

# アSEMBL Re

未来大: 仲山芳古, 出口大夢, 野村歩夢 神奈工: 小池隼太, 上條和, 古川優汰, 福田光佑, 柴田悠太, 成瀬皓 法政大: 関遼太郎, 児玉貴弘

## こんなときありませんか？

「たまには家族と団らんしたい！」  
「でも、離れて暮らしているとできない」

それ AssembRe なら解決できます

## 離れていても団らんを



## AssembReとは

本サービスはオンライン上でも団らんを行えるようにするサービスである。

本サービスでは団らんを「家族で同じ空間に集まり、落ち着いて気軽に会話を行うことのできる状況」と定義している。この定義を離れた場所においても満たすために、AR技術を用いてスクリーンに映像を投影しそこに相手のいる空間と自身のいる空間が地続きになっているように映し出すことで実現させる。更に、より団らんを豊かにするために、話題を提供する等の機能を実装した。

これにより、団らんの空間を実現することができるため、家族と離れている人にも、団らんの機会を提供することができる。

## 既存サービスとの比較

### 既存サービスの問題点



- 1 ビデオ通話システム
  - ・別の空間にいる感覚
  - ・団らんできない
- 2 VR通話システム
  - ・通話相手が3Dアバター
  - ・現実の物を共有できない

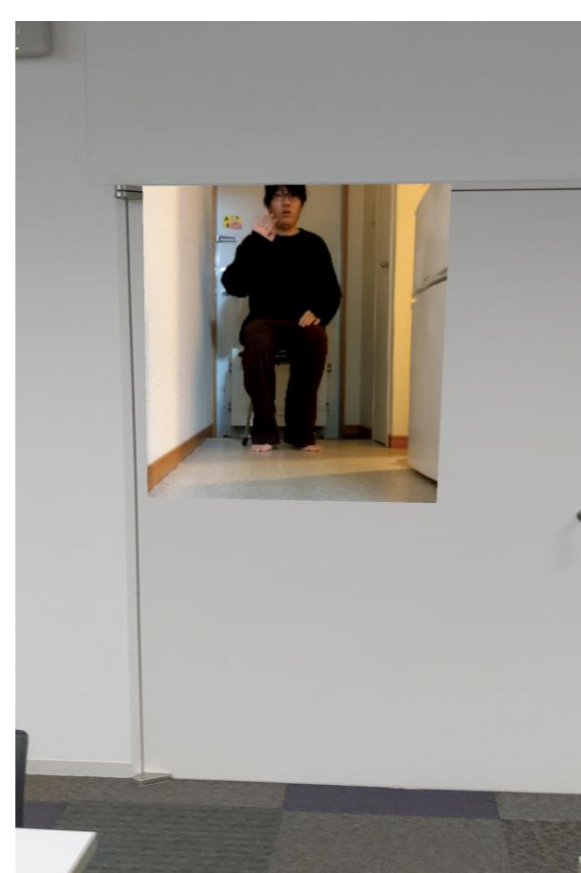
- 1 空間がつながっているような感覚
- 2 団らんができる
- 3 現実の相手の姿を見て話すことができる
- 4 現実の物を見せることができる

