

デジタルサービス契約時の情報表示に関する研究

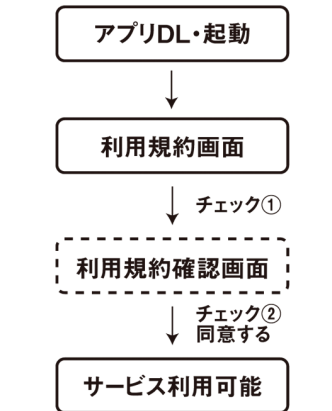
平山智美

デザイン情報コース

デジタルサービスを利用する際、利用規約の内容をよく確認せず同意することが多い。この現状に疑問を感じ、「利用規約」をテーマに研究・制作を行った。

「利用規約確認画面」では、利用規約の中でも特にユーザーに関わる重要な項目をリストアップした。各項目毎のチェックボックスを全て入力することで同意ボタンを押すことができる。アイコンと簡潔な文章の構成により、誰もが内容を十分に理解・確認した上で同意することができる。この画面を従来の利用規約と組み合わせることで、内容を知る機会の創出を図る。多様化を続けるデジタルサービスと共に、情報表示のあり方も時代に適した形に変化させる必要がある。

同意までの流れ



アイコン



利用規約確認画面

本規約の確認事項

ユーザーがより安心・安全にサービスをご利用いただくための確認事項です。内容をよくご確認いただいた上、アイコン左部分をタップしチェックを記入してください。

- 利用登録**
本人に関する情報をご登録いただけます。登録の内容と目的は以下の通りです。

登録項目	利用目的
ユーザー名	アカウント作成
パスワード	本人確認・照会
メールアドレス	通知機能
	アプリ更新のご案内
- 位置情報**
本アプリでは端末の位置情報を利用し、次の目的に使用します。

使用目的
ユーザーの現在位置を活用したサービスの提供
任意で投稿内容にエリアを表示する機能
魚および釣りに関する情報交換

設定で位置情報の送信を許可していない場合、位置情報は送信されません（一部機能が使用できなくなります）
- プライバシー保護について**
次の項目は、本人に関する情報の取り扱いについて公表し、収集内容および目的を明らかにするものです。

収集する情報	利用目的
お名前	本人確認・照会
メールアドレス	釣りイベントの参加者申込み
電話番号・住所	
- 個人情報の第三者提供・共有について**
法令に基づき開示することが必要である場合を除き、個人情報を第三者に開示することはありません。

利用規約に同意します

規約全文に戻る

旅行の思い出を引き出すアプリケーションの制作

高橋里沙

デザイン情報コース

旅行の記録をフォームから入力・保存し、様々な想起方法によって表示するアプリケーションを制作した。

旅行は気軽に非日常を体験出来るものである。そこでの様々な感動体験は大切な思い出となるが、時間の経過とともに忘れられやすい。

そこで、1度の旅行を長期にわたって楽しむために、旅行先で撮影した写真を活用し、過去の旅行の思い出を振り返ることを提案する。

(左図)HOME画面。訪れた回数ごとに日本地図が色分けされている。

(右図)写真とテキスト情報がまとめて表示される。



デジタルコンテンツ / HTML・JavaScript・PHP / h667×w375px

VRにおける体験型コンテンツの制作

遊んで学べる野生のきのこのこ

濱田悠歌

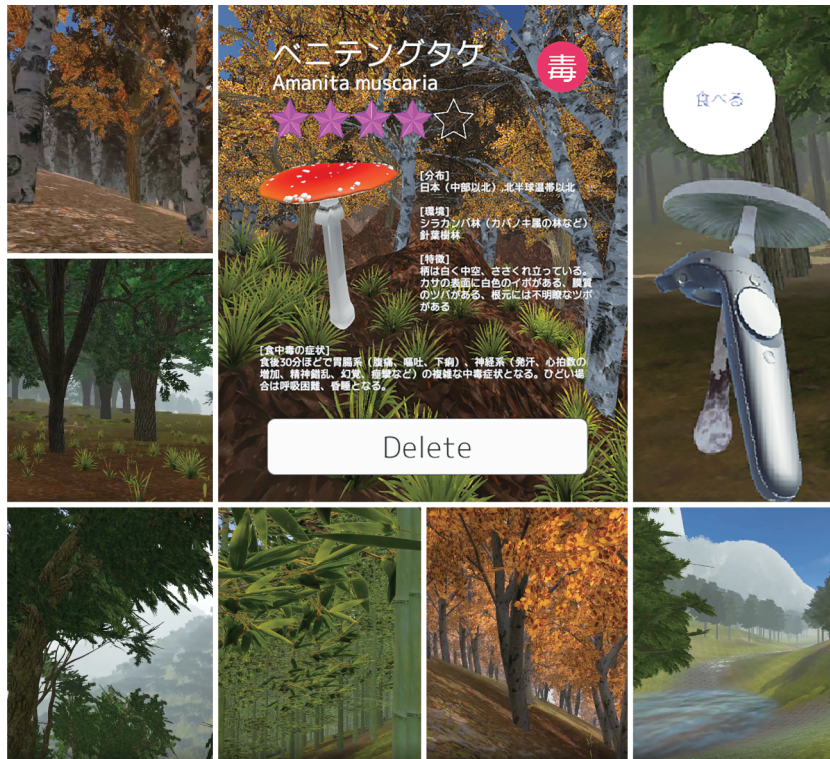
デザイン情報コース

VR空間内でキノコ狩りを疑似体験しながらキノコについて学ぶことのできるコンテンツを制作した。

利用者はフィールド内を自由に探索し、設置されている53種類のキノコを探す。

コンテンツ内には時間経過とともに減少する「体力」が設定されており、キノコを食べることにより「体力」は回復するが、間違えて毒キノコを食べてしまうと「体力減少」と「毒状態」のペナルティが課される。

本コンテンツが提供する臨場感のある体験を通じて、キノコに対する理解をより深めてほしい。



デジタルコンテンツ/Unity・Blender・C#

気付かれない家事の可視化

Webサイト・B3サイズポスター2点

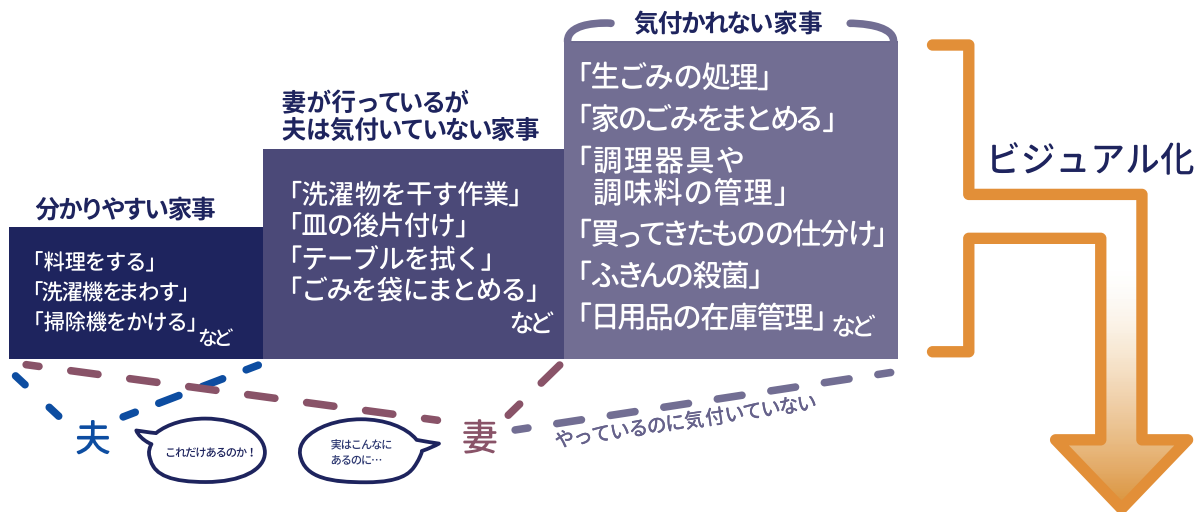
井上 優希
造形芸術コース

近年、共働き世帯は増加傾向にあるが、家事分担の比率は未だに妻に偏っている。この問題の背景には「気付かれない家事」の存在があると考えられる。

「気付かれない家事」とは夫婦から存在を認知されていない家事を表す言葉である。夫はその家事の存在そのものに気付いておらず、妻は「気付かれない家事」を行いながらも、その負担が思っている以上に大きいことに気付いていない。そのため妻は夫に負担を伝えることができず、夫婦間で家事の認識の差が広がってしまっている。

