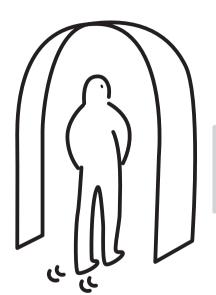


MESH デザインパターンカード

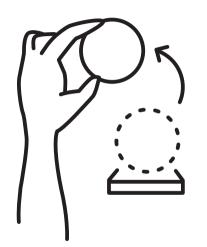
自分(たち)が見つけた課題やつくりたいものと、MESHでできることを掛け合わせてアイデアを発展させる場面で使用するカードです。それぞれのカードの表面にはMESHを使ってできることが、裏面にはその実現方法が説明されています。

入力→出力、入力→処理→出力のように 複数のカードを並べることにより、一見する と複雑な流れを整理できます。もし、標準 のカードにはない使い方や実現方法を思い ついたら、白紙のカードに記入して共有し ましょう。



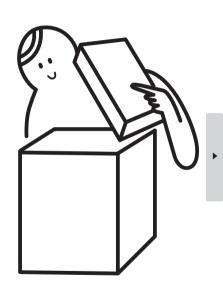
^{ひと とお} **人が通ったら**





。 置かれているものが取られたら

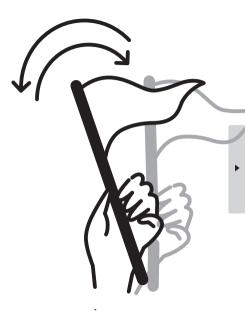




はこ ぁ 箱が開けられたら





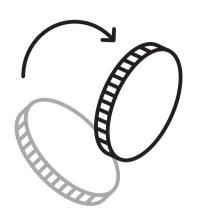


。 振られたら



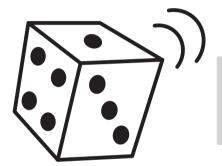
OK

キャンセル



かえ ひっくり返ったら





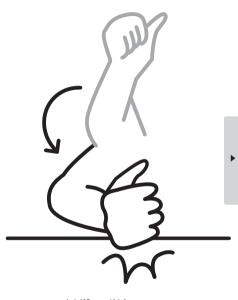
_む か 向きが変わったら



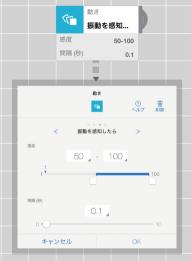


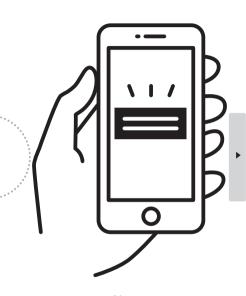
たお 倒れたら





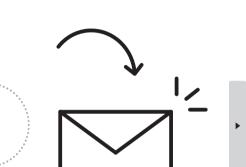
しんどう けんち 振動を検知したら



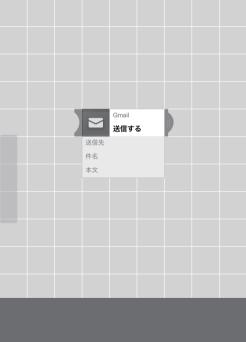


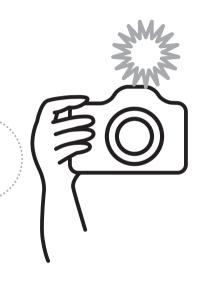
プッシュ通知で知らせる





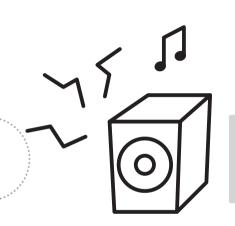
メールで知らせる





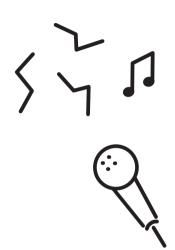
^{しゃしん} と **写真を撮る**



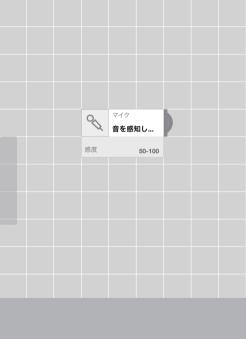


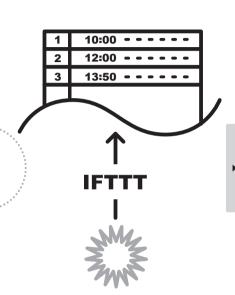
できずかおん さいせい 効果音を再生する





また かんち **音を感知したら**



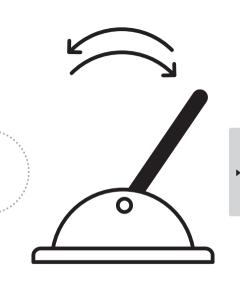


スプレッドシートに記録する

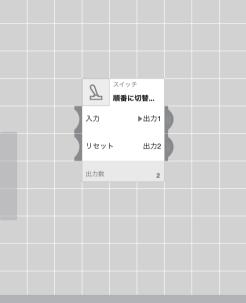


送信テキスト {{Timesta...





じゅんばん き か 順番 に切り替える

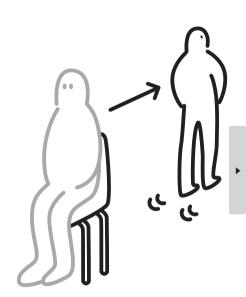




。 ボタンを押したら

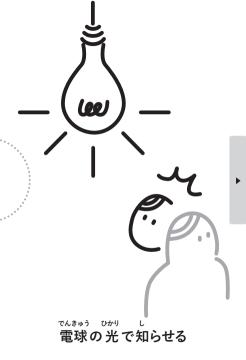






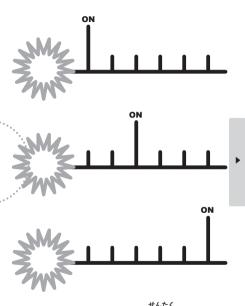
いた 人が居なくなったら





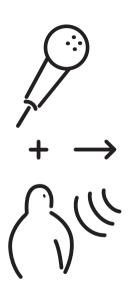




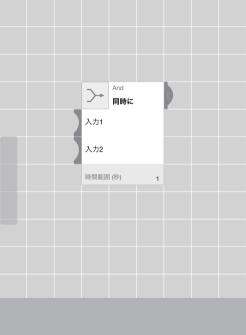


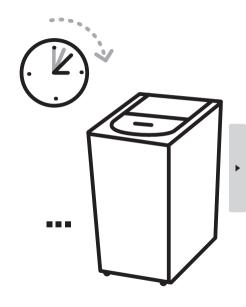
ランダムに1つを選択する





でうじ お **同時に起こったら**





いっていじかん うご な **一定時間動きが無かったら**



リセット

カウント

0 / 10

タイマー 一定の間隔で

オン

オフ

オン/オフ オン 間隔 (分:秒) 0:30

(T

動き

振動を感知...

感度 20-100 間隔(秒) 0.1

