

# ミライケータイプロジェクト

## Future Mobile Phone Project

ミライ性  
future property

4 大学合同  
four universities joint

スクラム  
scrum

未来大：山田楓也，伊藤優李，佐藤大介，高橋憲司，飛田真武，藤井偉，前田勇伍，三上千夏，安本詞音，山本浩貴，若園裕太，渡邊雄之介 専修大：山野井直希，関野勇志，寺本茉衣，本領菜々子，室井祥吾，湯川亮平，渡部友暁  
神奈工：杉本俊輔，木幡虎之介，鈴木暁仁，高澤祐樹，檜垣敦士 法政大：細川雄志，小林澤司，柴山光歩，高山侑也，遠山葵，西田明寛，山口祐佳，吉崎椋太，吉田嶺

### ミライケータイとは About this project

本プロジェクトは公立はこだて未来大学（未来大），専修大学（専修大），神奈川工科大学（神奈工），法政大学（法政大）の4大学合同で行っている文理融合プロジェクトである。開発競争が激化する中で多くの人々に使われるサービスを提供するには，将来を見据えた新しい技術がより一層必要になっている。そこで本プロジェクトでは，将来一般化される技術や用途を想定したミライ性のあるサービスを提案する。

This project is a fusion of Literary and Science projects conducted by 4 universities, Future University, Senshu University, Kanagawa Institute of Technology students, and Hosei University. In order to provide services that are used by many people in the midst of fierce development competition, new technologies for the future are even more needed. Therefore, in this project, we will proposal a service with a future property for generalization of technologies and applications.

**開発サービス Development service**



スマホをかざして  
のぞきみる



出先で生まれた  
すきま時間を  
楽しくする



すれ違いで新しい  
ファッションを  
見つけよう

### 組織体制 Organizational structure

今年度は未来大 12 名，専修大 7 名，神奈工 5 名，法政大 9 名の計 33 名の学生が本プロジェクトの一員として活動している。

This project has 33 members, including 12 Future University students, 7 Senshu University students, 5 Kanagawa Institute of Technology students, and 9 Hosei University students.



### 大学ごとの役割 University roles

	公立はこだて未来大学 FUTURE UNIVERSITY-HAKODATE	専修大学 SENSHU UNIVERSITY	神奈川工科大学 KANAGAWA INSTITUTE OF TECHNOLOGY	法政大学 HOSEI UNIVERSITY
企画・設計	●	●	●	●
開発	●		●	●
ビジネスモデル		●		

### 年間スケジュール An annual schedule



### 開発手法 Development methodology

定期的にサービスの内容を改善しようと考え，開発中に仕様変更することが予想されたため，継続的にブラッシュアップの行えるアジャイル開発を導入した。さらに4大学合同で行うため綿密なコミュニケーションが必要であり，アジャイル開発の中でも特にコミュニケーションに重点を置いたスクラム手法を用いた。スクラム手法には5つのイベントがあり，今年度は特にスプリントレトロスペクティブに力を入れた。

Because it was expected to improve the contents of the service on a regular basis and the specifications were changed during development, Agile development that can keep the continuous improvement was introduced. In addition, close communication is necessary for the collaboration of the four universities, and a scrum method with a particular emphasis on communication was used in agile development. There are five events in the scrum method, and this year we focused on the Sprint Retrospective.

#### スプリントレトロスペクティブ Sprint Retrospective

スプリント終了時に行うスプリントの振り返りのこと Review the sprint at the end of sprint

課題に対する改善策を行動に移すために，KPT(Keep/Problems/Try) に Action を追加した KPTA を取り入れた。また自己採点法を用いて，項目ごとに成長度合いや問題点を点数化した。さらに，改善計画を立てそれらをドキュメントとしてまとめることで，ルールや話し合ったことを可視化し，次の行動に反映できるようにした。

In order to take action to improve issues, we adopted the KPTA that added Action to KPT. The self-scoring method was used to score the degree of growth and problems for each item.

Furthermore, by developing improvement plans and putting them together as documents, the rules and discussions were visualized so that they could be reflected in the next action.

