

インタラクティブ広告システムの改良試作と評価

Prototyping and Evaluation of Improved Interactive Advertising System

高野 大
Masaru Takano
照井 佑弥
Yuya Terui

家元 真司
Masashi Iemoto
新家 亮太
Ryota Niinomi

石丸 敬祐
Keisuke Ishimaru
水野 洋平
Youhei Mizuno

甲谷 勇二郎
Yujiro Kabutoya
山内 卓朗
Takuro Yamauchi

坂本 翔
Kakeru Sakamoto
大和谷 亮
Ryo Yamatoya

菅原 雅仁
Masahito Sugawara
山崎 将平
Shohei Yamazaki

概要 Outline

インタラクティブとは「対話的」や「双方向」という意味である。インタラクティブ広告とは、広告とユーザーの間で対話可能な広告システムのことである。本プロジェクトは、昨年度の「インタラクティブ広告の試作と評価」で残された問題点を改善し、ユーザーと広告間の関係性と、広告の意味・効果を向上させた新たなインタラクティブ広告システムの実現を目指している。

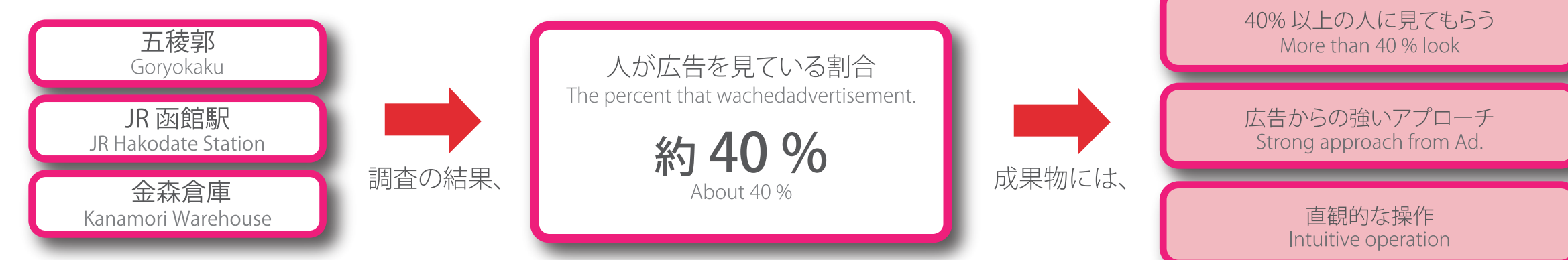
"Interactive" signifies "two-way" or "dialogical". The interactive advertisement is the advertisement system which can have dialogues between advertisements and users. The purposes of this project are to solve problems left by the project "Prototyping and Evaluation of Interactive Advertisement" of last year and to realize the new interactive advertising system which improved the meaning, the advantageous effect and the relationship between users and advertisement.

一年間の活動を大きく四つに分けて紹介する。
Classify the contents of activity for one year to four categories and introduce those.



調査 / Reserch

人は街中に溢れる広告をどの程度見ているのか調査を行った。
We examined how many times the advertisement on the street watched by people.



世の中は広告で溢れている!
The World is filled with advertisements.



アイデア出し / Create Ideas

調査で得られた結果を元に、広告システムのアイデアを出し合った。
We discussed an idea about the advertisement system based on the result of that survey.

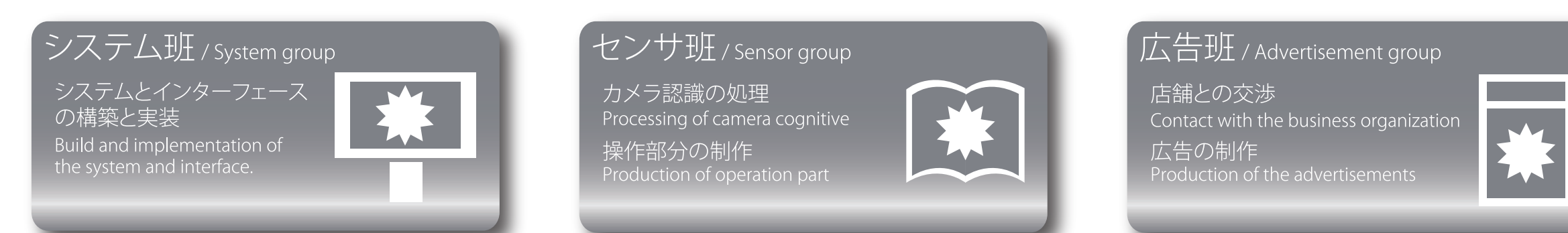


お互いにアイデアを出し合う!
Bounce ideas off each other.

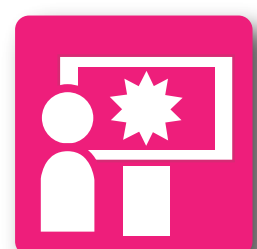


開発 / Development

3つのグループに分かれて広告システムの開発を行った。
We develop the advertisement system and divide these works to three teams.



Flash + ActionScript



公共空間での評価 / Evaluation in the public place

五稜郭タワー1Fアトリウムにて、開発した広告システムの評価を行った。
We evaluate the advertisement system at the first floor atrium in goryokaku tower.

評価は観光客を対象に、ユーザーの所作や反応を、ビデオとアンケートを使って細かく分析した。そこから分かった事を反映させ、より良い広告システムを目指した。
We analyzed conduct and the reaction of the sightseers finely by using the videos and the questionnaires. We reflected what found from those, and aimed at the better advertising system.



「めくる」動作を利用したインタラクティブ広告システム『MEKURU』

The interactive advertising system which used a action of flip 『MEKURU』

日常生活で何気なくしている「めくる」動作、画面の前にある本の操作部分、この二つを組み合わせることによって直観的な操作を実現した。
We realize intuitive operation by connect two system that a action of "flip" and a operation part of book front of display.

操作部分 / Operation part



操作部分

めくって操作

広告画面 / Advertisement display



飲食店

宿泊・観光

趣味

通信・車

詳細 Detail

考察 Consideration

本プロジェクトの活動では、広告システムの完成が評価日に間に合わなかったのが大きな反省点である。評価において、成果物の操作自体は面白いという意見が多かった。しかし、広い公共空間においてディスプレイの存在に気付いてもらえる割合が少なかったこと、ディスプレイと操作部分の対応付けが上手いかず、操作をしてくれる人の割合が少なかったことが反省点として挙げられる。

今後は操作をスムーズに行えるようにすること、ディスプレイと操作部分のリアリティを上げること、広告に気付いてもらうためのアプローチ方法を改善することを2月に実施される学外発表までに行う予定である。

In the activity of the project, it is a big reflection point that we could not make advertising system in time by the evaluation day. In the evaluation, there were many opinions that the operation of the product was interesting. We found two reflection points roughly separately. First, with ratios of the person who noticed the existence of the display in the public space few. Second, associating the display and the operation part did not go well, so the ratios of the person who had operated it was few. We have to demanded improvement that creating smooth operation, actuality of the display and the operating portion and the approach method to notice the advertisement still the defense of outside the university executed in February..