この「気付かれない家事」を周知する目的で「家事分担を考える週間」というプロジェクトを仮定し、その広告コンテンツとしてポスター2点とWebサイトを制作した。ビジュアル化に際し「気付かれない家事」を行う存在として黒子+小人をモチーフとした「黒子さん」というキャラクターを創作し、彼らがこっそりと「気付かれない家事」をしている様子をイラストにした。彼らのことを可愛らしいと思うとともに、自分の妻・母親が普段どんな家事を行っているのか一度考えてみてほしい。

「気付かれない家事」とは



電車内ドア横ポスター

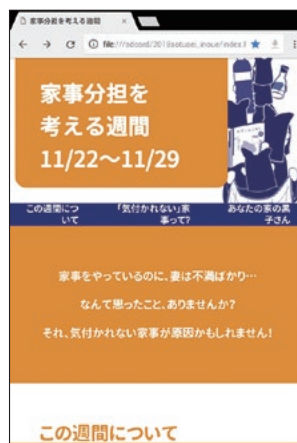


ポスター1



ポスター2

Webコンテンツ



トップページ



タッチすると黒子さんのふきだしの家事が変わる

日常生活における デザインを題材とした 中学校美術科教材の提案

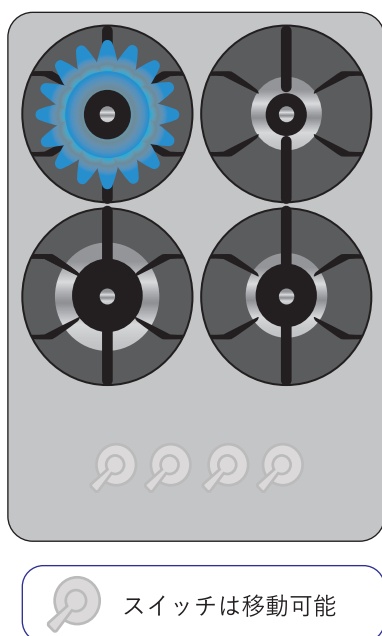
デジタルコンテンツ - パネル・Web Flash

亀山 樹里亜
デザイン情報コース

現在の中学校美術科教育は、創作分野の学習内容が主軸であり、また学習指導要領の改訂に伴った授業の時間数の減少もあって、デザイン教育が不足している傾向にある。中学校で実施したアンケート調査においても、創作活動が主軸であることにより、多くの生徒は絵を描いたり、物を作ったりすることが美術の授業だと認識していることが確認された。創作活動だけではなく、デザインなど幅広く美術で学べることを生徒が認識するためには、今後の授業計画を見直す必要がある。

そこでデザイン教育の充実を図ること、生徒に自身と美術との関わりを理解させることを目的として、日常生活におけるデザインを題材とした中学生向けの美術教材を制作した。制作した4つの教材では、利用しやすさ・使用者への配慮・機能性などのデザインの基礎となる要素がパソコン上で体験しながら学べるようになっている。実際に中学校において教材を取り入れた際のアンケートでは肯定的評価が得られ、教材の有効性を確認することができた。

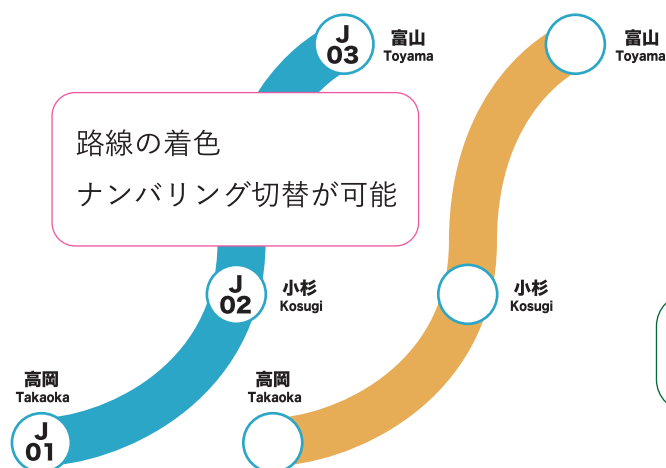
教材1：使いやすいスイッチの配置を考えよう



教材2：商品の配置の意図を考えよう



教材3：路線の着色、駅のナンバリングの意図を考えよう



教材4：美味しそうなサラダを作ろう



野外での昆虫観察を手助けする デジタルコンテンツ

デジタルコンテンツ
サイズ可変

林 花純

デザイン情報コース

現代ではスマートフォンの普及や環境の変化などから、野外で遊ばない子供が増えている。そこで、以下の3点をコンセプトとして、小学校低学年を対象とした携帯端末向けコンテンツを制作した。①実際に昆虫を観察・採集することを通して子供に野外活動を促しその手助けをする。②野外活動における子供の安全に配慮する。③デジタルコンテンツの特長を活かす。

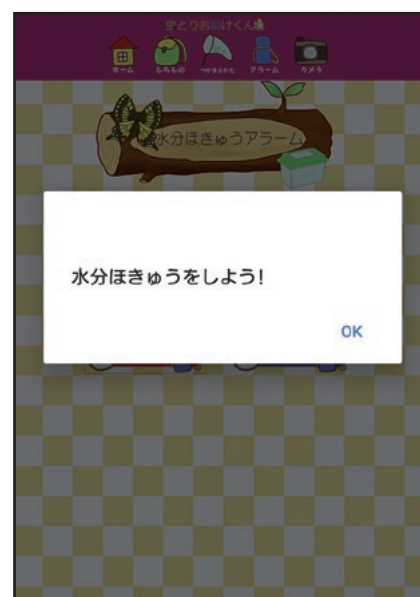
本コンテンツは、起動時にGPS機能から位置情報を取得して、その付近に生息する昆虫を活動する季節・時間帯別にリスト表示する(図1参照)。付近に生息する昆虫を表示することにより、昆虫探索の動機付けとなることを指している。リスト上の昆虫のアイコンをクリックすると個別のページ(図2参照)に移動して生息地などを表示し、昆虫発見時にはカメラを起動する機能などから昆虫観察のサポートを行う。また、野外活動に適した服装についての説明ページや、熱中症対策の水分補給を促すアラーム機能(図3参照)によって、昆虫観察中の安全に配慮している。



