

D_basic 2024

応用課題 オリエンテーション

これまで学んだことを統合して、
あたらしい「サービス」/「コンテンツ」を企画してみよう

5.20-7.22 [10 weeks]

基礎演習、ここまでのみちのり。

#1

導入課題

空間思考と
手のスキル

#2

導入課題

ドローツール
による
描画スキル

#3

技術課題

情報設計

#4

技術課題

UI設計
プロトタイピング

#5

技術課題

HTML/CSS
実装
ユーザ評価

やってみれば、なんとかできる課題
(問題が与えられており、解が明確)

普段から接しているものを、改めて理解し直す課題
(解が「ユーザーの体験」になり、ちょっと見えにくい)

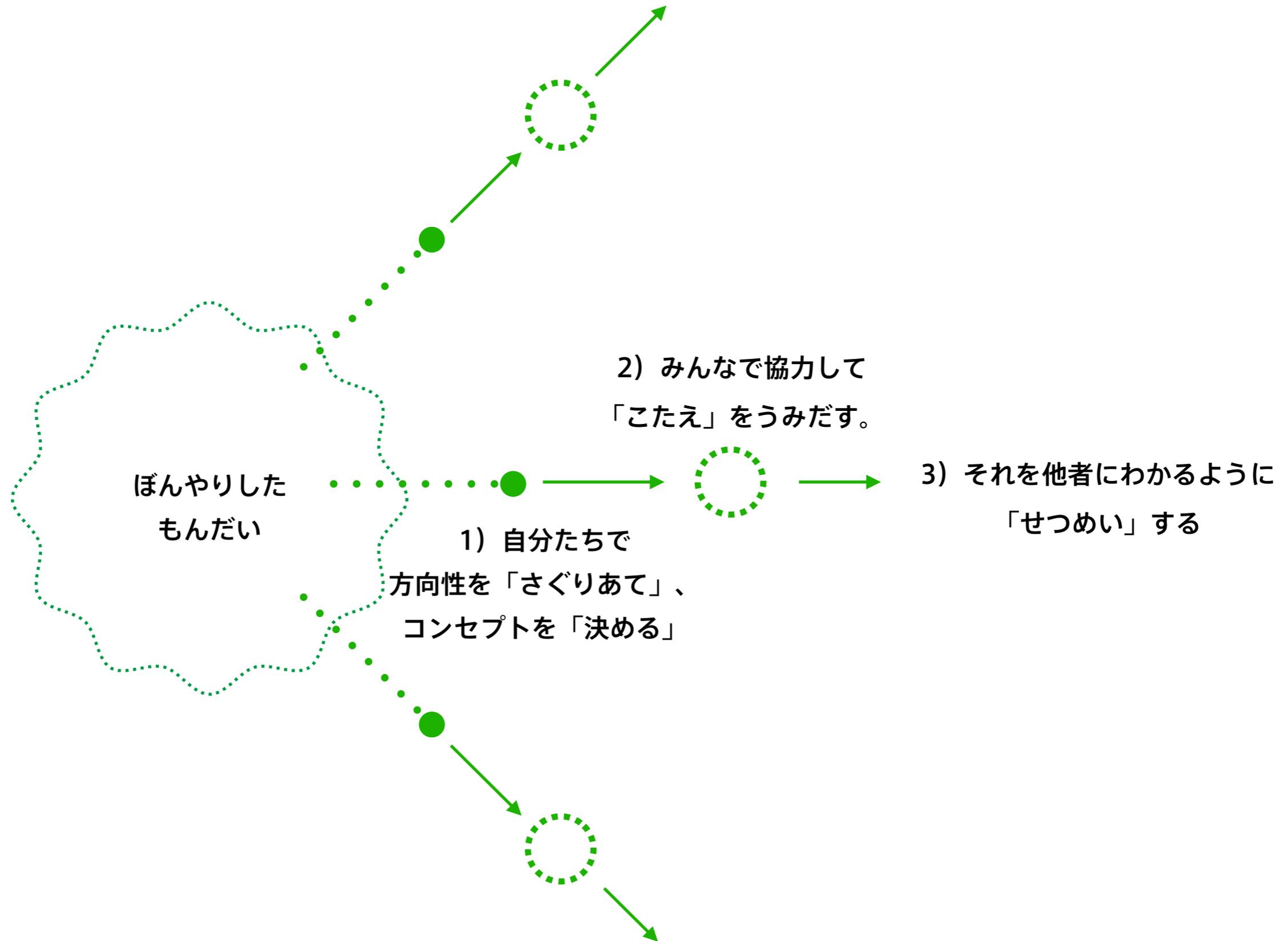
#6~15

応用課題

グループワークによる企画

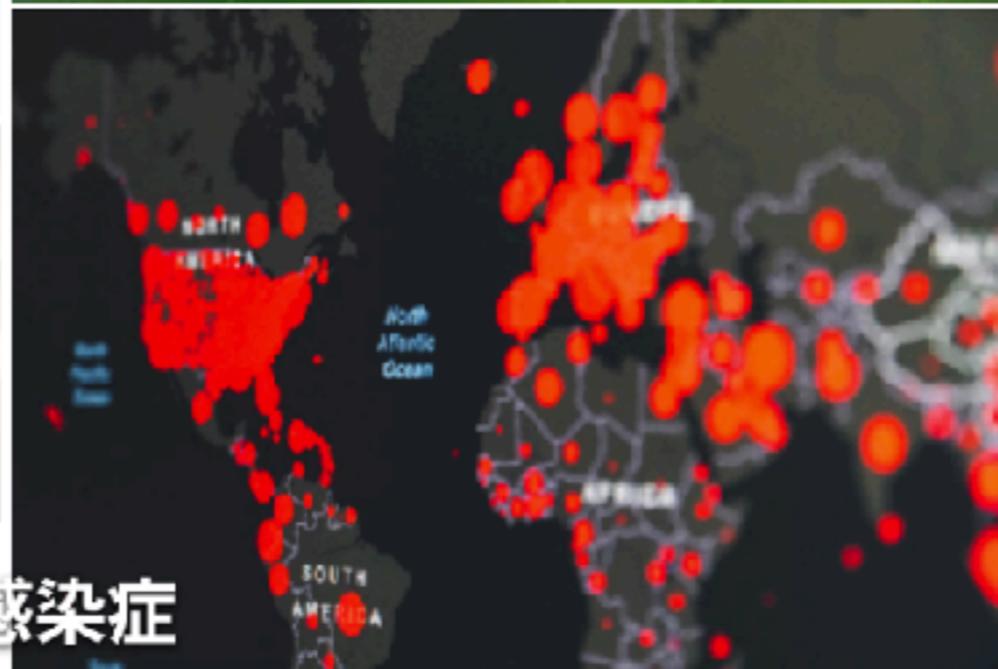
みんなで協力して達成する課題
(問題が不明瞭で、解をじぶんたちでつくる)

