

試着空間のデザイン研究

Study on Try-on Space design

清田琴美 Kiyota Kotomi 2018年入学 | 工業設計学科 Department of Industrial Design

分類: 卒業研究

作品/論文: 作品

制作年度: 2021年度

課題概要: サービス・空間



図1 FITTainment利用シーン



図2 空間デザインイメージ



図3 ユーザー体験の流れ

服の買い物は私にとって非常にワクワクする体験だ。しかし、服選びの肝ともいえる試着室では楽しい服選びの体験ができていないと感じる。そういった自身の体験から、自分と同じZ世代に向けた、試着とそれを取り巻く体験をより良いものにするための試着空間の提案を行うことを本研究の目的とした。

先進事例調査、試着室の実態調査、服選びに関する調査から、ユーザーはたくさんの共感が得られる体験に価値があると感じるのではないかと考えた。また、服との最初の接点である、服を見る場は店舗ではなく、スマホの中にあり、そういった背景からお買い物精度の向上を求めていることが分かった。そこで、試着は購入のためのもの/服との接点はオンライン上で、ユーザーは常に情報を持っている状態と定義し、デザイン要件を「自分の欲しい服の比較・検討がじっくりできる」「人との接点があり、

共感が得られてコミュニケーションが円滑になるような体験」「試着という行為そのものを楽しむことができる体験や空間」とし、コンセプトを「失敗しない買い物のための、試着のみを目的とした、試着を楽しむことができる体験・空間」と設定した。

インターネット通販×リアルでの試着でお買い物精度を上げられる試着体験「FITTainment」を考案した。Z世代の「失敗しない買い物をしたい」というニーズを叶えつつ、複数人で利用する仕組みで、共感が得られる体験を可能にした「試着屋」である。FITTainmentによって、ユーザーは店舗を持たないブランドの服を試したり、複数のブランドの服を同時に比較したり、相手と相談できるようになり、じっくり吟味できるようになる。また、相手に服を選んでもらう新しい服選びによって相手との仲が深まり、新たな発見のある楽しい試着体験ができる。