

函館発新体験開発プロジェクト

Hakodate departure new experience development project

担当教員 instructor
柳 英克 Hidekatsu Yanagi
松原 仁 Hitoshi Matsubara

メンバ Member

村山竜次 Ryuji Murayama

村上友利亜 Yuria Murakami

濱本誠也 Seiya Hamamoto

横山薫平 Kumpei Yokoyama

大島直幸 Naoyuki Oshima

西根慶吾 Keigo Nishine

赤井颯 Hayate Akai

溝上雄太 Yuta Mizogami

加納俊平 Shumpei Kanou

橋村恭平 Kyohei Hashimura

中島大貴 Taiki Nakajima

高橋拓也 Takuya Takahashi

増田俊作 Shunsaku Masuda

高居貞成 Sadayoshi Takai

About

新施設で函館発新体験のデザイン Design hakodate departure new experience at new facility

本プロジェクトは、2016年度函館市に建設されるビル「キラリス函館」の3階に設置される「はこだてみらい館」と、4階に設置される「はこだてキッズプラザ」の両施設において実施されるワークショップおよび展示する体験型のデジタルコンテンツの制作を行った。ワークショップ制作チームとコンテンツ制作チームの2チームで活動を行い、連携企業であるSONY PCLやWOWを交えたプロジェクトの成果物に対する意見交流も行いながら施設で提供するワークショップや各種コンテンツの企画・制作をすすめていった。

This project Hakodate departure new experience development project made hands-on digital contents and workshops. Hakodate will open a building "Kiraris Hakodate" in front of Hakodate Station, and two cultural-arts complex facility will be installed to it. One is "Hakodate MIRAikan" and another is "Hakodate kids plaza". Hands-on digital contents and workshops we made will be install to each facility. Our project was sometimes while the meeting with SONY pcl and WOW, planned and created all product.

Result

多くのフィードバックを得て成果物の作成 Created products on the basis of meny feedbacks

成果物作成に際し、多くの施設やイベントに参加しインプット・アウトプットの機会を増やすことで、世界に訴求するコンテンツおよびワークショップの制作に臨んだ。デジタルコンテンツのアイデアを32案、うちコンセプトブックとして再編集したものが9案、実装したものを3コンテンツ、オリジナルワークショップの実施仕様書を6種制作した。

For the purpose of creating product, we visited some hands-on facility, and participated some events and exhibition, in order to increase the opportunities for input and output, and tried to create digital contents and workshops. Finally, We made idea of digital contetns 32, and 9 of it was remaked to concept-book. 3 contents implementation and 6 workshops Implementation specifications was realized.

Activity

プロジェクト活動開始から成果物に至るまで Process from the beginning to now



世界の体験型施設について調査
コンテンツおよびワークショップの根幹となるような考え方や仕組みについて調査し、アイデア出しに活かした。

Survey of world hands-on facility
We surveyed Ideas and mechanisms that will required to make new hands-on contents and workshops, and used it in idea making.



連携企業との意見交流
Sony PCL ならびに WOW に対し作品を発表し、面白さに対し指摘を受けることで改善の指針を立てていった。

Create new hands-on contents!
We made "digital contents idea collection" and "workshop idea collection" based on idea making. Some of they will also be final product.



はこだて国際科学祭への出展
「楽器になる」をコンセプトに作成した体験型ワークショップ「たたいてRapper! イェー!」を出展した。

Participation in Hakodate Science Fes
We exhibit "Clap Rapper! Yeah!" that was created in the concept of "Be Instrument" in Hakodate International Science Festival



「デザイン情報学科」と意見交流
武蔵野美術大学でデザインと情報の領域について学んでいる学生・教授らへ作品をプレゼンし、意見交流を行った。

Opinion exchange with MUSABI
We did presentation for Students and professor who learn Infomation and Design in Musashino Art University, and exchange opinions.



美大の先輩の作品の事例を調査
武蔵野美術大学デザイン情報学科4年生の卒業制作展の見学、インタラクティブコンテンツ制作の意見交流を行った。

Survey of Interactive digital contents
We visited the midterm-Graduation Exhibition and exchanged opinion about production of interactive content with older graduate.



都内各所の施設を見学・調査
21_21 Design sight, TeamLab, 東京ギャラクシティ、日本科学未来館などで、コンテンツや活動理念を調査した。

Survey famous Japan hands-on facility!
We visited hands-on facility in Tokyo, Miraikan, 21_21 Design Sight, TeamLab, TokyoGalaxy, etc. 7 facility and surveyed Activities Philosophy.



企業や他大学教授・来場客に向けた成果発表
11月5,6日に札幌で開催された「札幌ビジネスEXPO2015」において、成果物である体験型コンテンツ「へんてこボディ」ならびに「叩いてRapper! イェー!」を展示し、多くの来場客に体験してもらい感想や意見の交流を行うことが出来た。

Participation in Sapporo bussiness EXPO 2015 and opinion exchange
We exhibit two hands-on contents and workshop "Henteko Body" and "Clap Rapper! Yeah!" at Sapporo Business EXPO 2015. They were played by many visitors and we get various pointing out and opinion to improve our product. Number of visitors of the event was 26000 over.