Discover / Design / Demonstrate



今回、みなさんへ出題するテーマの
「背景」

世界が、どんどん変わっている。



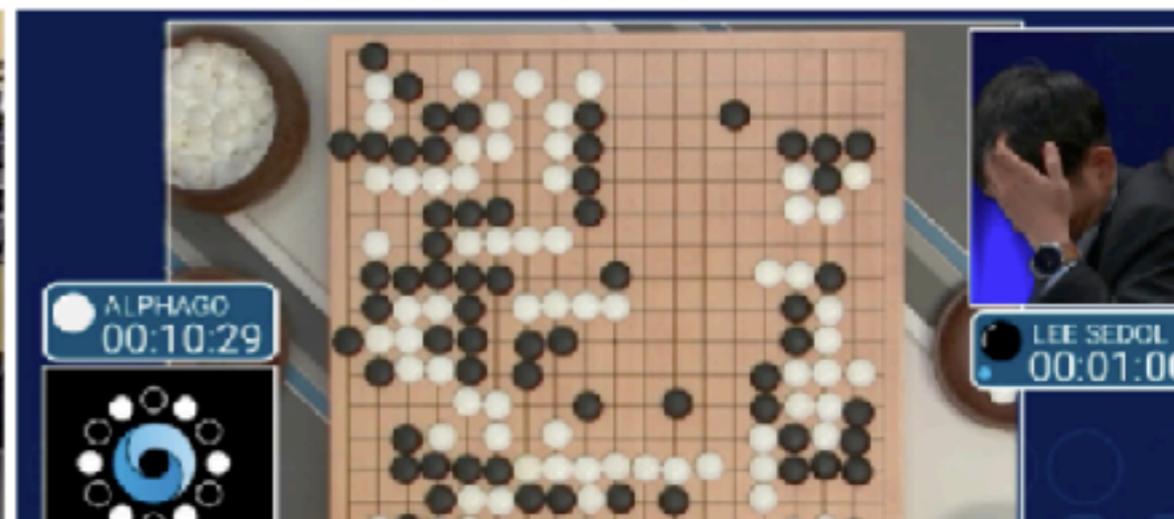
This tends to lead to high concentration of wealth.

r > g

rate of return of capital to exceed the economy's growth rate

V U C A

- Volatility (変動性)
- Uncertainty (不確実性)
- Complexity (複雑性)
- Ambiguity (曖昧性)



人間の仕事はどこに残るか。

自動化
しやすい



自動化
しにくい

◎手順、決まりごとがはっきりした仕事
(例：事務仕事、販売など)

人間 < 人工知能
(ロボット)

◎経験による熟練が必要な仕事
(例：運転手、食品づくり、システム開発など)

人間 < 人工知能
(ロボット)

◎既存のものとは別の答えを出す
(例：デザイン、起業)

人間 ? 人工知能

◎文化摩擦を越えてコミュニケーション
する、他者と楽しさを分かち合う

人間 ? 人工知能

自動化されにくい仕事は、この2つを含む。

マイケル・オズボーン(2013)

創造性

これまでない、独自の
選択肢を生み出す能力

社会的知性

(上手に他人とやっていく)
(他人に上手に助けられる)

他者との関わり方をつくる際に
高い知性を発揮する能力

このへんのチカラを、もっと鍛えていく必要がある

人間はたぶん身体なしには生きられない

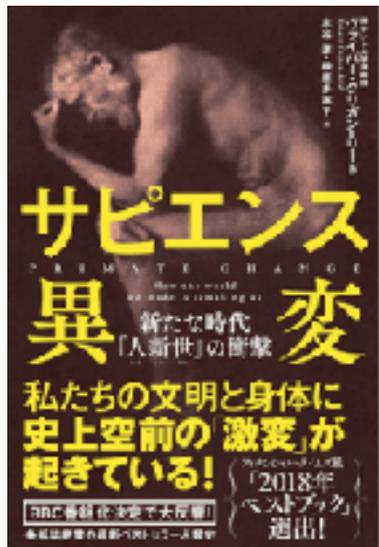
人間は、「動く」ために脳を持つ



ヴァイバー・
クリガン=リード
(環境人文者)

すべてを動かさなければならない。この概念は、動物界で生物種を分類する上で昔からいちばんの基礎となっている。私たちが脳を持っているのは、ひとえに動くためだ。人間の身体は、新たな脳細胞を作り、神経伝達物質の働きを高め、活力を与えることで、あらゆるたぐいの動きから恩恵を得ているのだ。

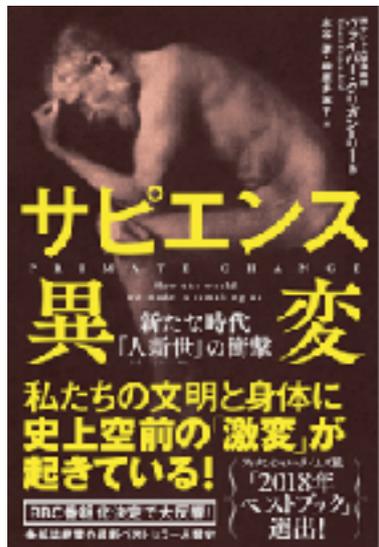
私たちの身体は徐々に動きを止めようとしている。コーヒーマシンやスマート照明、テレビのリモコンやロボット掃除機、洗濯機や食器洗浄機など、家庭での自動化によって、家のなかで動き回る機会が減っている。徒歩や自転車で職場と往復する距離も短くなっている。仕事で動き回る機会も、あらゆる人でどんどんと減っている。



現代的な生活と、身体の「ミスマッチ」



ヴァイバー・
クリガン=リード
(環境人文者)