【図1】



【図2】



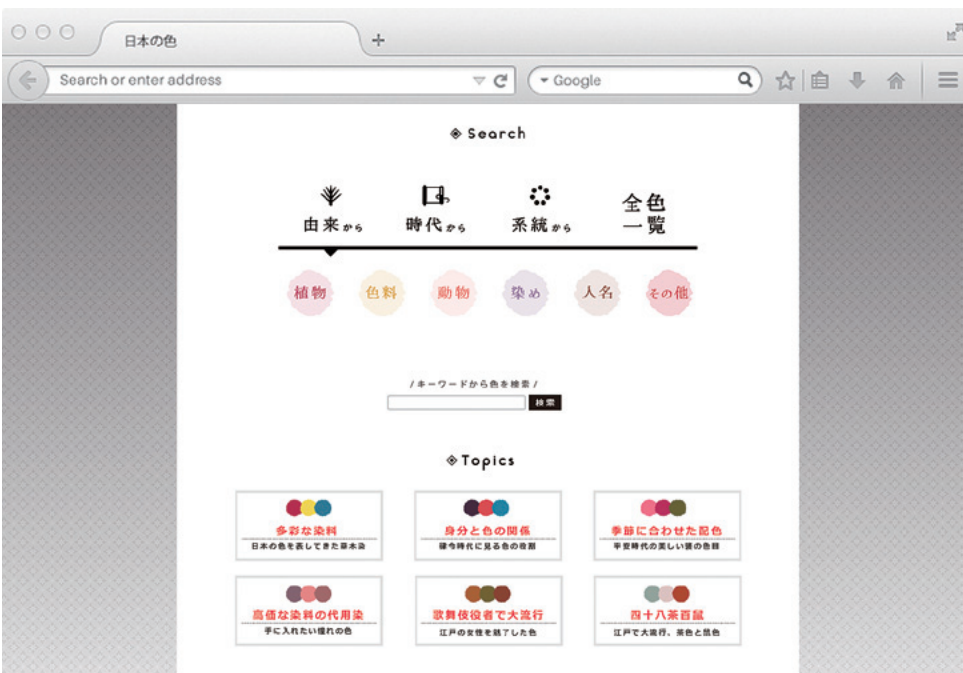
【図3】

日本の伝統色に関する Webコンテンツの制作 HTML・JavaScript

青山 晃子
Aoyama, Akiko
デザイン情報コース

伝統色とは古来から連綿と受け継がれてきた色であり、それぞれが由来や背景を持つ。日本の伝統色をひも解くことで当時の日本人の感性や、その色がどのように社会に反映していたかなどが分かる。伝統色の中には現代でも身近で容易に想像できるものもあれば、文化の変容によりなじみが薄くなったものもある。本研究では、伝統色について色名や色彩だけではなく、色が持つ由来や背景等の情報を併せて理解することで、奥行きを感じ、イメージを膨らませてもらうことを目的としたコンテンツを制作した。

制作にあたって、日本の伝統色の由来・背景に着目し、文献とカラーガイド等による調査を行った。その結果より、伝統色を分類する軸として、意味的要素の観点から「色名の由来」「色が生まれた時代」、視覚的要素の観点から「色の系統」の3つを決定した。画面の構成ではこれらの軸を基本のインデックスとし、トピックスおよびキーワード検索と合わせてインターフェースを構成した。



トップページ メイン部分 ▲

各色詳細ページ ▼



日本の色

Traditional colors of Nippon

由来から

色名の由来となったものによる分類。

時代から

その色が生まれた時代による分類。

系統から

赤系、青系など色の系統による分類。



Unityの3Dレンダリングを利用したアプリケーション

大杉 巧

Oosugi, Takumi

デザイン情報コース

本制作は、アプリケーション制作開発環境「Unity」を用いた 3D レンダリングアプリケーションである。

PC のモデリングソフトで作成した 3D モデリングを、タブレット端末で操作しレンダリングすることが可能で、テクスチャ貼付・光源設定・背景設定などの PC での 3D レンダリングソフトの基本機能に加え、Unity の特長である重力などの物理要素を付加することでシミュレーションを行うことが可能である。

このアプリケーションは、PC 操作が苦手でもっと直感的に 3D データを操作したい、3D レンダリングを気軽に扱いたい、3D データでもっと遊んでみたい、といったユーザを対象としている。



スキマ時間のための青空文庫 閲覧アプリケーションの制作

Webアプリケーション
PHP・JavaScript・HTML・CSS

小山内 風花
Osanai, Fuka
デザイン情報コース

誰でも閲覧可能な青空文庫のデータベースを活用し、無駄に過ごしてしまいがちな“スキマ時間”を有意義にするための読書アプリケーションの制作を行った。Webアプリケーションとして実装することで、どの端末からでも容易にアクセスすることができる。

本アプリケーションでは、ユーザーの知らない名作と巡り会うためのシステムとして、フリーワードで小説を検索できる「なんとなく検索」、ユーザーのスキマ時間にフィットする分量の小説を視覚化する「時間表示」、読み出すアクションの手助けとしてTwitterと連携した「クチコミツイート表示」の各機能を実装した。操作画面はトップ・検索・検索結果・読書の4つの段階に分かれている。トップ画面には、アクセスランキングの他に季節のテーマや記念日などに関する小説を表示し、書店で立ち読みするように本を探してもらう(図1)。検索画面ではフリーワード検索と50音の作者題名検索ができる(図2)。検索結果画面には、小説の文頭や総読書時間及びクチコミツイートを表示する(図3)。読書画面は縦読み・横読みや文字の大きさ、背景色の変更ができる(図4)。



図1：トップ画面(左PC、右スマートフォン)



図2：検索画面

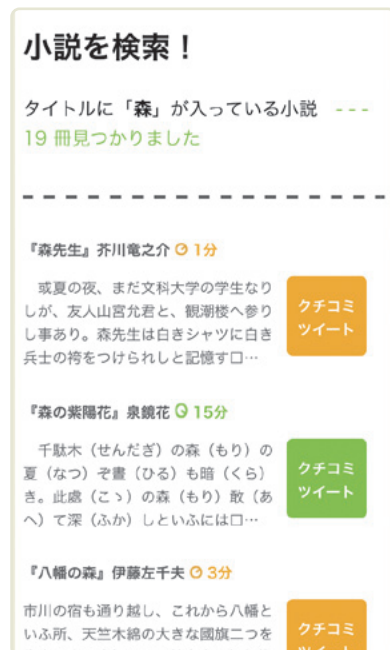


図3：検索結果画面



図4：読書画面

携帯端末による経路案内支援アプリケーション

HTML5, JavaScript
h800×w1280px

藤岡 里美
Fujioka, Satomi
デザイン情報コース

本研究では、携帯端末用の経路案内支援地図アプリケーションを制作した。

方向音痴となる原因には、空間認識能力の欠如や心理状態が焦りで不安定になる等の内的要因と、単調な地形やわかりにくい案内板等の外的要因とがあり、これらの要因が連鎖することで混乱を生み出し、より迷いやすくなると考えられる。本研究では、ナビゲーションに最低限必要と考えられる機能をピックアップしてプログラミングすることにより、利用者がより単純で直感的に使える地図アプリケーションを構想した。

アプリケーションを起動すると、GPSに基づいて地図上に現在地が表示される。次に検索ボックスにキーワードを入力するとリストが表示され、適切な目的地を選択することで現れたマーカーをタップすると、現在地から目的地までの矢印及び直線距離が表示される。常に画面が利用者の進行方向に合わせて回転することで、目的地の方向を正しく把握出来る。本アプリケーションでは、経路案内を省略し、「方向」と「距離」という方向音痴な人にとって最も重要でありかつ苦手としている情報に焦点を当てることによりナビゲーションを適切に支援する。

