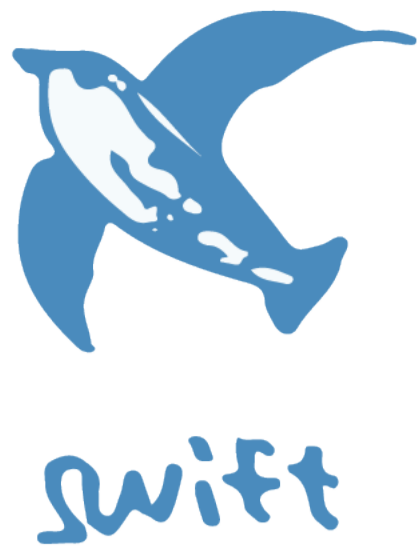


使ってもらって学ぶフィールド指向 システムデザイン 2024（すういふと 2024）



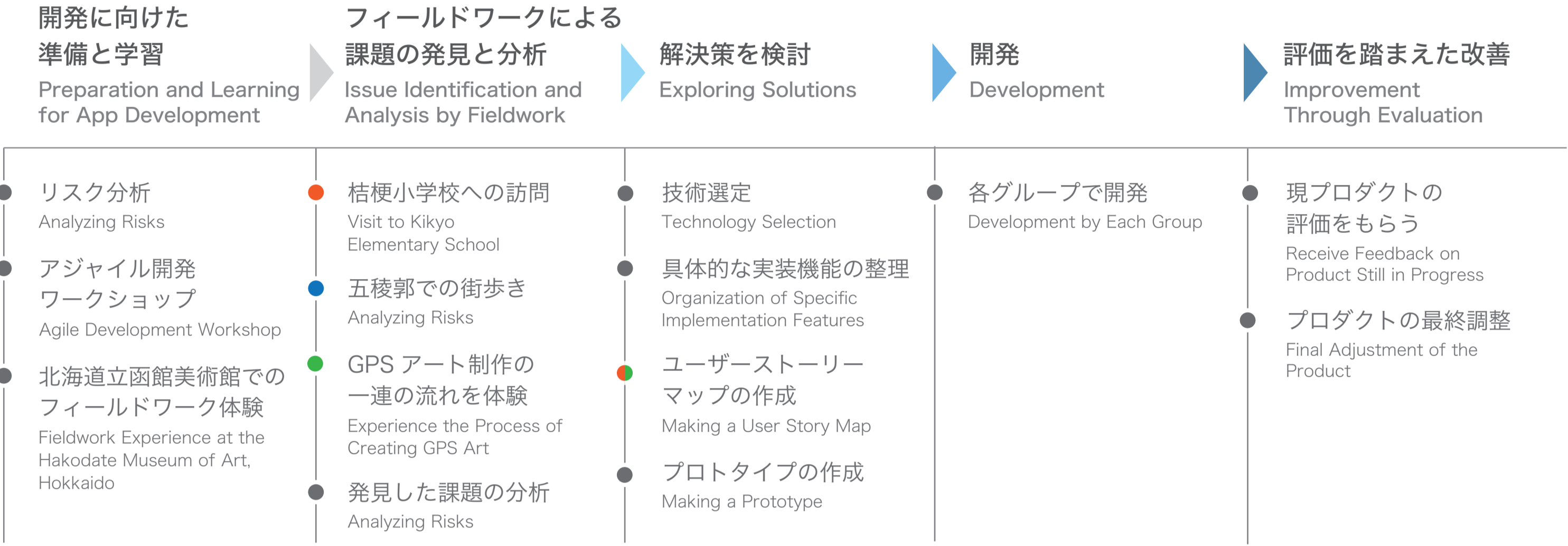
Field Oriented System Design Learning by User's Feedback 2024