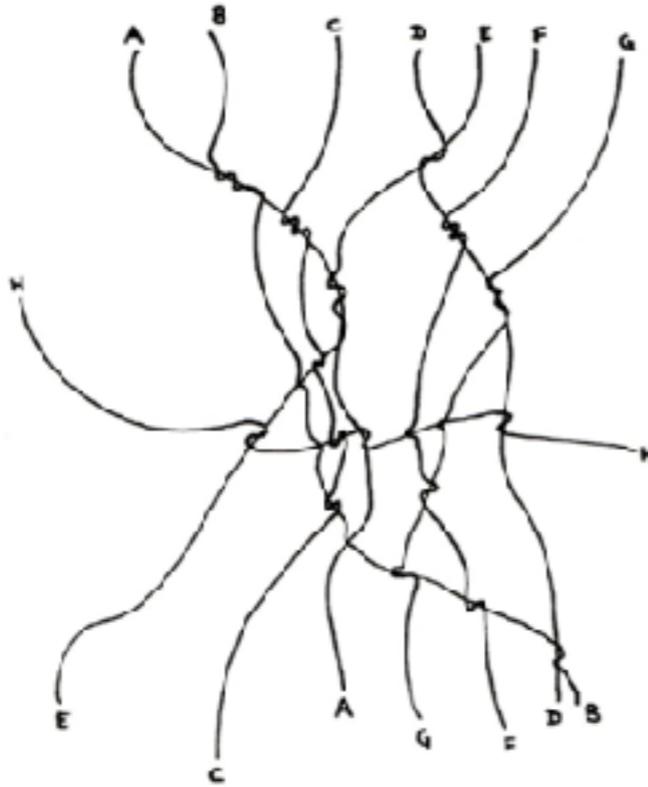
この本を読んでいる方々の多くは、自然死ではなくミスマッチ病による死を迎えるはずだ。だがそれは、正しい（あるいは誤った）DNAを持って生まれてきたからではない。ミスマッチ病は、身体とその身体が置かれた昨今の環境との緊張関係によって生じると考えられている。 <中略>

人類は途方もなく長いあいだ狩猟採集をした。都市の誕生や産業革命以降、あるいは私たちが座って仕事してきた期間を、私たちは人間の基準で考え、それが正常だと思う。それが伝統であり、何世代にもわたってずっとそうだったと考える。ところが、これらの期間はどれも人類史スパンで見ればほんの一瞬にすぎず、グラフには表わせない。コンピュータの画面上では一ピクセル分にも満たないのだ。

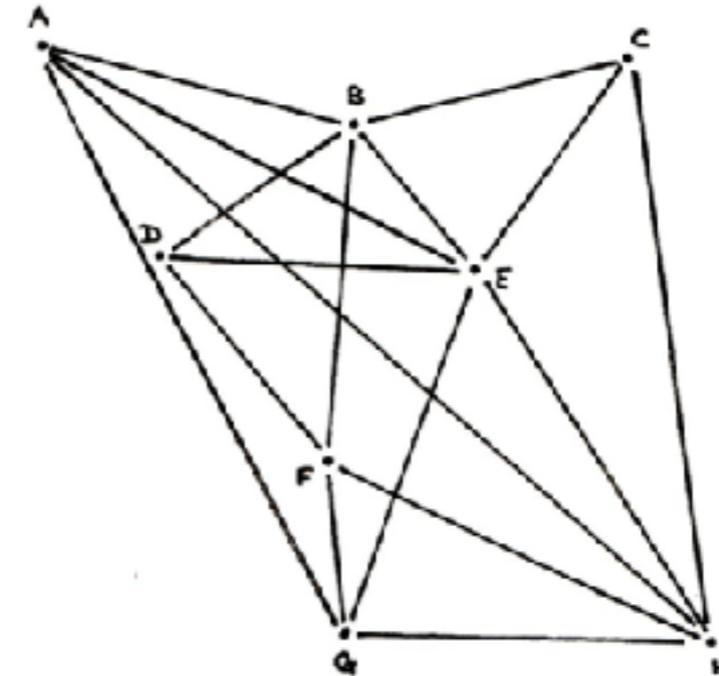
〈徒歩旅行〉 と 〈輸送〉

Wayfaring Transport

インゴルド (2014)



「徒歩旅行」とは、イヌイトの旅のように、最終目的地を持たず、絶えず動いている状態にあるものである。それは旅行者の動きそのものであり、世界のなかで旅する一本の線となるものである。また、成長や発達や進行中の過程を突き進むにつれ、その先端から伸びていく線でもある。そこでの徒歩旅行者とは、そのような線に沿って進む道すがら、さまざまな交渉を行ない、それらに即興で対応し、そのような行為と共に成長するものことである。



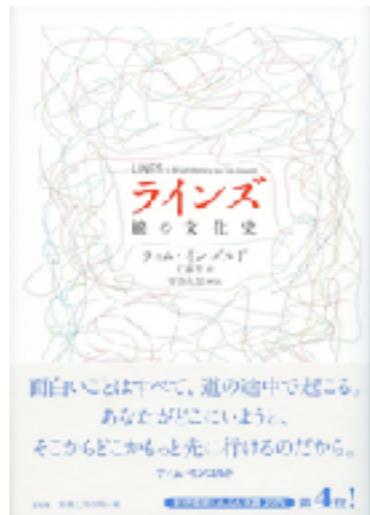
「輸送」とは、目的地指向の移動であり、「徒歩旅行」のように生活に道に沿って成長することではなく、ある位置から別の位置へ横断して人や物資をその基本的性質が変化することのないように運搬する移動様式である。輸送される乗客の関心は、できるかぎり短い時間で A から B に到達することにある。機械的手段を使用するかしないかではなく、徒歩旅行にみられるような、移動と知覚との親密なつながりは消失している。

「すべての生物は、徒歩旅行者である」



ティム・インゴルド
(人類学者)

個体は、同時にあらゆる場所に到達することが不可能であるのと同様に、生を営む以前に生の仕様書を受け取ることはできない。世界の住人として、人間であろうとなかろうとすべての生物は徒歩旅行者であり、徒歩旅行とはすでに完成された存在をひとつの位置から別の位置へと輸送することではなく、自己刷新ないし生成の運動である。世界という〈もつれ〉を通って道を切り拓きつつ、徒歩旅行者は世界の織物の一部として成長し、自らの運動を通じて永遠に織られ続ける世界に参加する。



というわけで、今年のテーマは

**コスパ・タイパのような〈効率性のものさし〉ではなく、
世界を移動すること、その中で感じることの
〈もうひとつの価値のものさし〉を見つけてみよう**

Z世代と呼ばれる皆さんの経験をもとに、単に輸送されるのではなく、世界を移動すること・その中で感じることを豊かにするための「サービス」、あるいは別の角度から楽しめる「コンテンツ」を、企画提案してください。