### 合同合宿 Joint camp

#### 第1回合同合宿 First joint camp

第1回合同合宿では協力企業，OB・OGの方々からアドバイスを頂きながら，サービス案についてディスカッション・ブラッシュアップを行った。最終的には投票によって開発するサービス3つを決定した。

At the first joint training camp, we discussed and sorted out the service proposal while receiving advice from cooperating companies and OB / OG members. Eventually, three services to be developed were decided by voting.

#### 第2回合同合宿 Second joint camp

第2回合同合宿はサービスの着地点を定め，どのようにゴールへ向かうか考えるという目的のもと行われた。今までのイベントによる意見を集約しサービスを改良・ゴールを決めるとともに，ビジネスモデルについて話し合った。またそれらを踏まえた上で，4thスプリントのプランニングを行った。

The second joint training camp was conducted with the aim of setting the landing point of the service and considering how to achieve the goal. We gathered opinions from previous events, improved services and determined goals, and discussed business models. Based on these considerations, the 4th sprint was planned.



# ミライケータイプロジェクト

## Future Mobile Project

山田楓也 伊藤優李 佐藤大介 高橋憲司 飛田真武 藤井偉 前田勇伍 三上千夏 安本詞音 山本浩貴 若園裕太 渡邊雄之介  
Fuya Yamada Yuri Ito Daisuke Sato Kenji Takahashi Masamu Tobita Takeru Fujii Yugo Maeda Chinatsu Mikami Shion Yasumoto Hiroki Yamamoto Yuta Wakazono Yunosuke Watanabe

キーワード： ミライ性 4大学合同 アジャイル スクラム  
Keywords: future property four universities joint agile scrum

### 概要

#### Outline

開発競争が激化する中で多くの人々に使われるサービスを提供するには、将来を見据えた新しい技術がより一層必要になっている。そこで本プロジェクトでは、今ある概念にとらわれない**ミライ性**のあるサービスを構築する。

In order to provide services that are used by many people in the midst of fierce development competition, new technologies for the future are even more needed. Therefore, in this project, we will construct a service with a **future property** that does not belong to the existing concepts.

開発は、未来大、専修大、神奈工、法政大の**4大学合同**で行う。

The development will be jointly conducted by **the four universities** of the Future University, Senshu University, Kanagawa Institute of Technology, and Hosei University.

開発サービス Development service



### 合同合宿

#### First joint camp

第1回合同合宿は本プロジェクトで開発するサービスの決定と、メンバー同士の親睦を深めるという目的のもと行われた。

The purpose of the first joint training camp was to determine the services that were carried out by the project and to deepen the relationship between the members.

#### 1日目 First day

協力企業、OB・OGの方々からアドバイスを頂きながらディスカッション・ブラッシュアップを行った。学生とは違った視点からのコメントによって、改善・検討すべき点を多く発見できた。We discussed and brushed up about one service plan while receiving advice from a partner company, OB OG. Through students' different perspectives, we can find that many points need to be improved and considered.

#### 2日目 Second day

プレゼンテーションの後投票によって開発するサービス3つを決定した。

We decided to develop three services by voting after the presentation.



### 組織体制

#### Organizational Frameworks

今年度は未来大12名、専修大7名、神奈工6名、法政大9名の計34名の学生が本プロジェクトの一員として活動している。

This project has 34 members, including 12 Future University students, 7 Senshu University students, 6 Kanagawa Institute of Technology students, and 9 Hosei University students.

使用ツールとして、Zoom・Slack・Skype・メール・リスト・PukiWiki・Discordを用いて 情報交換や進捗確認を行っている。また合同合宿やビデオ会議など、顔を合わせてコミュニケーションを取る場も作っている。

Information exchange and progress confirmation are performed by using the specification tools, such as Zoom, Slack, Skype, mailing list, PukiWiki, and Discord. In addition, we can conduct face to face communications via joint training camps and video conferences.

大学ごとの役割分担は、専修大がビジネスモデルを担当し、その他の大学がiOS・Android・サーバーを担当している。

As for division of roles among universities, Senshu University is in charge of business model, and other universities are in charge of iOS, Android, and server.