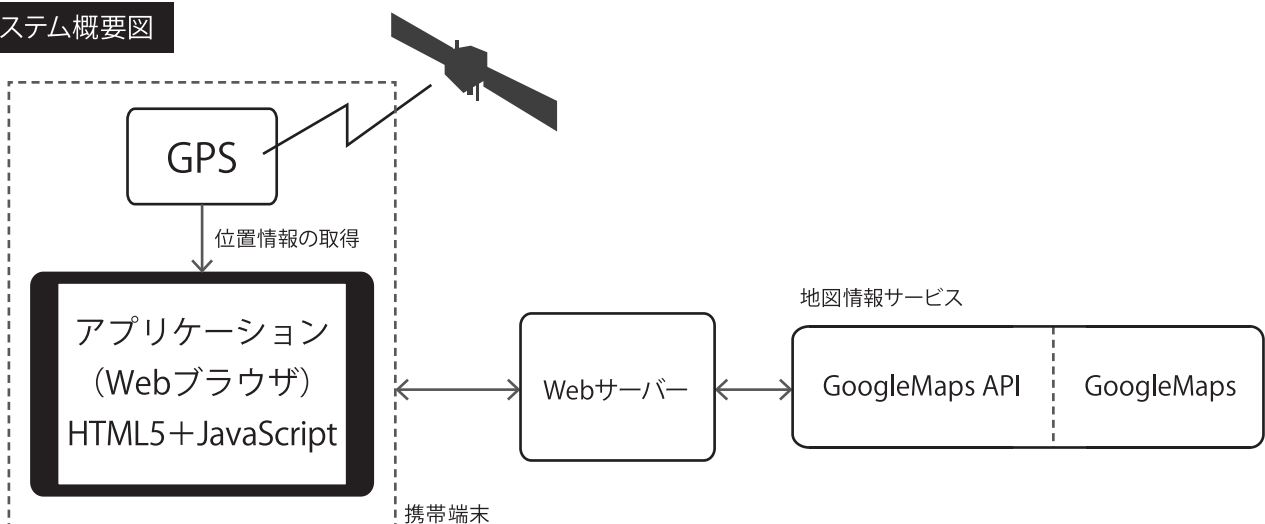
アプリケーション画面



- ① 現在地の表示
- ↓
- ② 目的地の入力
- ↓
- ③ 地図上で目的地のマーカーをタップ
- ↓
- ④ 距離・方向の表示

▲ 現在地と目的地が表示されるように自動的にズームし、進行方向に合わせて全体が回転する。

システム概要図



映像情報に基づく 音楽の可視化

Flash
h800×w1280px

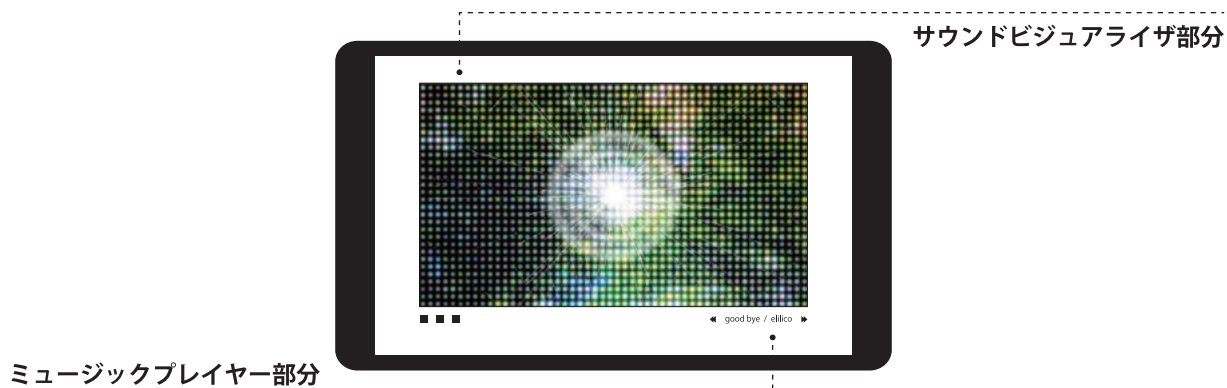
川端 えりか
Kawabata, Erika
デザイン情報コース

ActionScript3.0を用いて、携帯端末用のサウンドビジュアライザを制作した。
サウンドビジュアライザは、特別な技術がなくとも、再生するだけで誰でも簡単に自由な音楽を可視化することができる。その魅力である汎用性を実現するには、強弱や高さといった音の要素を数値に変換し、その数値にそれぞれグラフィックを与える方法をとる。この方法では、複数のパターンやランダム化など飽きさせない工夫はなされているものの、単調となる傾向にある。

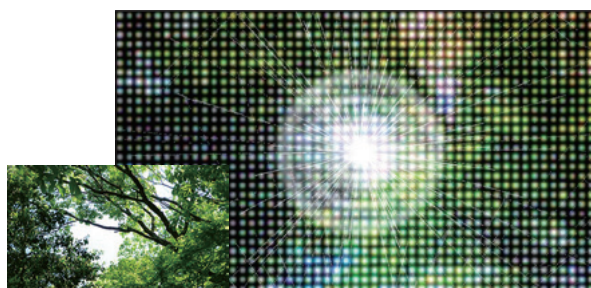
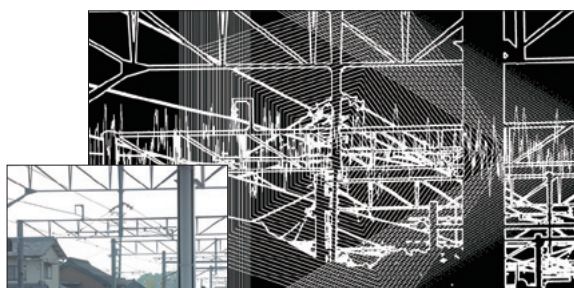
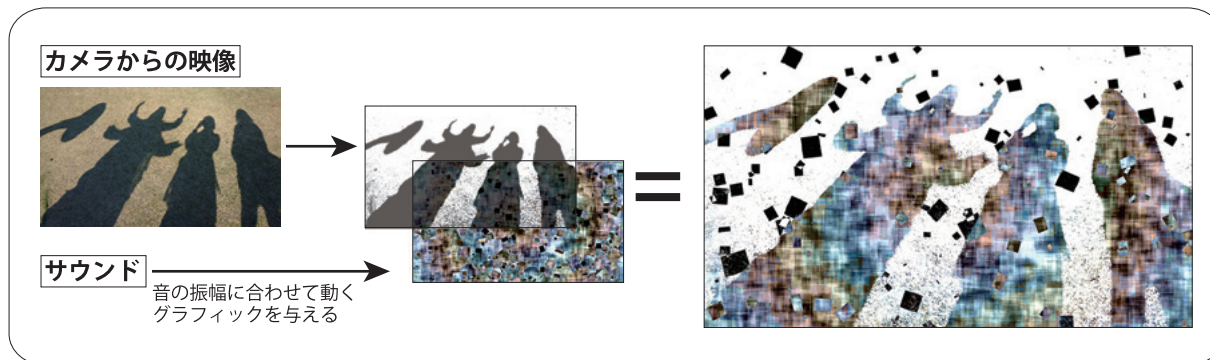
音楽の“聴こえ方”には、聴覚以外からの情報も関わっていると考えられる。そのひとつが周囲の環境、つまり視覚情報である。

そこで携帯端末のカメラから取り込んだリアルタイムの映像情報に基づき、そこから取り出せる、もののかたちや色彩、これらを活かしたエフェクト表現を用いた、音楽を可視化するアプリケーションの制作を行った。

アプリケーション画面イメージ



サウンドビジュアライザ部分の処理



マンガ規制と表現の自由をめぐって

ポスター・パネル

田中 詩織

Tanaka Shiori

デザイン情報コース

東京都の青少年条例等の制定によって、マンガの規制が強化されている。この問題について調べた結果、現状に即さない安易な規制であるという問題が明らかになった。表現の自由は、道徳や倫理、快不快の感情によって制約を受ける性質のものではない。にもかかわらず、子供の保護を名目とした条例による規制によって、俗悪というレッテルを張られた表現物が虐げられているのが現状である。この事態に対して出版社や表現者らによる懸念は示されているものの、世間一般における危険性の認識は少ない。

そこで本研究では、漫画規制に関わる背景や問題点を整理し、治安悪化論、メディア悪影響論、表現の自由の侵害、安易な規制で日本はダメになるといった4つの観点を導き出した。これらの観点からポスター等の制作を行い、マンガ規制の現状を正しく理解してもらうことを目的としている。

マンガ規制に至る社会的な背景

規制に伴う問題

統計や実態を見れば
治安悪化とは言えない

治安悪化不安

- ・ 少年犯罪が増加している
- ・ 少年犯罪が凶悪化している
- ・ 子供が犯罪に巻き込まれる事件が増えている

メディアと犯罪の相関性は
科学的根拠がない

メディア悪影響論

- ・ 性的なマンガが性犯罪を誘発させている
- ・ 暴力的なマンガが犯罪を助長させる
- ・ マンガやアニメを好むおたくは犯罪予備軍である
- ・ 児童ポルノ愛好者は犯罪予備軍である