ミュージアムで「急がば回ってみたくなる（かもしれない）展」という展示会が開催されると仮定して、チームごとに、アイデアを具体化したプロトタイプ/映像/言葉、およびそれらのメイキングを制作してください。

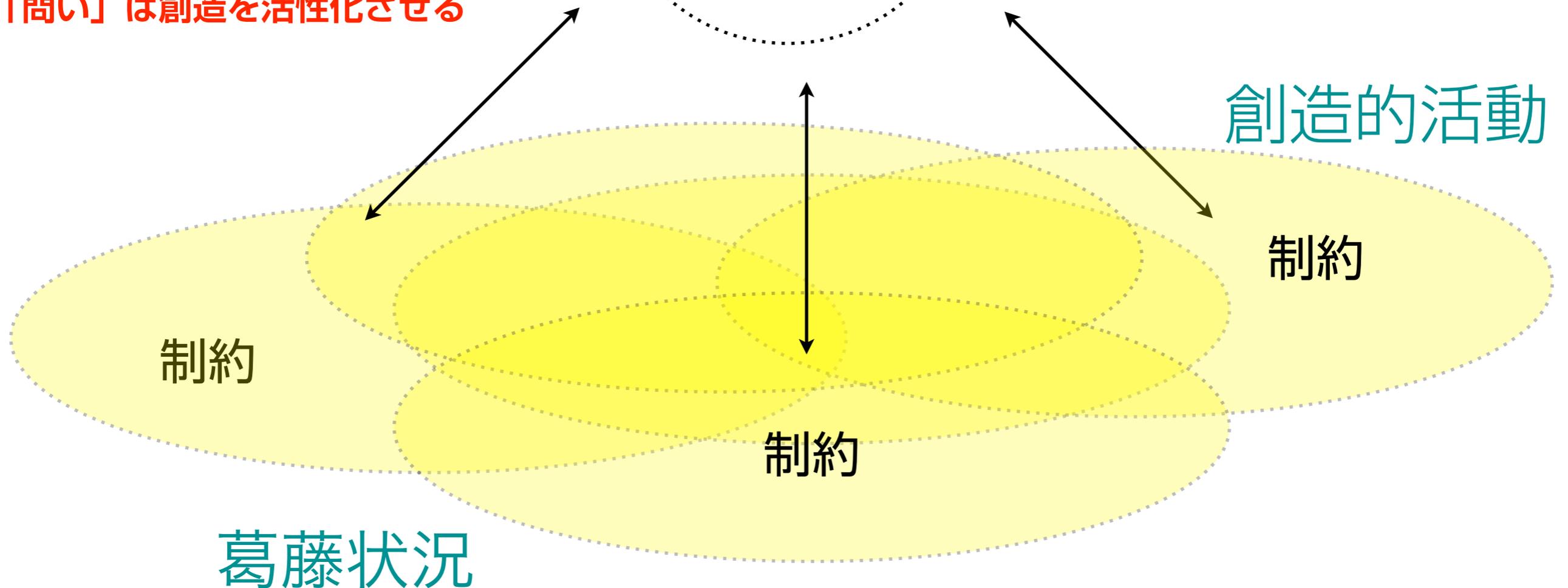
Maas (Mobility as a service)、外出支援、位置ゲーの応用など、身体を伴う移動を楽しく変える活動を幅広く題材とします。

急がば、回れ？

創造的活動は、「葛藤状況」を
解決しようとする
活動によって生まれる。

=ゆえに、ほどよい矛盾を含む
「問い」は創造を活性化させる

- # 「にぎらない、おにぎり」
- # 「会いにいけるアイドル」
- # 「病院に行かずに受けられる診察」



特別協力：株式会社サトー



IoT、AI、ビッグデータ。情報社会と言われる今だけど、

集めたデータの使い方は注目がされていないだろうか？

世界のほとんどが、未だ情報化されていない現実を、

SATOは自動認識ソリューションで変えていく。

あらゆるモノやヒトに情報をひも付け、その動きを可視化することで、

現場ごとに最適な、課題解決の仕組みを提供する。

世の中の生産性を高め、安心・安全、持続可能にしていくのは、

目の前の小さな課題、一つ一つに向き合い、解決していく人だ。

現場から、世界を動かす力になる。私たちはSATOです。



新規購入限定

ラベルプリンタ 無料お試しサービス

商品情報

> 新たにラベルプリンタのご購入をご検討中の法人さま限定

お客さまのご利用イメージに合う最適なラベルプリンタを無料で最長2週間お試しいただけます



スキャントロニクス®
CL4NX-J Plus

商品情報

> 現場を止めない。真のユニバーサルプリンタがさらに進化

IoTを活用したリモート保守サービスSOS対応ラベルプリンタに新モデルが登場。高精細な印字とセルフメンテナンス性をプラス



SATO AEP
SATO Application Enabled Printing



商品情報

> ラベルプリンタの運用領域を大きく拡げる

プリンタ内部で印字アプリケーションを実行。スタンドアロン発行やバーコードスキャナ・PLCなどとの連動発行など、用途に合わせたさまざまなアプリケーションの開発を実現



商品情報

> 小規模から始めるDX

RFIDやQRコード・バーコードを使って入出荷・在庫管理のミスを削減し、履歴や在庫の可視化を実現

ことばの定義：「Z世代」

Z世代とは1990年代中盤以降に生まれた世代を指します。

デジタルネイティブの始まりの世代といわれ、スマホを日常的に使いこなし、SNSにも親しんできたことから、ソーシャルメディアでのコミュニティ形成を重視する特徴があります。

また、「モノ（商品）」よりも「コト（サービス・経験）」など、娯楽や経験に価値を見いだす傾向があり、それは若者のマイカー離れやカーシェアリングなどの消費動向に表れています。さらに、他者との競争よりも自己実現や社会貢献に対する欲求が高いという特徴も指摘されています。

ことばの定義：「サービス」

「サービス」とは

「人や構造物が発揮する機能で、
お客様の事前期待に適合するもの」[*1]

(例：魅力的な犬と触れ合って癒されたいという期待を叶えるカフェ)

[*1] 諏訪他「サービスサイエンスによる顧客共創型ITビジネス」翔泳社 2015)

ことばの定義：「コンテンツ」

「文字、図形、色彩、音声、動作、もしくは映像、もしくはこれらを組み合わせたもの」で、「人間の創造的活動により生み出されるもののうち、教養又は娯楽の範囲に属するもの」（コンテンツ振興法）。