### 開発手法

#### Development methodology

#### 背景 Back ground

本プロジェクトは開発経験者が少ないことから、何度も改善が必要であることが考えられる。そのため、計画・設計・開発・改善を数回繰り返し、一度の流れで必ず動くものを作り上げるよう計画を立てることにした。

Since this project has few experienced developers, it may be necessary to make improvements several times. Therefore, we decided to make a plan to ensure project improvements by repeating planning, design, development and improvement.

#### アジャイル開発スクラム手法 Agile development scrum method

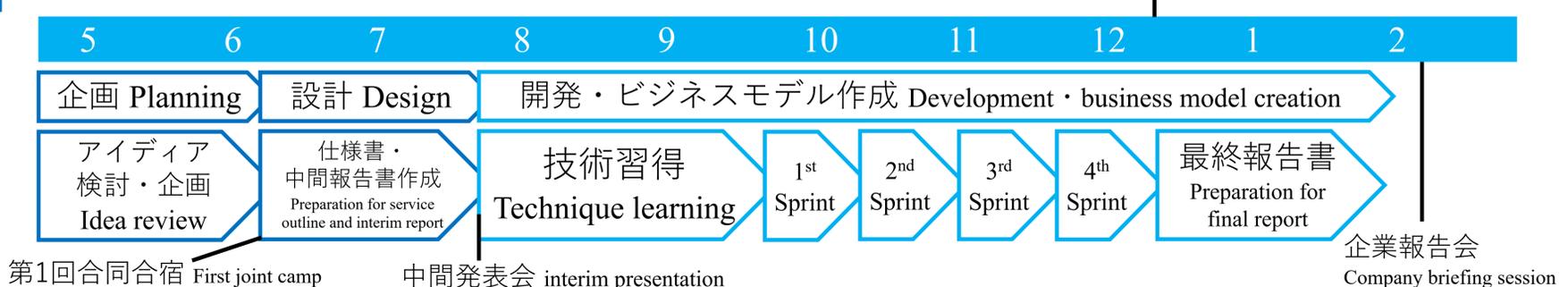
仕事の進め方のフレームワークであり、役割やイベントが明確で柔軟性がある。このような理由から本プロジェクトでの採用を決定した。

It is a working framework with clear and flexible roles and events. For this reason, we decided to adopt it to this project.

### 年間スケジュール

#### An annual schedule

#### 最終発表会 final presentation



# Lookin'

検索不要

のぞきみる

飲食店

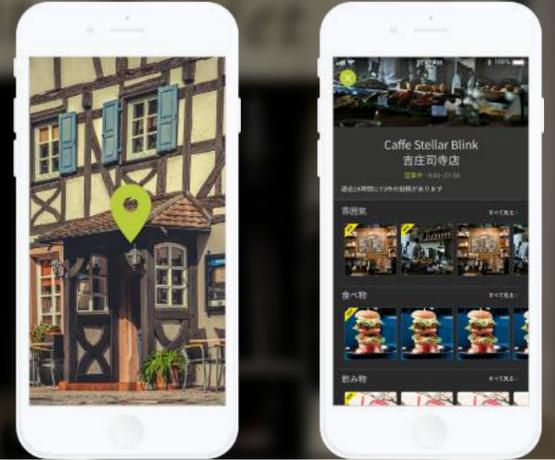
未来大：若園 裕太，佐藤 大介，高橋 憲司，飛田 真武，安本 詞音

専修大：山野井 直希，湯川 亮平

神奈工：鈴木 暁仁，高澤 祐樹，檜垣 敦士

ちょうどいいお店に入りたい。けど、まわりは知らないお店ばかり。  
そんなとき、Lookin' が役に立ちます。

スマホをかざして、のぞきみる。



## Lookin' とは

Lookin' とは、外出時にお店に向かってスマートフォンをかざすことで店内をのぞきみることができるサービスです。検索をしたり、のれんをくぐったりせずに、店先から店内の雰囲気を見て、知ることができます。

また、本サービスには店内の雰囲気を投稿できる機能があり、他のユーザへ情報を共有することができます。

## Lookin' の特徴

Lookin' では、従来のサービスのように文字検索をしたり、音声検索をしたりする必要がありません。スマートフォンをかざすだけで写真や動画で飲食店内の情報を入手することが可能で、それらは雰囲気や料理、ドリンクなどにカテゴライズされています。

