
香川大学創造経済学部２年	藤原 万梨恵
香川大学創造工学部１年	麻岡 蛍環

Insight 残額1,000円以下の発見

普段、何気なく使っているSUICAですが、実は「残額1,000円以下になると表示背景色が黄色になる」といったようなちょっとした工夫が色々とされています。これまで、その工夫に気がつくことは無かったのですが、フィールドワークリサーチをする中で、ふと気がついてしまいました。そして、その「気がつく」体験が「意外な面白さ」であることを発見しました。東京オリンピックなどを契機に様々な旅行者が東京にやってきます。そして、利便性の高いSUICAを皆が利用すれば都市の機能もスムーズになります。ですが、特に外国人であればあるほど「未知のモノ」に手を出すのに勇気が必要になります。そこで、この「あっ！」という面白さによって、SUICA利用への親近感をより持ってもらおうというのが、私たちがチャレンジしようと考えたことです。



4.3 登録情報に基づいた占い



Outcomes ２秒以内の体験

私たちがアイデアを考える上で、最も苦労したのは「2秒以内」という条件です。はじめは「利用履歴などを利用した詳細な占い」を考えましたが、これを改札に表示した場合、その画面に見入ってしまい、本来の機能である「改札をスムーズに通す」という機能が失われてしまいます。「1,000円以下の表示」も「2秒以内に把握させる」という要件にもとづいたものです。

そこで私たちが考えたのは「一瞬のちょっとした表示」です。例えば「武道館で」ぐらいの表示内容であれば2秒以内に把握できます。この時「SUICA利用を複数回行った時に何らかの文章が完結する」という仕組みであれば、それを発見した時の面白さが演出できるのではないか？ということです。４つの提案はすべてそのような「一瞬のちょっとした表示」をベースに考えてあります。