ハードウェアに対するソフトウェアのように、媒体〈メディア〉に対する〈中身〉を意味する用語として使われることが多い。

この演習では、ゲーム / 映像 / 体験型装置など、何かの道具として使えるわけではなくても、人が「楽しくわかること」を支援する創作物をまとめてコンテンツとする。

ふたつの方向性は、だいぶちがう。

メンバーの適性にあわせて、自分たちでどちらかを選んでください

	サービス	コンテンツ
目的	なんからの期待を叶える	それ自体が目的である
楽しさ	必須ではない	必ずたのしい
ゴール	明確である	明確でない
自発性	必要があって「する」もの	自分から「する」もの
「よさ」の基準	便益がある	なにかの役に立つわけじゃないけど面白い

要件と留意事項・・・1

＊成果物は、かならずしも完全な実装まで到達する必要はない。共感力のあるストーリーと、それをできるかぎり具体化したプロトタイプ映像/言葉を提示すること。

＊基本的には利用する技術は自由ですが、RFIDの会社「株式会社サトー」様に協力いただきますので、RFIDの新しい提案とつながればなおOKです。（技術主導でアイデア出すとうまくいかないことが多いので、ムリに繋げる必要はない）

要件と留意事項・・・2

* 実用性のある「サービス」も、楽しい「コンテンツ」も、アイデアの斬新さ・展開可能性を中心に、教員および学生相互の視点から評価する。

* この応用課題では、こたえを自分たちで考えることが重要であるため、幅広い答えを期待するが、模倣やパクリのプロセスをたどることは禁止する。

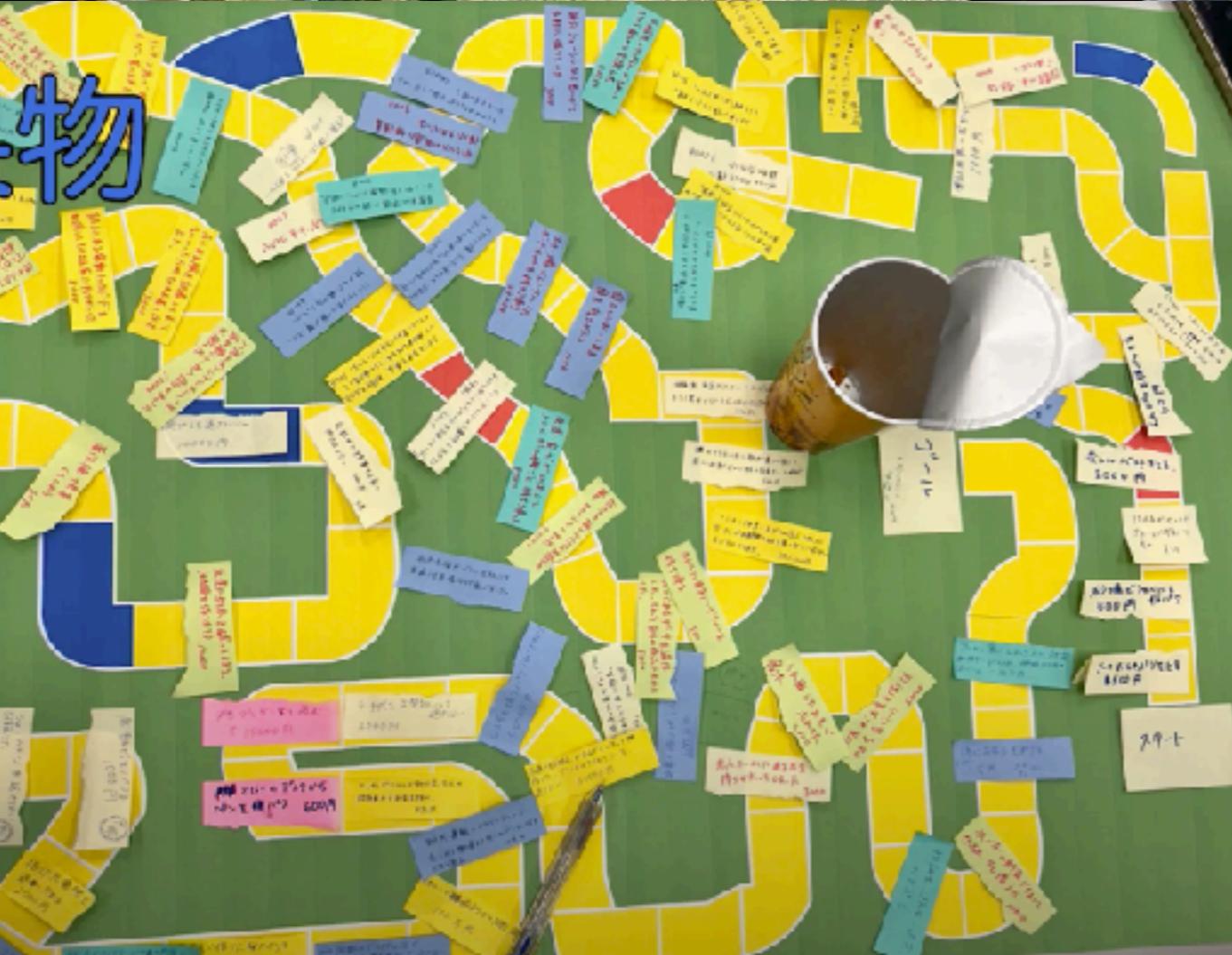
* したがって、試行錯誤の過程をみるために、途中でどう進めたかを記述したメイキングの記事を書いてもらう。

