

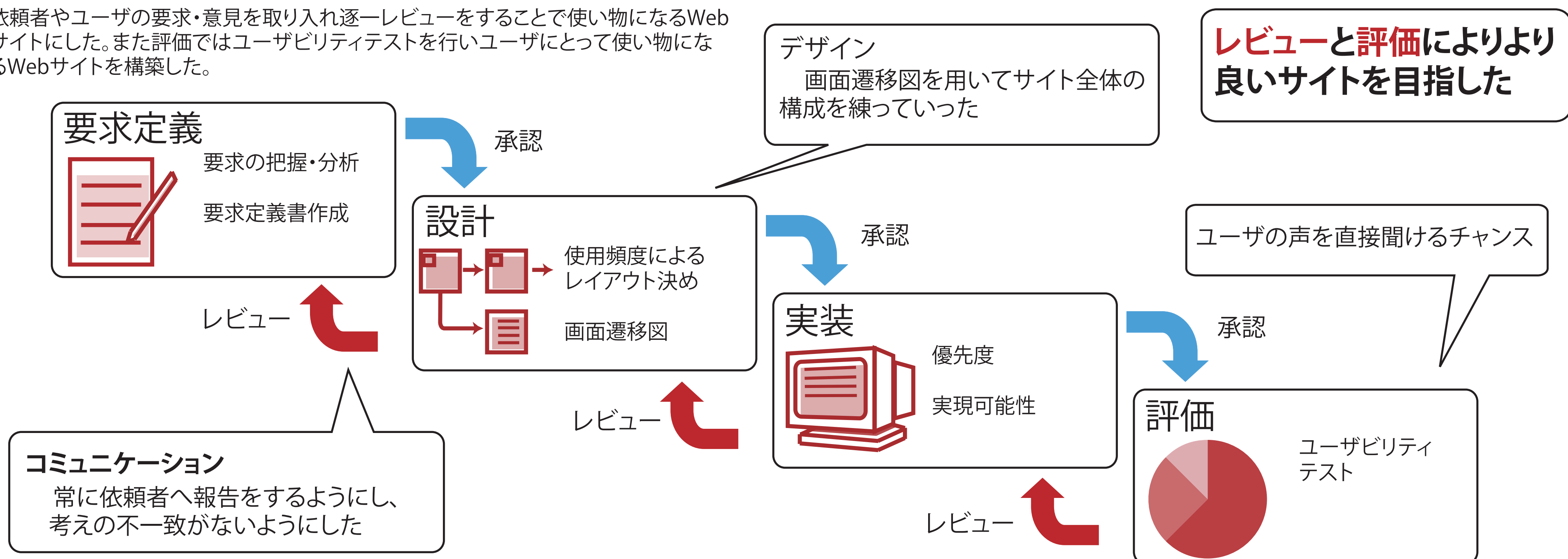
## Group A : プロジェクトの成果を効果的に発信

# プロジェクト学習成果発信サイト

沢田石 尋紀   佐藤 肇文   土廣 茜   小野里 裕記   高橋 弘一

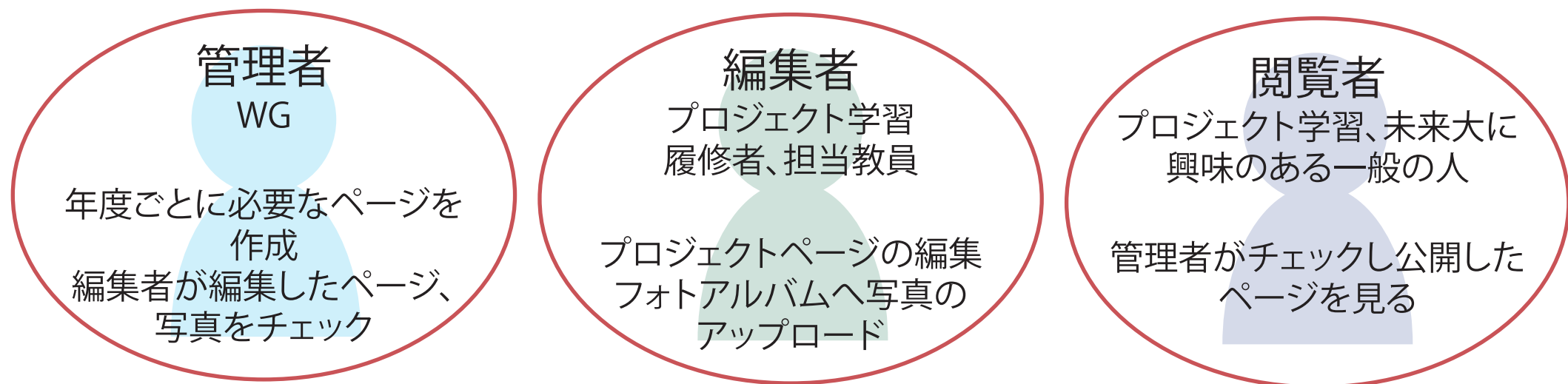
## 開発プロセス: 依頼者とユーザとのコミュニケーションによるデザイン

依頼者やユーザの要求・意見を取り入れ逐一レビューをすることで使い物になるWebサイトにした。また評価ではユーザビリティテストを行いユーザにとって使い物になるWebサイトを構築した。