教育グループ Education Group			観光グループ Sightseeing Group			GPS アートグループ GPS Art Group		担当教員 Faculty Members		
仲里 絢音 Nakazato Ayane	伊藤 颯乃佑 Ito Sounosuke	大島 英寿 Oshima Hidetoshi	星 温樹 Hoshi Haruki	梶村 拓斗 Kajimura Takuto	鈴木 幹太 Suzuki Kanta	長太 一馬 Nagata Kazuma	坂本 紫音 Sakamoto Shion	伊藤 恵 Ito Kei	南部 美砂子 Nambu Misako	奥野 拓 Okuno Taku
上條 莉枝 Kamijo Rie	須藤 陽也 Suto Haruya	玉置 愛斗 Tamaoki Aito	千歳 真咲 Chitose Masaki	横道 爽 Yokomichi So		中野 大地 Nakano Daichi	角 秀佑 Kaku Hideyuki	元木 環 Motoki Tamaki	石尾 隆 Ishio Takashi	

プロジェクト概要 Overview 活動の流れ Activity Workflow

本プロジェクトは、ユーザーが実際に利用する現場（フィールド）に焦点を当て、現地調査を通じて課題を発見し、情報技術を活用して実用的かつ現場に即した解決策を提供することを目指している。その過程で、ユーザーの生活や社会に寄与するデザインを追求する。今年度は「教育」「観光」「GPS アート」の3つのフィールドを対象として活動に取り組む。

This project focuses on the environments where users actively engage, identifying issues through field research and leveraging information technology to address them. The goal is to design solutions that enhance users' lives and contribute to society, emphasizing practical and context-specific approaches. This year, the 15 members have been divided into three thematic fields: "Education", "sightseeing", and "GPS Art".



学校図書館の本の検索と読書の記録ができる小学生のための Web アプリ

A web app for elementary school students that allows book search and reading record management in school libraries.



ほんコレ

活動テーマ Activity Theme

児童が読書の習慣を身につけ、読書への関心や興味を高め、読書の楽しさや本から得られる知識の価値を感じてもらいたい。
To create opportunities for children to develop the habit of reading, to increase their interest in reading, and to help them appreciate the joy of reading and the value of knowledge gained books.

フィールドワーク Fieldwork

函館市立桔梗小学校を訪問した。教頭と図書館司書、その他教員数名から、持参したプロダクト案のフィードバックと教育現場における課題を聞いた。



We visited Hakodate Kikyo Elementary School, where we received feedback on the proposed product from the vice principal, the school librarian, and several other teachers, and learned about the challenges faced in the educational field.

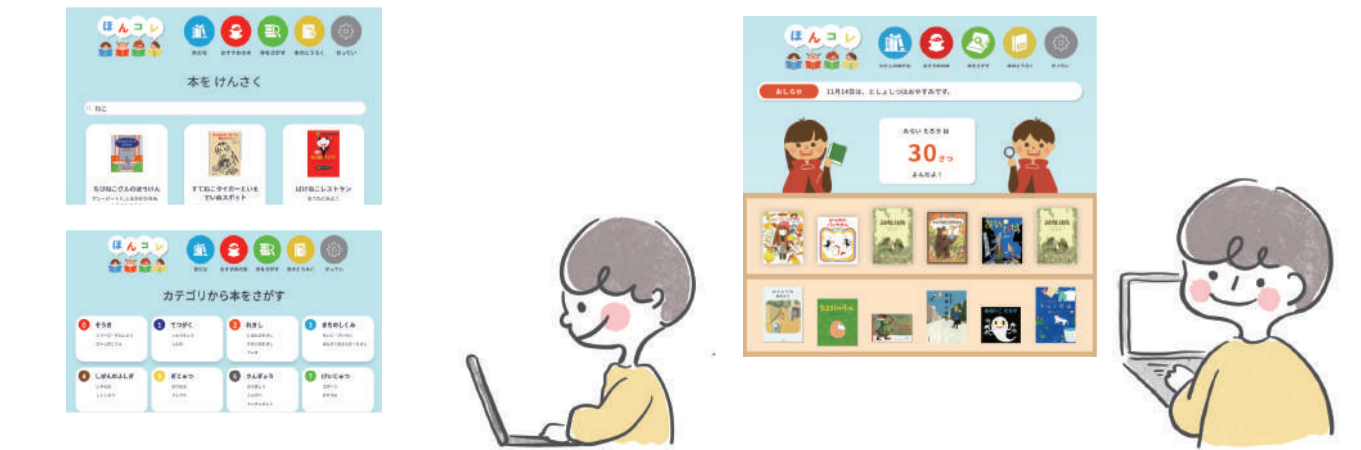
発見した課題と解決策 Identified Issues and Solutions

読書への関心の低さや学校図書館の利用率の低さを改善するため、読書記録アプリを開発することに決定した。
A web app for elementary school students that allows book search and reading record management in school libraries.