チーム編成（各クラスごと）

教員、アシスタントの指示で、チーム編成を行う。4人一組を標準とする。

チームメンバーが決まったら連絡先などを交換し、情報共有できる場所をつくること。また、メンバーリストをDiscordに書くこと。

昨年度の発表会の様子

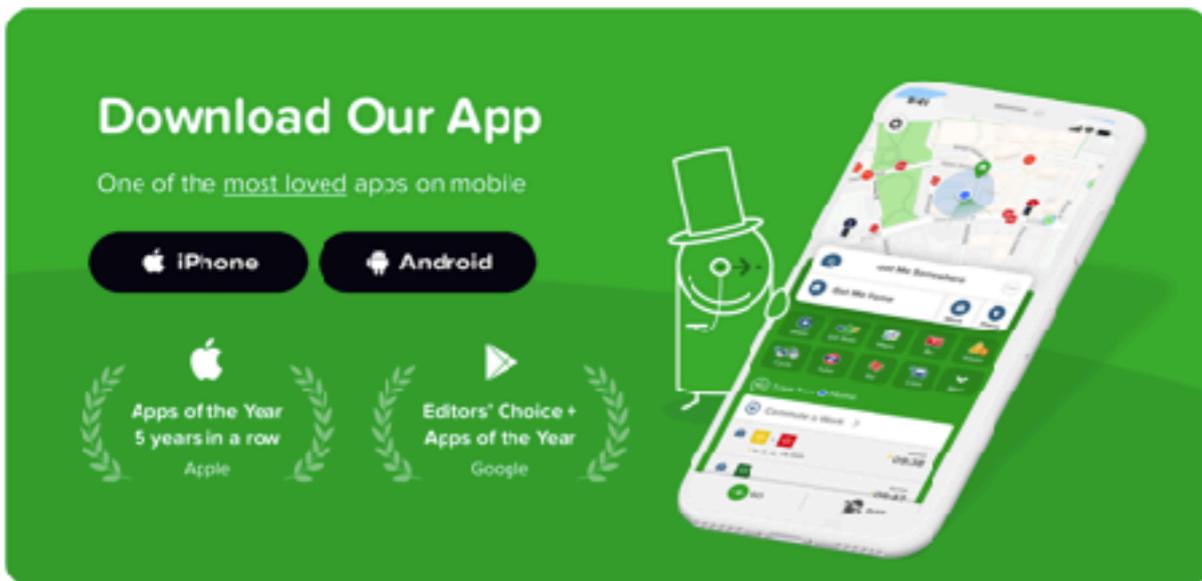
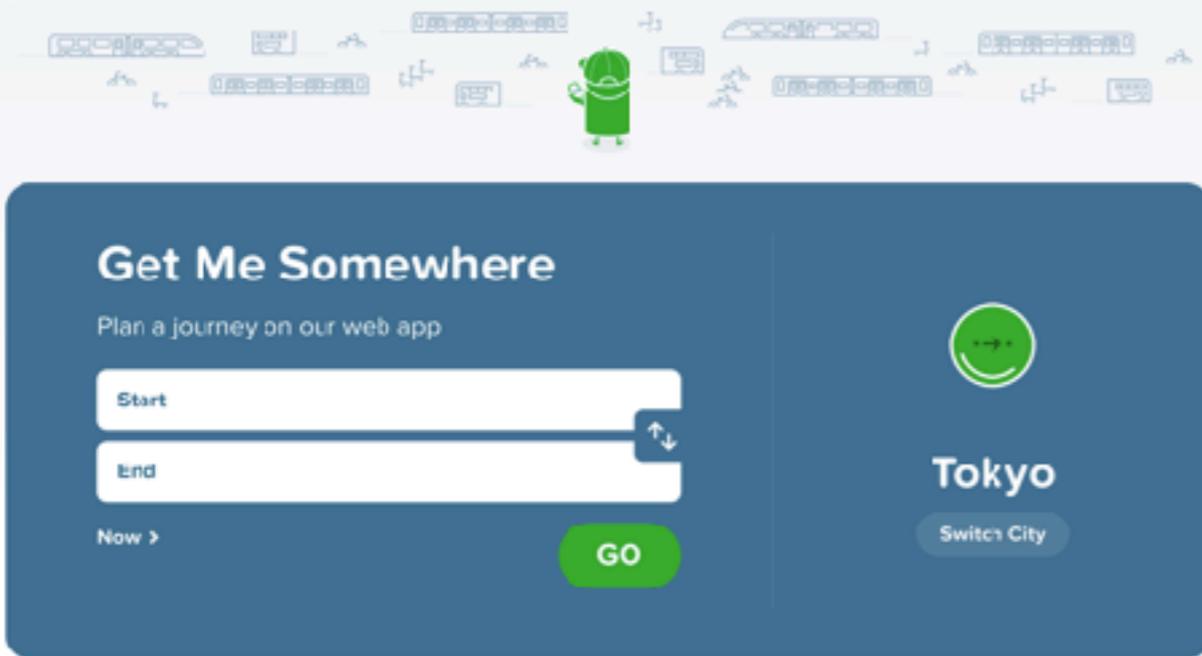




参考事例

(あくまで参考として)

Citymapper Making Cities Usable



Citymapper（シティマッパー）とは？

2011年にロンドンで生まれた交通系のスマートフォンアプリで、現在是对応都市を広げ、世界中で30近い場所で使用することができます。ヨーロッパではパリ、ベルリン、ブリュッセル、ローマ、バルセロナなど。北米ではニューヨーク、ボストン、トロントなど。アジアでも香港、シンガポールなどで使用できます。なんと東京版もありますが、現状機能の少ないベータ版での公開となっています。

用途は至ってシンプルで、出発点と到着点を指定するとルートを示してくれる、というもの。しかし、その提示される選択肢の柔軟さがこのアプリの魅力です。

日本でポピュラーな乗換案内サービスは、駅から駅への移動のためにいくつかの選択肢が示されるものが多いかと思います。Googleマップでも移動経路を検索することは可能ですが、初めに「車か、電車か、徒歩か」を選ばなくてはなりません。

Citymapperのすごいところは、場所を入力すると、オープンデータ（※後述）を活用し、電車・バス・徒歩を組み合わせた、その時点で速く楽な移動手段を何パターンも提示してくれるところです。

もちろん「電車のみ」「バスのみ」「徒歩のみ」といったパターンも選ぶことができ、更には自転車に乗った場合のルートとカロリー、タクシーを拾った場合の時間と料金（配車アプリとの連携あり）、極めつけは『雨避けルート』まで提示してくれるという、痒い所に手が届き過ぎる交通アプリなのです！

身近な自然が
きっとみつかる

QRコードを読み込んでアプリをダウンロード



App Store
からダウンロード

Google Play
で手に入れよう



登山アプリ
利用者数
No.1

©2022年8月 登山アプリ利用者数調査 (AppStore調べ)