さらにもう一つの特徴として、本サービスは目の前の情報、新しい情報に特化しています。実際にお店の前に行くことで情報を手に入れることができ、それらの情報はリアルタイムで次々と更新されていくため、より身近な情報を手に入れることができます。

## 特徴を実装するための技術と仕組み

### 01 かざして情報入手

『スマートフォンをかざすだけで飲食店内の情報を手に入れることができる』という特徴を実装するために、Lookin' ではARという技術を利用しています。

ARCore, および ARKitを利用して、対象となる店舗をマーカーとして認識した際に、サーバから飲食店のデータを受信し、スマートフォンの画面上に飲食店内の情報を表示することで、特徴を実装しています。

### 02 目の前の情報・新しい情報

本サービスの中には、ユーザが写真や動画などを投稿できる機能が用意されています。本サービスに投稿された情報を店舗ごとに時系列順に新しいものから表示することで、特徴を実装しています。

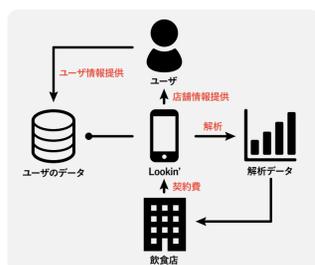


## ビジネスモデル

### 01 データ提供ビジネス

データ提供ビジネスモデルでは、店舗に訪れたユーザの解析データを飲食店へ提供します。

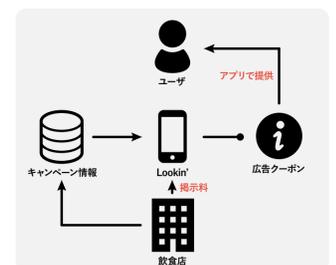
提供する解析データには、店舗に実際に訪れたユーザの人数や年齢層、性別などがあります。

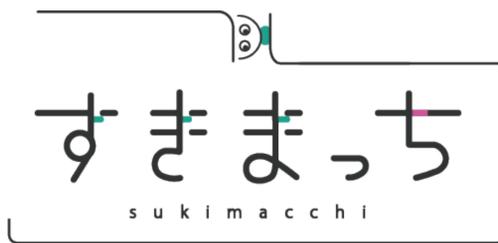


### 02 クーポンビジネス

クーポンビジネスモデルでは、店舗が本サービスにクーポンを掲示することができます。

掲示できるクーポンには、店舗のキャンペーン情報やセール情報などの広告情報が含まれています。





すきま時間

レーダ

楽しい

未来大: 渡邊 雄之介, 三上 千夏, 山本 浩貴

専修大: 関野 勇志, 寺本 茉衣, 本領 菜々子

神奈工: 木幡 虎之介, 杉本 俊輔

法政大: 小林 澤司, 細川 雄志, 吉崎 椋太, 吉田 嶺

## こんなときありませんか？

友達との待ち合わせに早く着きすぎた！30分くらい暇だな...  
恋人との映画デート中、映画を見るまで何をして暇をつぶそうかな...  
仕事での出張中、暇な時間が生まれてしまった！どうしよう...

その時間、ただの暇つぶしにしちゃうの？

いやいや、すきまっちと一緒に「冒険」しよう！



## すきまっちとは

出先で生まれたすきま時間を楽しく過ごすためのアプリ「すきまっち」

出先で次の予定までの時間が暇になってしまうことがあります。そんな時間は、自分が知っているよくあるカフェで過ごしたり、座れる場所を探してスマホを見たりして「暇つぶし」をするでしょう。しかし、ただ「暇つぶし」をするのではなく、より楽しみながらすきま時間を過ごせる方法があるのでは？と考え、制作したアプリです。

## すきまっちの楽しさ

### ① スポットに着くまでも楽しい！

本サービスではレーダ上にスポットが表示されていて、スポットまでの詳しい道が分かりません。そこで、歩く道などはユーザーが決めます。自ずと視線が街に向くので、街の中での新たな発見に繋がります。