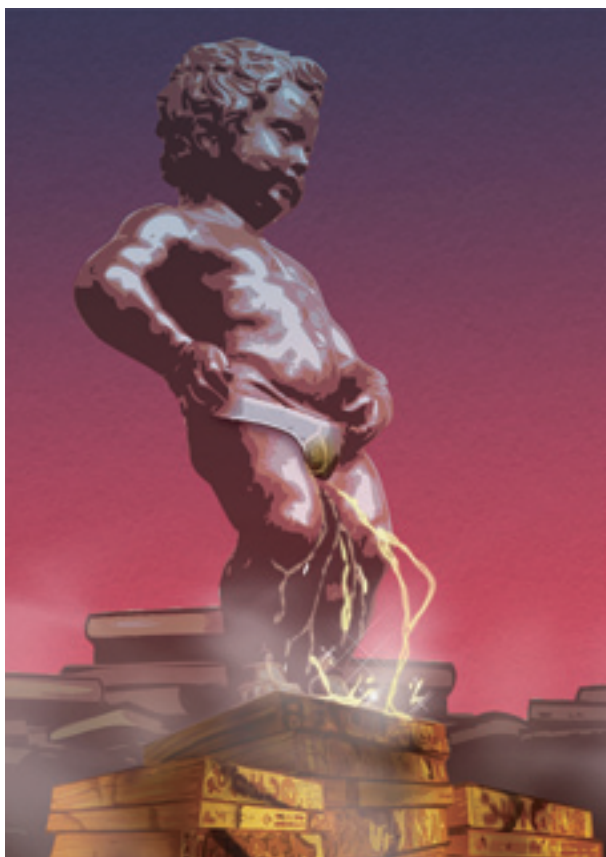
マンガ規制

表現の自由の侵害

- ・ 実質的な検閲にあたる
- ・ 過剰な自主規制による業界の委縮
- ・ 条例や法の恣意的な運用による表現規制

安易な規制で日本はダメになる

- ・ 世論誘導や言論統制につながるおそれがある
- ・ 判断を公権力に委ね、思考停止した国民の家畜道徳化



◀「表現の自由の侵害」をビジュアル化

危険で不快で悪いものは
法や条例などで
規制してもらおう

▼ 家畜道徳化した日本人の図



自らの権利と引き換えに、条例や法
規制によって手に入れた安全や自由
は、首輪をつけられたペットや家畜
が持つ自由と同程度のものである

高学年向け ネットリテラシー教材の制作

Flash
h1024×w1280px

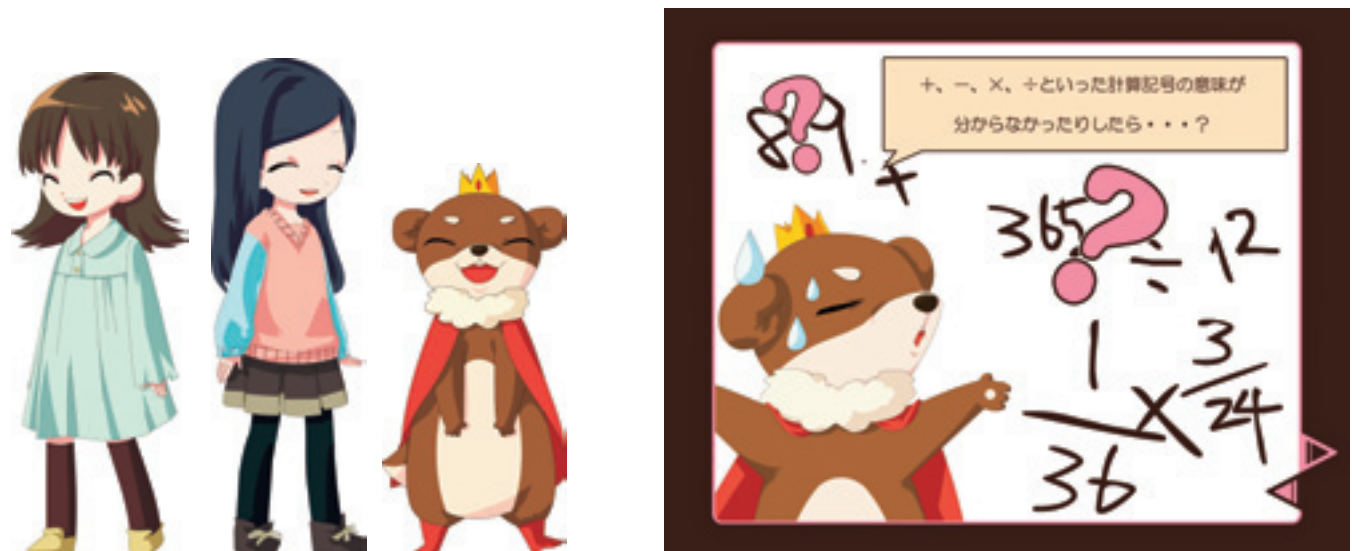
河野 奈津紀
Kawano Natsuki
デザイン情報コース

本研究では『ネットリテラシー』をテーマとして、小学校高学年を対象としたデジタル教材を制作した。近年インターネット接続端末の普及に伴い、コミュニケーションツールの多様化が進み、大人だけでなく子供たちにも大きな影響を与えている。ネットの世界ではコミュニケーションの幅が広がる等の利点も多いが、情報の取捨選択能力が未発達な子供たちは犯罪被害に遭ったり、また加害者になり得る危険性がある。その為、早い段階での『ネットリテラシー教育』が必要とされている。

既存の教材では不十分な「知識として会得できるか、また行動に移せるか」という点を重視し「危機感を煽る」をコンセプトとしてデジタル教材 (Flash) を制作した。本教材は物語形式でSNSが舞台である。主人公の「ねっとさん」は、「みんなやってるから、私だけは、ばれなければ、大丈夫！」という安易な考えから数々の過ちを犯す。それらの行動は実例や調査に基づいている。最後まで見終えた子供たちには、子供たちなりの「危機感」を感じてもらい、知識として蓄え、そして実生活に生かして欲しいと考える。



メインの画面。右下の矢印をクリックするとアニメーションが順次再生される。初見で説明なく扱えるようシンプルな構造に努めた。



主人公(左)と友人(中央)が軽率な行動から困った状況に陥る。SNS上の友人のアイコン(右:カワウソ)はオープニングからナビゲーション役として登場する親しみやすい動物キャラクターだが、本教材のコンセプト“危機感を煽る”ことに大きく関わるキーパーソンである。

情報収集を効率化する RSSフィードリーダーの提案

Android4.1
h800×w1280px

吉田 豊
Yoshida Yutaka
デザイン工芸コース

本研究では、効率的に情報収集を行うRSSフィードリーダーの開発に取り組んだ。RSSとはWebサイトの更新情報を配信するためのデータ形式であり、ブログの更新情報の配信、また新聞社や放送局のニュース速報の配信などに利用されている。RSSの利用により、直接Webサイトを閲覧しなくても更新情報を得られるため、効率的な情報収集が可能である。

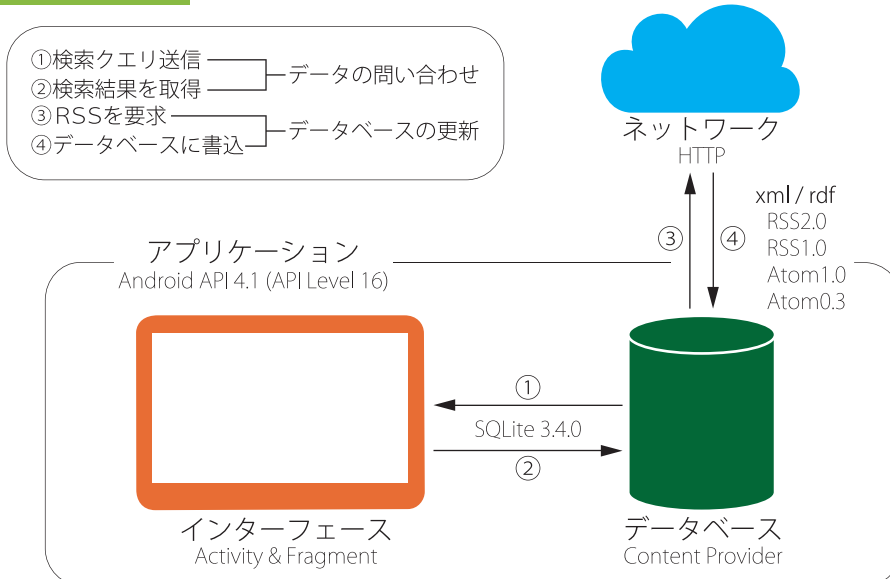
本アプリケーションの特徴は、マルチカラム(段組)レイアウトで配信された記事を表示するところである。従来のRSSフィードリーダーはシングルカラムレイアウトが主流であり一度に目を通すことができる記事の数は限られていたが、マルチカラムレイアウトを用いることにより一度に多くの記事に目を通せるようにした。