1 電波が届かなくても、現在地がわかる。
ケータイの圏外でも、現在地が一目でわかる。だから、遭難や迷子の防止に役立ちます。



2 登山の記録が、簡単につくれる。
歩いたルートや、道中の写真が見られる登山記録がすぐにつくれて、保存や公開もできます。



3 記録をシェアして、楽しさが広がる。
ユーザー同士でつながることで、最新のルートがわかったり、山の楽しみ方が広がります。

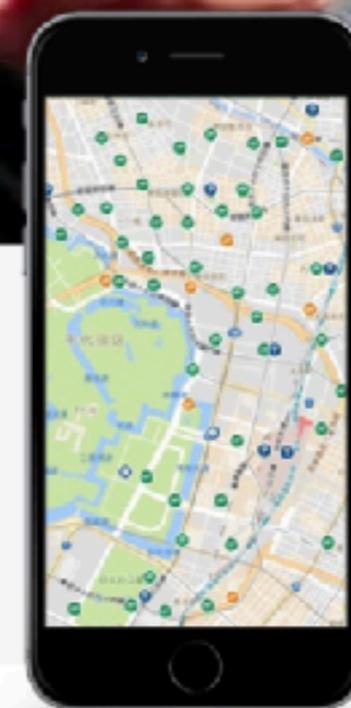
世界最大の宝探しに参加しよう！



動画：ジオキャッシングとは？
(75秒)

Tokyoの周辺には5,909個のジオキャッシュがあります。

始めるには無料のジオキャッシング・アカウントを作成し、公式ジオキャッシング・アプリをダウンロードするか、GPSをご使用ください。



冒険を始めるための3つのステップ



1. アカウントを作成する

近隣のジオキャッシュを地図で表示するために、オンラインまたは公式ジオキャッシング・アプリでアカウントを作成する。



2. ジオキャッシュを発見する

アプリを使って付近のジオキャッシュを案内してもらおう。ペンを忘れずに。



3. 体験を共有

発見したらログブックにサインと日付を書き込みます。ジオキャッシュを見つけた時の状態に再び隠し、オンラインで体験を共有しましょう。

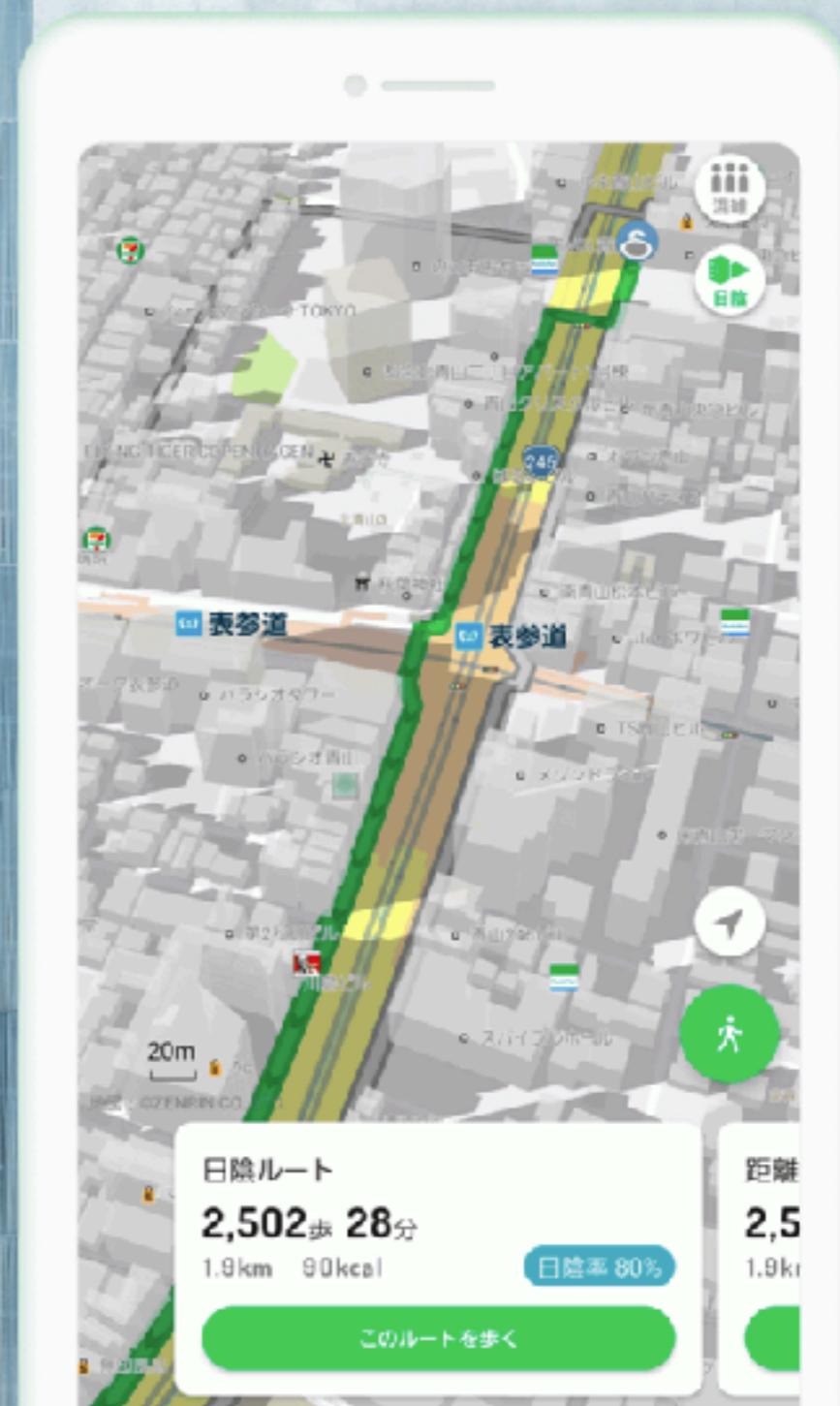


NEW

日陰を優先して歩くルートを提案

日陰ルート 新登場

「日陰率」でルートの涼しさを比較できます



手間な移動から

楽な列車移動へ

当サイトでは、電車や列車のベビーカースペースおよび車椅子スペースの位置情報を、路線と車両ごとに集録しています。



◎当サイトではベビーカースペースと車椅子スペースの名称をフリースペースと称することがありますが、名称は鉄道会社によって異なります。

◎当サイトでの「設置率」は、車庫にある車両を含めた該当路線を走行する全ての車両から算出しています。リアルタイムに走行している車両からの割合ではありません。

後藤義明 (NE19 卒業研究)

<http://tq21-train.net/>

2023年日本の位置情報ゲーム収益Top5

(2023年1月~12月)



データにはサードパーティーのAndroidマーケットデータは含まれておりません。収益予測は2023年1月から2023年12月までのApp StoreおよびGoogle Playからのものです



[TOP](#)