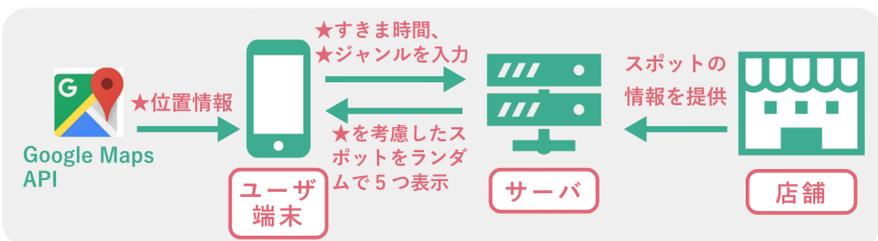
### ② 自分の世界が広がる

本サービスでは宝探しのように、実際にスポットに着かなければどんなお店、場所なのかが分かりません。今まで自分なら行かなかったような場所にもすきまっちをきっかけに足を踏み入れることで、自分の価値観を広げることができます。

## 実装するための技術と仕組み

### ◆ 周辺スポットが表示されるまで

ユーザーの位置情報取得には Google Maps API を用いています。ユーザーがすきま時間とジャンルを指定すると、サーバからユーザーの位置情報とすきま時間、ジャンルを考慮したスポットを表示してくれます。



### ◆ 時間によるスポットの選定方法

ユーザーがすきま時間を入力するとすきま時間を考慮したスポットが表示されます。

ユーザーの現在地からスポットまでの徒歩での往復の時間 + そのスポットの平均滞在時間 ≤ 入力したすきま時間以下になった場合、そのスポットがユーザー端末に表示されます。往復の時間を計算するための歩く速さは 80m/分としています。道が明かされていないアプリのため、ユーザーが最短経路で歩くとは限らないので、一般的な歩く速さよりも遅く設定されています。

## ビジネスモデル

### ◆ 店舗と月額契約

登録店舗側がすきまっちと月額 5000 円で契約を行うと、店舗がスポットにコメントを入力できるようになります。また、ランダムで店舗が表示される倍率を UP させることもできます。後者には 2 つプランがあり、A は 1 ヶ月継続的に倍率が 3 倍になり、B は好きなタイミングで (5 回 × 3 時間 / 1 ヶ月) 倍率が 30 倍になります。2 つプランを設けることで、より多くの店舗側のニーズに応えられるようにしました。



### ◆ データの販売

本サービスでは、店舗拡大、新規出店を考えている企業側に対して「性別、年齢、選択されたジャンル、すきま時間が生まれた位置、すきま時間の長さ」の 5 つをデータとして販売します。これらの情報をデータ化することで、「時間があから、なんとなくお店に入る」というお客さんを集客できるような場所が分かるようになります。





すれ違い

ファッション

BLE

未来大: 藤井 偉, 伊藤 優李, 前田 勇伍 専修大: 室井 祥吾, 渡部 友暁 神奈工: 滝沢 快斗 法政大: 高山 侑也, 柴山 光歩, 遠山 葵, 西田 明寛, 山口 祐佳

## こんなときありませんか？

あっ... あの人の服かっこいい！かわいい！  
どこの服だろう... 気になるけど話しかけるのはちょっと...

直接話しかけなくても相手のファッション情報をGETして、

すれ違いで新しいファッションを見つけよう。

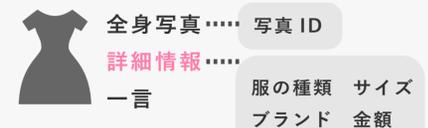


## PxCとは

PxCは、すれ違った人の**ファッション情報**を直接話しかけることなく、手に入れることを目的としたサービスです。現状では、すれ違った人に話しかけることができないため、ファッション情報を手に入れることができません。しかし、PxCを使用することで、人とすれ違っただけで、すれ違った相手が登録したファッション情報を受け取ることができます。