## メイン機能および仕組み

### メイン機能

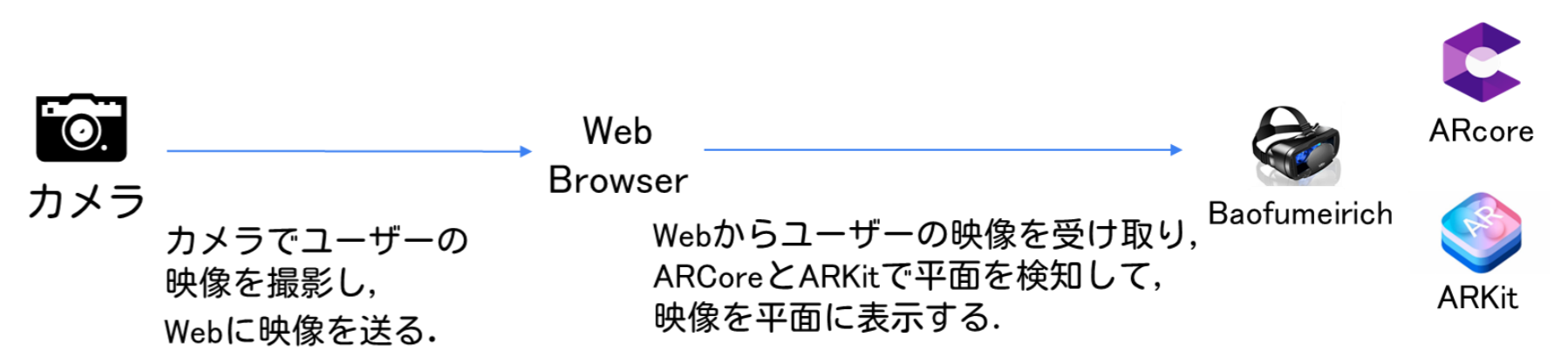
#### AR通話機能

本機能では、AR上で通話相手のリアルタイム映像をスクリーン上に映し出すことで、同じ空間にいると感ずることができる。また、「団らん」の要素である「気軽さ」や「一緒にいる感」を表現するためには現実空間からARスクリーンまでの地続き感が重要だと判断し、スクリーンの設置方法を工夫した。



### 仕組み

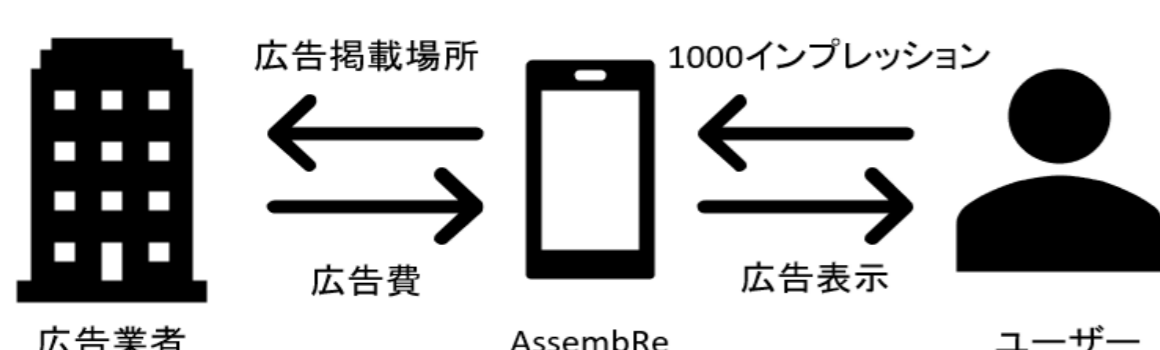
ユーザーの映像をカメラから取得しスクリーンに表示する機能はWebRTCを用いて通信し、ARCoreとARKitを用いて平面を検知しAR表示を実装する。



## ビジネスモデル

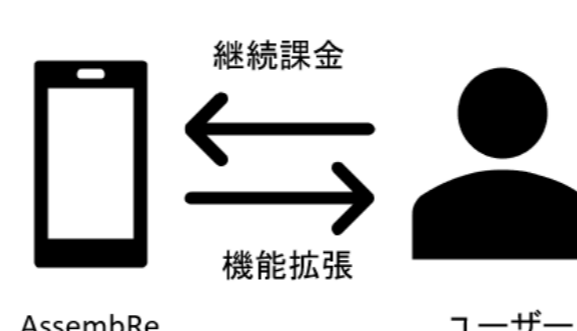
### 1. 広告モデル

- 1 広告業者から広告費を得る
- 2 バナー表示によるインプレッション型の広告をアプリ内で表示
  - ・団らんの邪魔にならないよう団らん以外のタイミングで表示



### 2. サブスクリプションモデル

- 1 ユーザーに機能の拡張を提供
  - ・通話最大人数の増加
  - ・フレンド最大人数の増加
  - ・最大通話時間の増加
  - ・BGM機能の追加
  - ・話題提供機能の追加



### 3. フリーミアムモデル

- 1 団らんの際に使用できる3Dオブジェクトをユーザーへ販売
- 2 購入した3Dオブジェクトは家具やインテリアとして配置可能