また、Android APIを用い、記事をタブレット端末内にデータベースとして保存できるようにした。これにより、お気に入り記事の管理、未読・既読記事の管理をタップなどで直感的に行うことができる。それらの記事は色によって分類し表示するようにした。

画面イメージ



システム概要図



書誌データを可視化する インタフェースの提案

—富山大学ヘルン文庫を事例として—

HTML, javascript

田中 美奈子

Tanaka Minako

デザイン情報コース

富山大学附属図書館が所蔵する「ヘルン文庫」のWebコンテンツを「好奇心を刺激するようなデータベース」というコンセプトに基づき制作した。

データベースをコンテンツとするWebページは数多く存在するが、検索の難しさや情報の見づらさなどから、欲しい情報がなかなか手に入らないことが多い。本研究では、書誌データにインデックスをつけることによって、検索の効率化を図った。また、小泉八雲の紹介ページの中では、目に留まりやすい写真やキーワードに書誌データを関連付けることにより、直感的で分かりやすいインタフェースを提案した。

書誌データへの様々なアクセス手段を設定することによって、本のタイトルや詳しい情報が分からなくても情報の入手が可能で、ヘルン文庫や小泉八雲について詳しく知らない人にも興味を持ってもらえるようなデータベース・Webコンテンツを目指した。



▲ トップページ



▲ ヘルン文庫 / 小泉八雲についての紹介ページ



▲ 蔵書検索 (データベース) ページ

コーディネート支援するFlashアプリケーションの制作

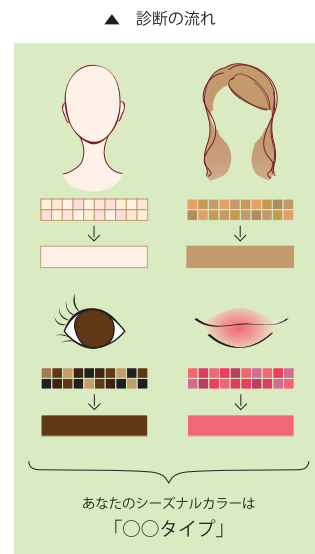
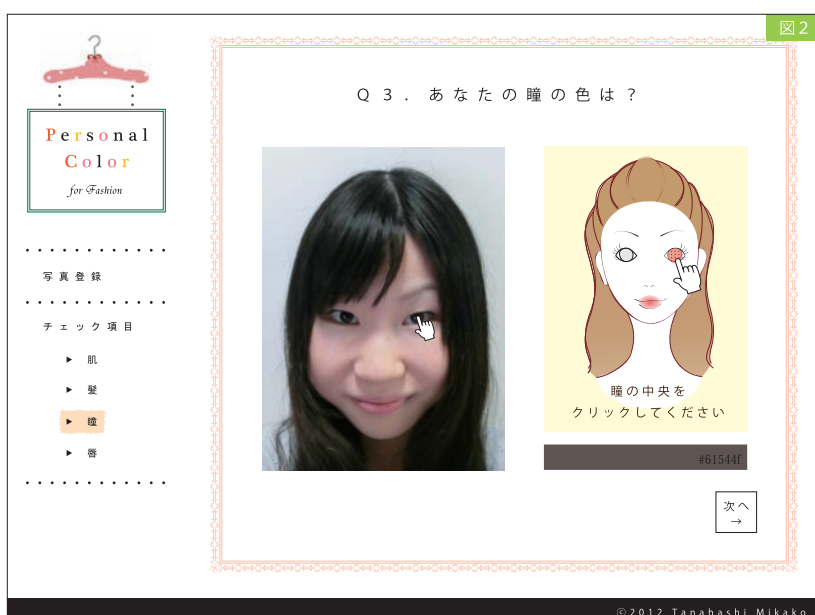
Flash
800×600px

棚橋 美佳子
Tanahashi Mikako
デザイン情報コース

パーソナルカラーとは、人が生まれつき持っている肌や瞳、髪の色などによく調和する色のグループのことである。その人に合ったパーソナルカラーを身につけると、肌がきれいに見えたり、その人の持ち味が十分に生かされて見えたりといった効果が生まれる。現在パーソナルカラーの分類法として主流になっているのが、色の印象を春夏秋冬の4タイプに分類したシーズンカラーである(図1参照)。

本研究では、このシーズンカラーを利用し、ユーザーのファッションコーディネート支援するアプリケーションを制作した。アプリケーションは2部構成となっており、①顔写真の色検出によるシーズンカラー判定(図2参照)、②カスタマイズも可能なコーディネート推奨パターンの提示(図3参照)、という内容になっている。

画像ファイルからの各顔面部位の特定にはHSV表色系を利用している。また、各顔面部位のRGB階調値の平均を用いてシーズンカラーを決定している。



カラーパレットの中から一色選び、それぞれのファッションアイテムを自分の好きな色に変えることができる。

気象情報APIを利用した 携帯端末用アプリケーションの開発

Flash
1024x600px

坂上 知奈美
Sakaue Chinami
デザイン情報コース

本研究では、Android携帯端末向けの天気予報アプリケーションを開発した。このアプリケーションは、携帯端末のGPSから位置情報を取得する。位置情報から、現在地の天気予報を気象情報APIから呼び出して取得することができる(図2参照)。

画面上には地域・日付・天気・最高気温・最低気温・6時間毎の降水確率が表示される。また、画面上を指で左右にスライドさせることで、当日から一週間先の天気を見ることができる。左下のボタンを押すことで、任意の地域を選択することも可能となる(図1参照)。気温は、体感温度と色(暖色・寒色・中性色)に対応している。暑い時は暖色・寒い時は寒色・適温である時は中性色とすることで、従来のアプリケーションと比較して印象をより伝わりやすくした。