## ファッション情報とは

ファッション情報



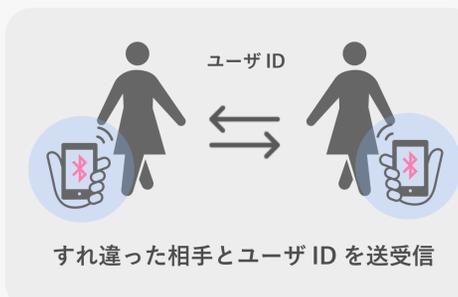
## 実装するための技術と仕組み

### ①ファッション情報受信

すれ違いによるファッション情報の交換は、**Bluetooth Low Energy** (以下 BLE) を用いて行います。BLE 通信範囲内にファッション情報が登録されている端末が入ってきたとき、BLE 通信を行い、ユーザ ID の送受信を行います。そしてサーバへユーザ ID を送ることで、写真 ID を取得します。

※ユーザ登録を行う際、ユーザ情報が保存されると共にユーザ ID が発行されます。

STEP1



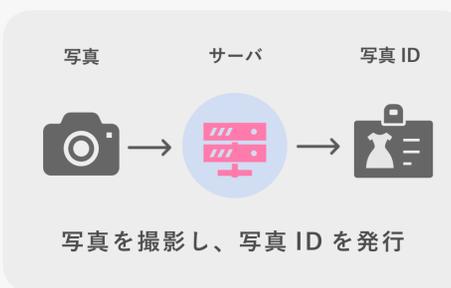
STEP2



### ②ファッション情報発信

ユーザはその日に着る服を全身写真1枚で撮影します。そして服の詳細情報をタグとして登録することができます。また、その服について推したいポイントを一言として記入することもできます。入力が完了したら写真 ID を発行し、写真 ID にファッション情報を紐付けてサーバへ送信し保存します。そしてすれ違った相手に保存した情報を発信します。

STEP1



STEP2



## ビジネスモデル 仲介モデル

本サービスは、すれ違った相手の服が欲しいと思った際に、相手が登録した詳細情報のタグをタップすることで、そのブランドの通販サイトへ移動し、購入することができます。本サービスを使用し、通販サイトへ移動したことが判別できるリンクをファッション企業から「PxC」の運営へ申請することで、タグに表示されるブランド名と通販サイトの紐付けを行うことができます。そして、システムの使用料として購入した金額の5%をブランド企業から徴収します。

ユーザが購入まで行った場合・・・

ユーザ側



サービスとブランド企業側



# Lookin'

若園裕太 佐藤大介 高橋憲司 飛田真武 安本詞音

キーワード：AR ビーコン 検索不要 覗ける 飲食店

## 概要

外出先で飲食店を探し歩いているとき、気になるお店をいくつも発見することがあるだろう。そのとき、近年ではスマートフォンで文字検索や音声検索をして、メニューや営業時間などの情報を取得している。しかし、目の前に店舗があるにも関わらず、わざわざ検索しなければならないのは面倒である。本サービスは、店舗にスマートフォンをかざすだけで、まるで店内を覗いているかのような情報取得を可能にする。

本サービスでは、ユーザは店の料理や雰囲気等の情報を、写真や動画で本サービスの SNS に投稿することができる。さらに、投稿をする際に他の SNS にリンク形式で同時投稿することができる。そのため、本サービスを知らない人々へも情報を発信することができ、本サービスの周知ができる。

## 既存アプリとの差異

### セカイカメラ

セカイカメラは GPS の情報をもとに目の前の場所、対象物に関連した「エアタグ」と呼ばれる付加情報（文字・画像・音声）を AR で表示する。GPS を用いるセカイカメラでは位置情報の誤差が生じていたが、本サービスはビーコンを用いることで、建物の階層などのような正確な位置情報が得られる。