成果プロダクト概要 Product Overview

本の管理番号を入力して読んだ本を登録し、本棚形式で表示できる。また、日本十進分類法に基づくカテゴリーや、タイトルや著者名などのキーワードで、本を検索することができる。

Books read by entering a book's control number can be registered and displayed in bookshelf format. Students can also search for books by category based on the decimal classification system or by keywords such as title or author.



ゲームで楽しむマイスタイル観光アプリ

A game-style tourism app for enjoying personalized travel experiences.



くらベル！

活動テーマ Activity Theme

観光における「目的地」、そこまでの「道順」の選択の幅を広げ、新たな「出会い」を増やすことで各々の観光客が好む観光「マイスタイル観光」を楽しんでもらいたい。
We hope that visitors will enjoy "My Style Sightseeing", which is sightseeing that each visitor prefers, by expanding the range of choices of "destinations" and "directions" to those destinations and by increasing the number of new "encounters".

フィールドワーク Fieldwork

観光の幅を広げる方法として考案した15組の写真からそれぞれの撮影地を考察するゲームの検証を行った。普段気づかない場所や物にも注目しながら観光を楽しむことができることが確認できた。



We tested a game examining each of the locations from 15 sets of photographs. It was confirmed that the game enables visitors to enjoy sightseeing while paying attention to places and things that they do not usually notice.

発見した課題と解決策 Identified Issues and Solutions

ユーザーに2枚の写真を与え、撮影地を考察させる。ユーザーが回答を決定したときのユーザーと撮影地の位置情報から距離を計算し、得点を出力するアプリを開発する。
Give the user two photos and have the user consider the location where the photo was taken. Develop an application that calculates the distance between the user and the photo location when the user decides on an answer and outputs a score.

成果プロダクト概要 Product Overview

難易度、場所を選択すると、数組の写真が提示される。撮影地だと思う場所で「決定」ボタンを押すと、正解からの距離や点数などが確認できる。全て回答すると平均得点などの結果が表示されゲームが終了する。
After selecting the difficulty level and location, several sets of pictures are presented. When you press the "Decide" button at the location you think is the photo location, you can check the distance from the correct answer and the score. When all the answers are given, the average score and other results are displayed, and the game ends.



GPS アートの制作を支援するアプリ

An app that supports the creation of GPS Art.



アルト Aruto

活動テーマ Activity Theme

「地球をキャンバスに。」のコンセプトのもと、GPS アートの経験のある方も初めての方もアプリで気軽に楽しさや魅力を知ってもらいたい。
Based on the concept of "using the earth as a canvas", we want experienced and newcomers to GPS art to discover the fun and appeal of this application easily.

フィールドワーク Fieldwork

実際にメンバー全員がGPSアートを設計から制作まで行い、その後全体で共有して鑑賞会を行った。



All members actually designed and created the GPS art, and then shared it with the entire group for viewing.

発見した課題と解決策 Identified Issues and Solutions

フィールドワークより、GPSアート制作の課題がルート決めの難易度の高さだと感じたため、GPSアート作成に関する補佐をするアプリに決定した。
From the fieldwork, we felt that the challenge of creating GPS art was the difficulty of determining the route, so we decided on an application that assists in the creation of GPS art.

成果プロダクト概要 Product Overview

「設計」「制作」「鑑賞」の工程をサポートする。「設計」では、ユーザーに絵を描いてもらい、その絵を実際の地図にある道に沿ったルートを算出、表示。「制作」では前段階で表示したルートのナビゲーション、歩いたログを記録。「鑑賞」ではこれまでに作成したGPSアートを閲覧できる。
This application supports "Design", "Production", and "Viewing". In "Design", users are asked to draw a picture. Based on the drawing, a map route is calculated and displayed. In "Production", the user navigates along the route displayed in the previous step and records this log. In "Viewing", users can browse a list of GPS artworks they have created.