図 1

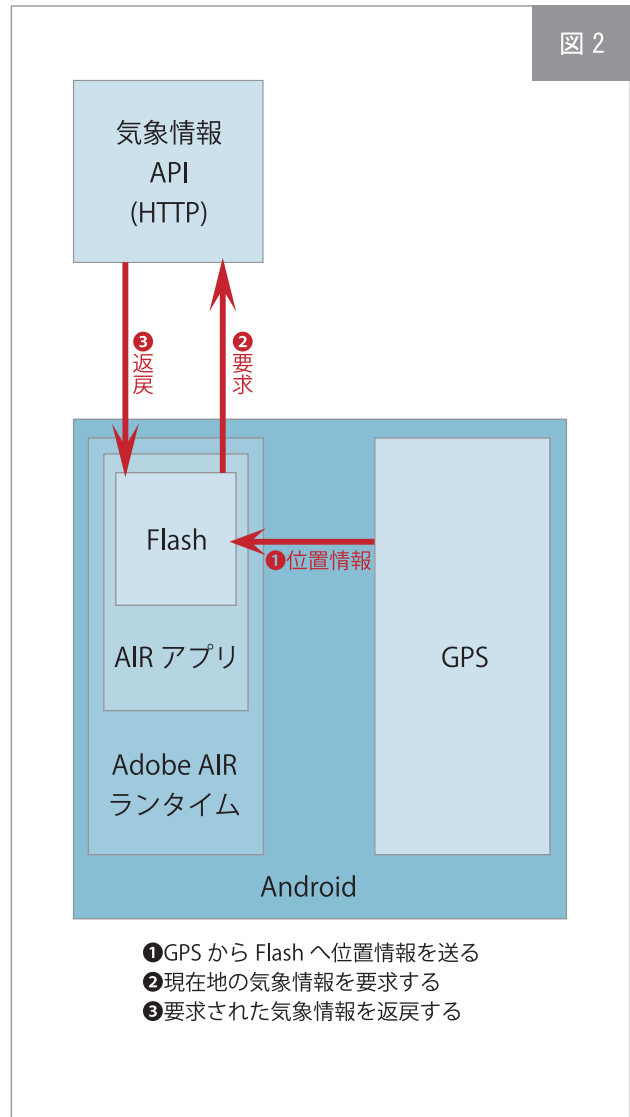


図 2

GPSを利用した 携帯端末向けコンテンツの制作

Androidアプリケーション

鶴田 弥涼

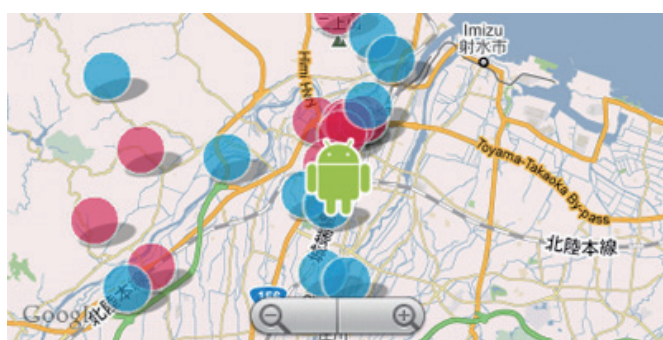
Tsuruta Isuzu

デザイン情報コース

携帯端末のGPSによる位置情報取得機能を利用した、Android携帯向けのアプリケーションを制作した。GoogleMap上にマーカーを表示し、マーカーをタップすることでその地点に応じた文字情報を表示する。また画面上に表示されないマーカーも存在し、マーカーが表示する情報を頼りに「地図に隠れた名所」を探すこともこのアプリケーションの楽しみ方のひとつである。

地図は拡大・縮小及びスクロールが可能であるが、自分の現在地にあわせて地図の視点が動くため、主に移動しながらの利用を想定している。

位置情報とともに地図を活用し、地図で遊びながら地理を学べるコンテンツを目指した。探すという行為を通して積極的に地図を見て触れることで、地図や地理に興味を持ってもらう契機になることを期待して制作した。



Flashによる 子ども向けWEB絵本の制作

Flash
1280 × 1024px

伊藤 知紗
Ito Chisa
デザイン情報コース

「子どもたちに深海の生物に興味を持ってもらうこと。深海の世界のことを少しでも知ってもらおうこと」をコンセプトにWEB絵本を制作した。

深海のほとんどは未踏の領域であり、未開拓である。そこに棲む生き物たちは吃驚する見た目をしており、非現実的な世界が深海には広がっている。私はそのような魅力的な深海の生物を、特徴を残しながらできるだけ単純で覚えやすく親しみやすいようキャラクター化した。WEB絵本は絵本の醍醐味である"自分のペースで読み進める"ということに留意して制作した。アニメーションの多用は絵本らしさを半減し集中を妨げるため最小限に抑えた。主人公のデメニギスくんたちが発見した石を巡って物語は進んでいく。

WEB絵本を読み終えた後、更に深海への知識や理解を深めるためのサブコンテンツとして深海生物のミニ図鑑と深海の豆知識のページも同時に制作した。



TwitterAPIを用いた Flashコンテンツの制作

Flash
1280×1024px

中田 祐理子
Nakata Yuriko
デザイン情報コース

Twitter (ツイッター) は、ユーザーがツイートという短文を投稿し、相互にやりとりする事によってゆるやかな繋がりが発生するサービスである。今回は、このTwitterのAPIを用いてFlashコンテンツを制作した。Twitterを通して情報を取得したり、交友関係が広がったりと、自分や周囲に影響が出るという効果をコンセプトに制作を行った。

本コンテンツでは、ユーザーに興味のある語句を入力してもらい、その語句を含んだ発言をTwitterから取得している。表示した発言で気に入った発言があれば、下に付属しているボタンを押す事で、画面の右側に発言をストックする事が可能である。その際、コンテンツ内のオブジェクトがユーザーのアクションに応じて変化するようにしている。ユーザーの行為がコンテンツを変化させ、コンテンツ内だけでなく、Twitterを通しての自分の世界も徐々に形成し広がっていくことを表現した。



図1

コンテンツの概要

- ・テキストフィールドに興味のある単語を入力する (図1参照)
- ・単語を含むツイートが表示される (図2参照)
- ・表示されたツイートの下部にあるボタンを押す事で、発言をコンテンツ右部にストックする事が出来る
- ・ボタンを押した際、同時にコンテンツ内のオブジェクトがアクションを起こす (例: 海が出来る、魚が飛び跳ねる、木が生い茂るなど)

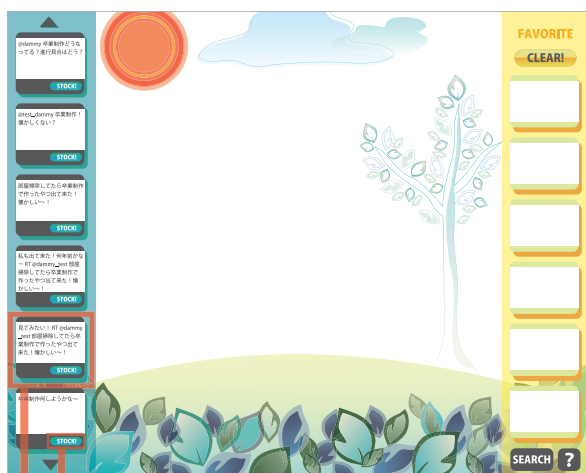


図2

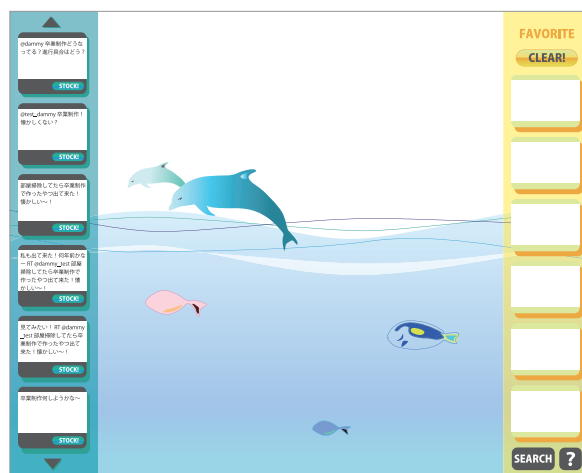


図3

ボタンを押すとツイートが
右部に移動する (ストックされる)

図1にて入力した単語を含む
ツイートが表示される

木曽路観光のための Flashコンテンツの制作

Flash
1024×576px

梅田 結衣
Umeda Yui
デザイン情報コース

このコンテンツは旧中山道の宿場町である木曽路をテーマとした観光用の Flash コンテンツである。配置されたボタンをクリックすることで視点移動を行い、街道に沿って歩いているような臨場感を与える構成になっている。

既存 Web コンテンツが操作性と情報の提供方法にそれぞれ抱えていた問題点に対応するため、次の特徴を持たせ、制作した。(1) 簡単で直感的な操作ではボタンを視認しやすいデザインにし、また立体的にしたり動きをつけたりすることでクリックできることを明確にしている。(2) 写真を活用した臨場感ある情報の見せ方では写真を大きく表示することで画面に臨場感をもたせ、その観光地の雰囲気により伝わりやすくした。(3) 最新情報の提供では、テキストおよび画像ファイルを外部から読み込むことで更新作業を容易に行えるようにし、利用者だけではなく情報提供者の両者にとって使いやすいコンテンツであることを目的に制作した。