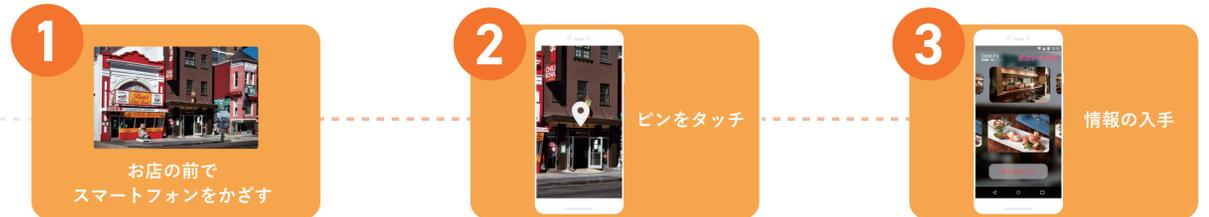
### Google レンズ

Google レンズはカメラをかざすと情報を瞬時に読み取り、建物名や営業時間などのコンテンツ情報が得られる。しかし Google レンズは情報の更新頻度が低く、新鮮なコンテンツ情報を得るのは難しい。本サービスでは最近の店内の雰囲気をユーザが投稿することで、新鮮なコンテンツ情報が得られる。

## 使い方

店先でスマートフォンをかざすことにより、アプリ画面に表示されるピンをタッチして、情報を閲覧することができる。

### 情報入手



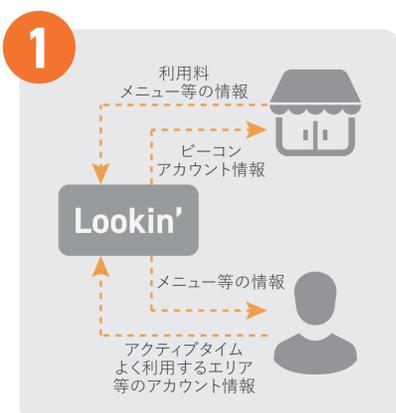
ユーザは、料理の写真や店内の動画を撮影して、投稿することができる。投稿をする際には、他の SNS にも連携して投稿することができる。

### 情報投稿



## ビジネスモデル

### 月額課金モデル



### 専用端末の販売



## 展望

本サービスは、飲食店を対象としたサービスであるが、今後の展望としては、対象を飲食店から拡大し、アパレル店、建造物、自然等にも対応したサービスの展開を目指す。

多種多様なコンテンツに対応することにより、私たちの提案する情報取得方法が、これからの世の中で一般的に使われるようになることを目指す。

# すきまっち

渡邊雄之介 三上千夏 山本浩貴

キーワード：すきま時間 レーダ 自分の世界を広げる

## 概要

### スキマ時間で、広げる世界

外出先で、現在と次の予定までの間の時間が暇になってしまうことがある。そのすきま時間で「暇をつぶす」ためにチェーン店のカフェやよく訪れる場所で過ごす傾向がある。しかし、すきまっちを使うことで、ただ「暇をつぶす」のではなく、すきま時間に自分が知らなかった新しい場所を知ることが出来る。よって、自分の世界を広げることができ、すきま時間を楽しめるものになるサービスである。



## すきまっちのポイント

### 1 道が分からない！

すきまっちはレーダーを元に作られたアプリであり、スポットまでの詳しい道が分からない。道が指定されないことから、「やらされている感」をなくし、ユーザの探求心が掻き立てられるものになっている。



### 2 先に何があるかが分からない！

大まかなジャンル以外には実際にスポットに着かなければ、どんなお店、場所なのか分からない。宝探しのようなもので、何があるかわからないことから、好奇心が生まれるものになっている。



