



# project MIRAI SAFARI

<b>担当教員</b> Teacher	竹川佳成 Takanawa Takahiro	佐藤直行 Sato Naoyuki	坂井田瑠衣 Sakai Rina	塚田浩二 Tsukada Hiroshi				
<b>プロジェクトメンバー</b> Member	<b>Group A</b>	反串嶋太 Sakai Takahiro	森田誠心 Morioka Makoto	奈良泉美 Nara Izumi	根岸蒼天 Neishi Sohtaro			
	<b>Group B</b>	川田芽依 Kawada Mei	加藤駿弥 Kato Shunji	稲垣和音 Inagaki Kazunori	赤坂龍之介 Akasaka Ryunosuke			
	<b>Group C</b>	福地厚太 Fukuchi Atsuta	桃井悠汰 Momoi Yuta	中尾実祐 Nakao Minoru	坂本海斗 Sakamoto Kaito	長谷川晃汰 Hasegawa Akira	松岡ひなた Matsuka Hinata	齋藤純一朗 Saito Junichiro
<b>富士サファリパーク担当者様</b> Person in charge of Fuji Safari Park	奥田龍太 Okuda Ryuta	石川達也 Ishikawa Tatsuya						
<b>アドバイザー</b> adviser				岡本誠 Okamoto Makoto				

## プロジェクト概要 Project Overview

富士サファリパークと協働し、人と動物の新たな関係を ICT で支援する。  
Collaborating with Fuji Safari Park to support a new relationship between people and animals through ICT.

## 活動内容 Activities

Sep.

富士サファリパーク訪問  
Visiting Fuji Safari Park

- 展示会 Exhibition
- フィールドワーク Field Work

Oct.

プロトタイプ制作開始  
Start of prototype production

電子工作道場  
Electronic Craft Dojo

Nov.

プロトタイプ制作  
Prototype Production

Dec.

成果発表資料作成  
Preparation of presentation materials

成果発表会  
Publication of results

富士サファリパーク訪問では、前期制作物を一般のお客様や従業員の方々へ向けて 2 日間展示し、両日合わせて 500 人ほどの来客数を得ることができた。  
During the visit to Fuji Safari Park, the previous year's production was exhibited for two days to the general public and employees, and a total of about 500 visitors were received on both days.

その後、サファリゾーンを含めた富士サファリパークのフィールドワークを行い、担当者の奥田様からの貴重なお話などを聞くことができた。  
After that, we conducted fieldwork at Fuji Safari Park, including the Safari Zone, and heard valuable stories from Mr. Okuda, the person in charge of the park.

後期では、前期と富士サファリパークでのフィールドワークをもとにプロトタイプ制作を行った。  
In the second semester, prototype production was conducted based on the fieldwork in the first semester and at Fuji Safari Park.

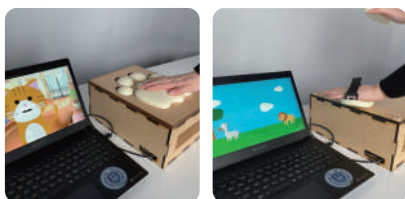


## 後期制作物 Second half of the year's production

### Group A

肉球体験型デバイス  
Paw pad experimental devices

## PAWAP



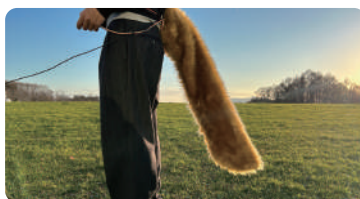
このデバイスは、肉球の衝撃吸収や消音効果を体験することができる 2 種類のゲームを制作した。1 つ目は、衝撃によって猫の顔が変化するゲームであり、もう 1 つは手に付けた肉球を使ってシマウマに気づかれずに狩りをするゲームである。

The device created two types of games that allow the user to experience the shock-absorbing and muffling effects of paw pads: the first is a game in which the cat's face changes upon impact, and the second is a game in which the user hunts unnoticed by the zebras using paw pads attached to his or her hands.

### Group B

しっぽ体験型デバイス  
Tail experiential device

## Tail Me



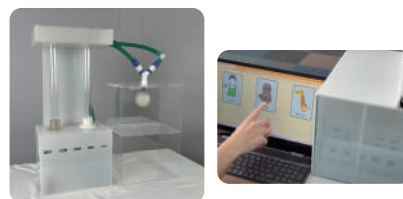
犬などのしっぽを持つ動物が感情を表現する方法に、しっぽを振るという行動がある。このデバイスでは、しっぽで行う感情表現を体験することができる。しっぽの動きは喜びや緊張、誇張といった感情の種類によって 3 種類に変化するようにした。

One way that dogs and other animals with tails express their emotions is by wagging their tails. This device allows the user to experience the emotional expression performed by tails. The movement of the tail is made to change into three different types depending on the type of emotion, such as joy, tension, or exaggeration.

### Group C

人と動物の心臓の違いを体験するデバイス  
Device to experience the difference between human and animal hearts

## Sense of Heart



このデバイスは、前期制作物である「Sense of Life」での展示において、動物の心臓により興味をもってほしいという気付きから、心拍の速さや血液の拍出量を再現することを目的としたデバイスである。犬やキリンと人間を比較することができる。

This device was designed to reproduce the speed of the heartbeat and the volume of blood output, as we realized that we wanted people to be more interested in the hearts of animals in the exhibit "Sense of Life," which was produced in the previous term. It can be compared to a dog or giraffe and a human.