地図情報APIを用いた 路線探索コンテンツの制作

Flash
h820×w1120px

三賀 智恵美
Sanga Chiemi

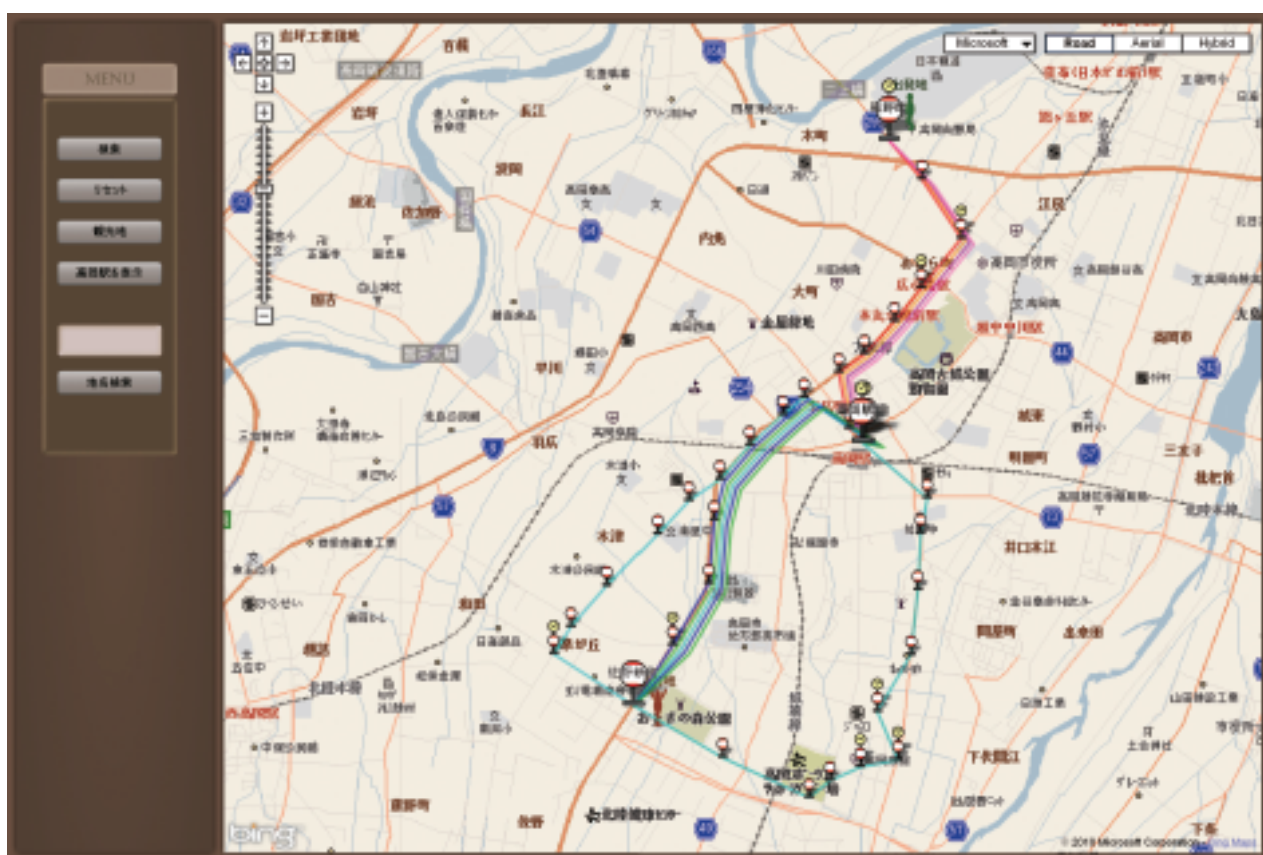
デザイン情報コース

近年、インターネットにおいては公共交通機関の乗換案内サービスが発展しており、乗換方法や時刻、運賃情報の検索や、周辺施設の案内などが行われている。このようなサービスは都市では充実している一方、地方では充実していない場合が多い。

そこで、地方の公共交通機関の運行情報を提供する観光客向けコンテンツを制作した。事例として取り上げた公共交通機関は富山県高岡市内を走る路線バスである。

本コンテンツでは、地図情報 API を用いてコンテンツ上に地図とバスの情報を表示している。表示される情報は乗車停留所から降車停留所までの路線候補と通過する各停留所、時刻表の一部である。情報の検索は出発地と目的地を指定して行う。

この指定は地図上をマウス操作して行う。また、観光客のために地名検索機能や観光地表示機能を設けている。そして、API を利用して地図データを読み込み、路線バスデータは外部化しているため、他の地域を対象としたコンテンツ制作も可能である。



時刻データの表示画面

コンテンツの使用方法：

① 出発および目的地アイコン

画面上の地図をクリックする。一度目のクリックで出発地アイコン、二度目のクリックで目的地アイコンが表示される。アイコンはドラッグでき、検索ボタンをクリックされた時点の緯度経度をもとに処理が行われる。

② 時刻の表示

時計を模したマークのある停留所をクリックすると時刻が表示される。

Flash ActionScript3.0による 3Dインタフェースの研究

Flash
1280×1024px

福岡 祐子
Fukuoka Yuko
デザイン情報コース

ActionScript3.0 を使い、3D表現を用いたインタフェースを制作した。このインタフェースは Web 上で利用でき、画像を表示・整理することが可能である。表示される画像を外部ファイルに保存する事で、画像を更新できる。サムネイルと画像にはそれぞれ番号で名前を付け、その番号によって、サムネイルと写真を照らし合わせる仕組みになっている。

中央にある球体はサムネイルの集合体であり、このサムネイルをクリックすることで写真が表示される。そして、この球体は上下に回転しており、左右のボタンで左右の動きを加える事ができる(図2参照)。また、下部に位置する2種類のメニューボタンによって、種類ごとに整理することができる(図3参照)。画像を種類ごとに限定表示する事で、目的の画像に、より早くたどり着く事が可能となる。



図1

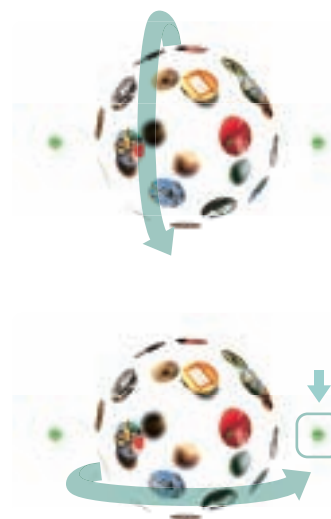


図2

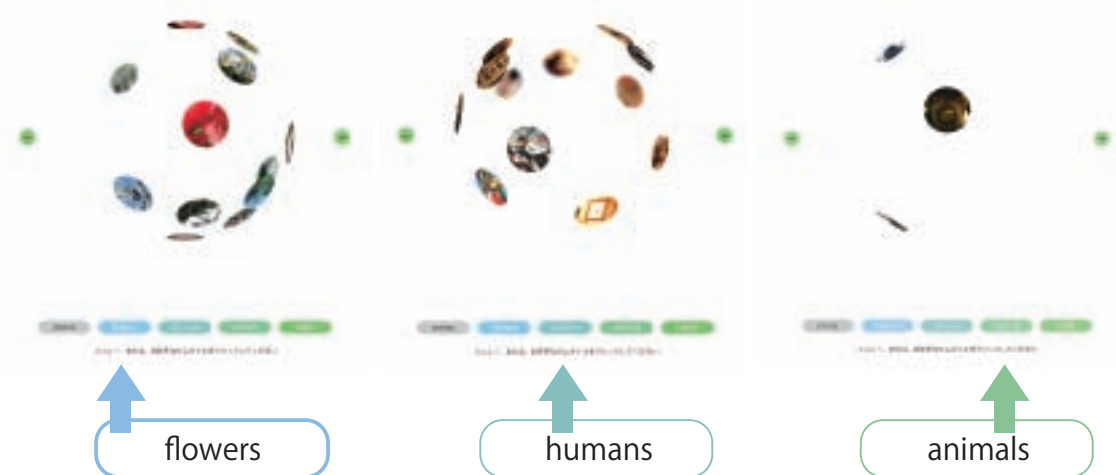


図3