## 使い方

### ① すきま時間を設定する



どのくらいの時間、このアプリを使って冒険を楽しみたいか時間を設定する。

### ② ジャンルを選択する



すきま時間を考慮した、全ジャンルのスポットの場所が表示される。「食べる」「休憩する」「遊ぶ」「見る」の4つからジャンルを選択できる。

### ③ 実際に歩く



ジャンルを選択するとランダムで5つ、時間とジャンルを考慮したスポットの場所が表示される。さあ、冒険スタート！実際に歩いて、スポットを目指そう。

### ④ 到着！



スポットに近づくとだんだんスマホのバイブが強くなります。到着し、すきまっち上でチェックインすると、次回からはその場所が表示されなくなります。

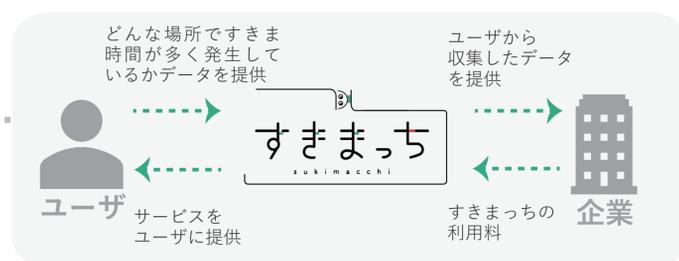
## ビジネスモデル

### 1. 統計データ販売

### 2. 月額課金モデル

### 3. 広告モデル

### 4. 専用端末の販売



- 1 広告の消去
- 2 スポットのジャンルを無料ユーザーに比べ細分化できる
- 3 スポットのマーキング機能

## 既存アプリとの差異

### Google Maps と すきまっち

Google Maps では、店舗や施設の場所を検索することができ、その場所までの経路も表示してくれる。しかし、情報が多く選択することに悩んでしまう。また、効率を重視したアプリである。一方で、すきまっちは、ジャンル以外のスポットや経路の情報がない。ゆえに、選択する手間が省け、目的地に着いて初めて場所の詳細がわかるという楽しさを提供している。

## 展望

今回はレーダ上にスポットがアイコンとして表示されるが、今後の展望としては、眼鏡型ウェアラブルデバイスを用いて MR (Mixed Reality) で表示できるようにしたいと考えている。MR で表示できるようにすることで、ビルやショッピングモールなどのスポットにおける同一位置情報に対しての表示を可能にすることができると考えている。

# P×C

伊藤優李 藤井偉 前田勇伍

キーワード：すれ違い ファッション Bluetooth

## 概要

私たちはすれ違いで受け取る「人の**外見情報**」に注目し，外見情報からわかる「**ファッション**」は人の感情を動かし，すれ違った際に無意識に反応してしまうものであると考えた．そこで私たちはファッションの情報を受け取る新しい方法として本サービスを企画した．本サービスはすれ違った人が**今着ている服の情報**を，実際に声をかけずに**その場で確認**できることを目的としたサービスである．

本サービスは人とすれ違った際に，**Bluetooth**を用いてユーザが登録したファッション情報を交換する．ファッション情報とは，服の情報と服についての一言を指している．送信者はその日に着ている服の情報を**全身写真一枚**と，服についての**一言を交換する情報として登録**することができる．受信者はすれ違った際に，送信者の登録した情報を受け取ることができる．

## アプリ名 -由来

**P** **Passing** すれ違い  
**People** 人々

**X** 人々の**交差**を視覚的に表している

**C** **Coordinates** コーデ  
**Crossing** すれ違い  
**Clap** いいね

## 使い方

着ている服を一枚の全身写真で撮影し，服の情報を登録する．登録する際に服以外の髪型や香水であったり，服についてこだわりを持つ部分を短文で自由に追記することができる．そして**すれ違った際に**，お互いが**登録した情報を交換**する．受け取った情報は，時間経過で削除されるまで自由に見ることが出来る．気に入った情報には**Clap**をすることができる．Clapとは本サービスのいいね機能のことである．

### 服を登録する



### 情報を交換する



※Clapの送信は任意

## ビジネスモデル

本サービスのビジネスモデルは，**仲介モデル**を用いる．本サービスは，ユーザとユーザ自身が着ている服にタグ付けされたブランドの企業，またはその服を取り扱っている企業を仲介対象とする．仲介モデルとは，ユーザと企業のサイトを結びつけ，結びつけた企業のサイトからユーザが商品を購入したら，仲介料として，購入した商品の一部を企業から徴収する仕組みのビジネスモデルである．本サービスでは，交換した情報を表示する際にバナー広告として広告の表示を行い，企業のサイトへの結び付けを行う．

## 既存サービスとの差異

本サービスと類似している既存サービスとしてWEARがある．WEARとは，自分のコーディネートを投稿して不特定多数に公開できるサービスである．また投稿されたコーディネートを検索して見ることができ，そのまま購入をすることもできるサービスである．

本サービスでは，すれ違った人のコーディネートのみを見ることが出来る．そのため実際に着用している姿を確認でき，着ている状態の**服をイメージし易い**．また本サービスは服だけではなく，**髪型やメイク，香水などの香り**の情報も見ることが出来る．