函館発新体験開発プロジェクト

担当教員　柳 英克　松原 仁
groupA　村上 友利亜　加納 俊平　中嶋 大貴　高居 貞良　橋村 恭平　高橋 拓也　増田 俊作　溝上 雄太

目的

当プロジェクトの位置づけ

連携企業との関係図

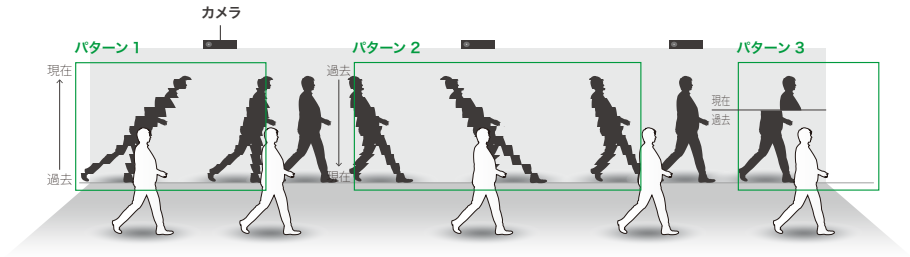
本施設では 16.0m×2.1m の巨大な高精細 LED の壁である “4K Media Wall” など約 10 個のデバイスが設置される。本グループはそれらを用いた新体験型コンテンツを連携企業の “SONY PCL”, “WOW” と共同で開発をする。またコンテンツ制作を行うにあたり、単におもしろいだけのコンテンツでなく、人間の活動の本質に迫った新体験コンテンツを提案する。そのために、「体験」「インタラクション」「コミュニケーション」「身体」のキーワードを念頭において活動する。

成果

これまでの活動で 32 個のコンテンツマニュアルを制作した。32 個のうち 3 個についてはコーディングを行った。この中から実装済みである「へんてこボディ」というコンテンツを紹介する。

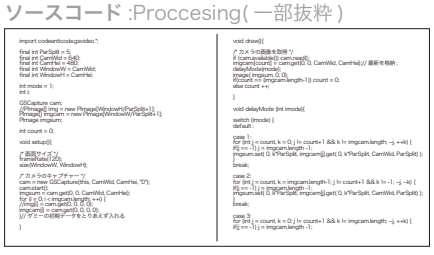
へんてこボディ

想定されるメディア：4K Media Wall　想定される必要機材：カメラ約 3 個 , 映像処理のプログラム , プログラムを制御する PC

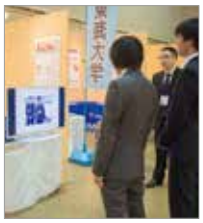


「時間」のズレを使ったインタラクティブなビジュアル表現コンテンツである。カメラがユーザーを認識すると、ディスプレイに上下や左右で流れている時間が異なる動きをするユーザーが映る。ポイントは「気づきのナビゲーション」。言葉や文字でナビゲーションをするものでなく、ユーザーにルールを気付かせて動きを誘発する。時間のズレを利用して普段自分たちが理解している「時間」という概念を考えさせられ、興味を持つことができる。

ソースコード :Proccesing(一部抜粋)



ビジネス EXPO 出展



道内最大級のビジネスイベント「第 29 回ビジネス EXPO」にへんてこボディを出展し、多くの来場者に体験していただきフィードバックをいただいた。

活動プロセス

調査

世界的な施設について調査・分析し、人々を惹きつける魅力の本質となるキーワードを抽出した。また、国内で集客のある施設を訪れコンテンツを実際に体験し、人々の生活にとってどんな体験が大切なのかを検証した。これらの活動を通してコンテンツのアイディアを考えるための基盤をつくった。

アイディア発散・収束

体験型施設の調査結果で得たコンテンツの魅力を踏まえて、ユーザーがコンテンツから受ける影響について考慮し、NM 法や KJ 法の手法でコンテンツ開発のコンセプトを導き、多様な視点でコンテンツ案を抽出した。

プロトタイピング

コンテンツアイディア発散・収束と並行しながら、プロトタイプを制作した。プロトタイプを通して新たなコンテンツアイディアが生まれたり、実際に実装することを考慮しながらアイディアを詰めていった。

マニュアル作成

体験型コンテンツの開発コンセプトやコンテンツ案、実装マニュアル、ユーザー体験マニュアルをまとめたコンセプトマニュアルを制作し、知的財産によるビジネス展開を検討した。

コンセプトブック作成

コンテンツアイディアを共有するためにコンセプトブックを制作した。武蔵野美術大学と交流する際や、連携企業にコンテンツをプレゼンする際に資料として使用し、意見交換やアドバイスなどを頂いた。

今後の展望

コンテンツの実現

次年度 10 月の施設オープンに向けて、コンテンツ案を施設に適合するためにさらに実装を進めていく。コンテンツの画面設計やアイコンのデザインなど詳細な部分も行い、コンテンツの質をより高めていく。

コンテンツが遊べる WEB サイト作成

WEB サイトでコンテンツ配信

制作した WEB サイトでよりみらい館の魅力を世界に訴求するため、みらい館における体験と同等の疑似体験が出来る体験型 WEB コンテンツの実装を行っていく。