## サイト紹介: プロジェクト学習効果発信サイト

これまでプロジェクト学習の成果を学外に発信するためのサイトは存在しなかった。そこでプロジェクト学習の成果を効果的に発信するサイトの依頼を受けた。



### プロジェクト一覧

公立ほこだて未来大学  
プロジェクト学習成果発信ページ  
Project Learning activity report

■ 活動一覧 ■ フォトアルバム ■ プロジェクト学習の詳細 ■ 過去の活動 ■ このページについて

現在の場所: ホーム

2008年度プロジェクト一覧

**音声合成システムの構築**  
キーワード: 音声合成, アプリ, プログラミング  
詳細はこちら

**インタラクティブ広告システムの改良試作と評価**  
昨年度の「インタラクティブ広告の試作と評価」では問題点をいくつか指摘したまま終わったので、特にインタラクティブ性と広告の効果を向上させて完成度を上げることを目標とする。  
キーワード: ヒューマンインタフェース, プログラミング  
詳細はこちら

**ソラリス・プロジェクト II**  
映画「惑星ソラリス」は監督タルコフスキーによって描かれた美しい自然がある。その美しい自然に魅せられ、CGを用いて自然現象を再現しようと考えた。そこで、自然現象の物理モデルを構築し、構築することを実践している。また、DirectXやC++を勉強し、物理モデルを実装することにより、CGを作成する技術を習得することを目的としている。  
キーワード: ソラリス, CG, DirectX, C++, 物理モデル  
詳細はこちら

**マルチユニット 仮想生物ロボットの開発**  
マルチユニットとは中核となる個体を持たない複数の個体で動作するシステムである。本プロジェクトでは複数のマイコンを用い、マルチユニット 仮想生物を駆動することを目標とし、3つのマルチユニットを製作し、それぞれクラゲや行楽の様子、機動と予備の遠近行動を再現している。  
キーワード: 仮想生物, マルチユニット  
詳細はこちら

**使い物になるWebサイト構築: デザイン x プログラミング**  
本プロジェクトでは、ユーザにとって「使い物になる」Webサイトの構築を行う。Webサイトの構築開発を通じて、ユーザインタフェース設計やプログラミング技術以外に、依頼者とのコミュニケーション能力、グループ開発を進めるための知識やスキル、仕様の適切な書籍化のスキルなどを身に付ける。それらのスキルを生かして実際に依頼者の業務にフィットし、効率よく快適に使えるWebサイトを実現する。  
キーワード: Web, システム開発, インタフェース設計, コミュニケーション  
詳細はこちら

copyright © 2008 - 公立ほこだて未来大学 - All right reserves

### 学生が編集する



「プロジェクトページ」  
プロジェクトの紹介と成果を発信する

使い物になるWebサイト構築: デザイン x プログラミング

**概要:**  
本プロジェクトでは、ユーザにとって「使い物になる」Webサイトの構築を行う。Webサイトの構築開発を通じて、ユーザインタフェース設計やプログラミング技術以外に、依頼者とのコミュニケーション能力、グループ開発を進めるための知識やスキル、仕様の適切な書籍化のスキルなどを身に付ける。それらのスキルを生かして実際に依頼者の業務にフィットし、効率よく快適に使えるWebサイトを実現する。

**プログラミング演習**

**REFLECTION LEARNING**



「フォトアルバム」  
プロジェクトの雰囲気を見せる

後期の活動

フロア

組み込みシステム作業中2

組み込みシステム作業中

作業風景 - セキュリティパラダイム

作業風景 - 音声合成システムの構築

pro9

プログラミング中

## 学んだこと

### 要求の正しい理解

依頼者の要求を満たすためには間違った理解で設計に移ると要求定義からやり直さなければならなくなる。そのためのコミュニケーションがいかに重要であるかを実感した。

### ユーザビリティテスト

依頼者の要求だけ満たしてもそれを使う人が使いにくいデザインであると使い物になるとはいえない。ユーザビリティテストで実際に利用してもらうことにより開発者が気づかない問題点を発見し、より使い物になるサイトを構築することができることを学んだ。

### 優先度と実現可能性

何も考えずに開発を行った場合、重要ではない機能から開発を行ってしまいその結果重要な機能を十分に作ることができないまま納期を迎えてしまう。優先度や実現可能性を導き出し順位をつけそれをもとに開発を行うことでその失敗のリスクを少しでも減らすことができることを学んだ。