- [1. ラクガキとは何か？](#)
- [2. 絵画とは何か？
～描くという行為～](#)
- [3. 絵画の見方、
ラクガキの見方](#)
- [4. ラクガキの上手・下手](#)
- [5. ラクガキされる場所](#)

○ラクガキ集

路上ラクガキ考現学

調査動機：

自分の実家の近くに、いつからかスプレーを使ったラクガキが描かれるようになった。一戸建ての集合住宅地であり、然程都会というわけでもなくむしろ田舎である。もちろん治安が荒れているわけでもなく、落書きを描きそうな人、いわゆる暴走族などの通り道になっているわけでもなかった。

描かれていた場所は道路高架の下で昼間でも少し薄暗いような場所だった。内容は人物の顔やアルファベット、それと当時インパクトがあって今でも正確に覚えているラクガキがあり、それは

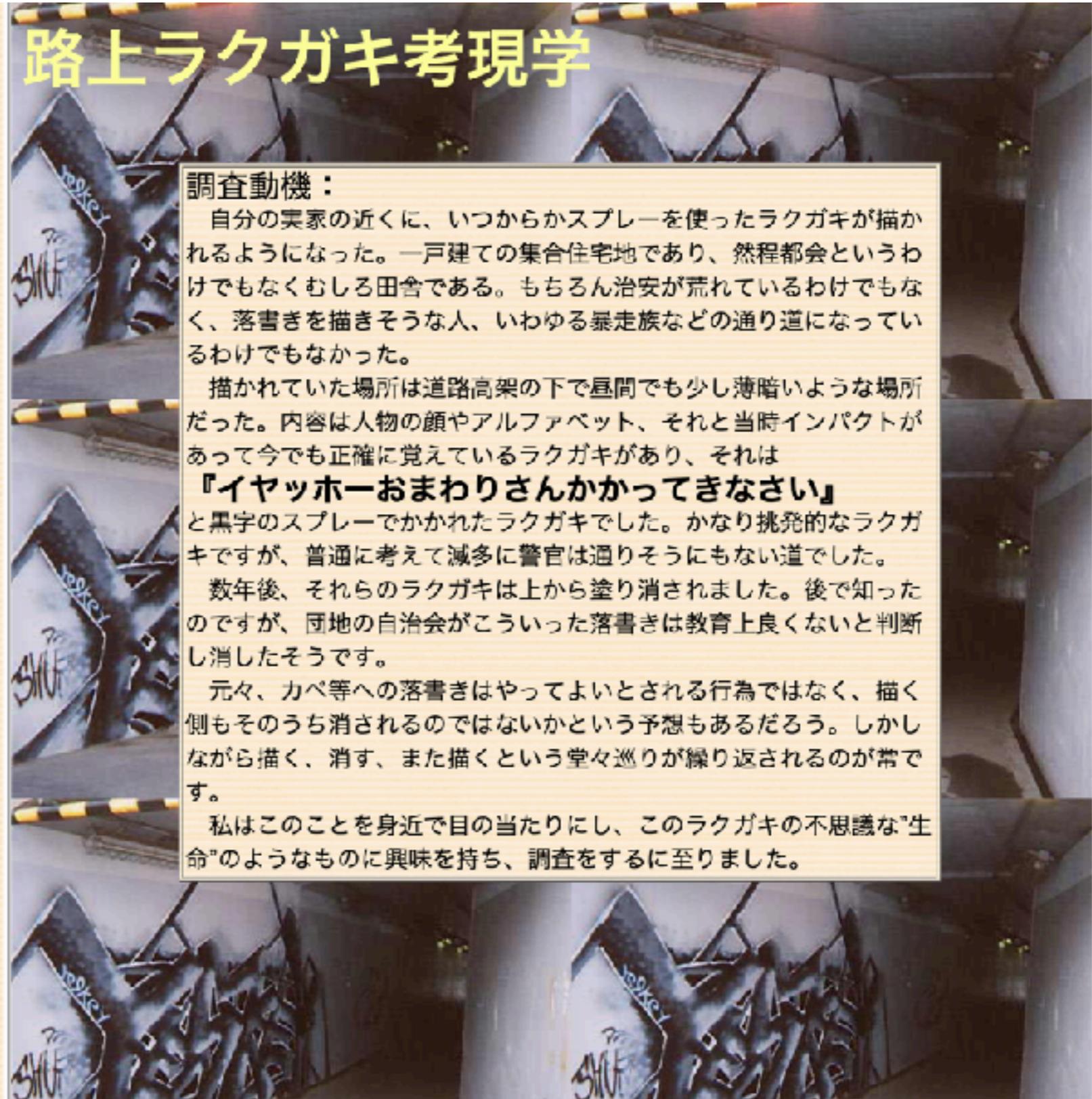
『イヤッホーおまわりさんかかってきなさい』

と黒字のスプレーでかかれたラクガキでした。かなり挑発的なラクガキですが、普通に考えて滅多に警官は通りそうにもない道でした。

数年後、それらのラクガキは上から塗り消されました。後で知ったのですが、団地の自治会がこういった落書きは教育上良くないと判断し消したそうです。

元々、カベ等への落書きはやってよいとされる行為ではなく、描く側もそのうち消されるのではないかという予想もあるだろう。しかしながら描く、消す、また描くという堂々巡りが繰り返されるのが常です。

私はこのことを身近で目の当たりにし、このラクガキの不思議な“生命”のようなものに興味を持ち、調査をするに至りました。



LARGEST GPS ART GUIDE IN JAPAN.

国内最大級！ GPSアートのコース紹介サイト

GPSアートのつくり方 >

KEYWORD キーワード

AND
or

AREA エリアできがす



LENGTH 距離できがす



THEME テーマできがす



SEARCH

2023.05.27 石川県ごみ拾い・GPSアートコンテスト

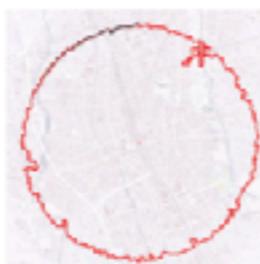
MORE INFO >

THEME

人気のテーマ別コース一覧



願マラソン

走った軌跡が顔になる！
全国47のコースをご紹介します

サークルウォーク

半径3.14kmの正円を描くコース
ジグザグ多めで友人向けです！

がんばろう能登

能登半島を応援しよう！

このアプリは、iPhoneのApp Storeでのみご利用いただけます。



ZRX: Zombies, Run! 12+

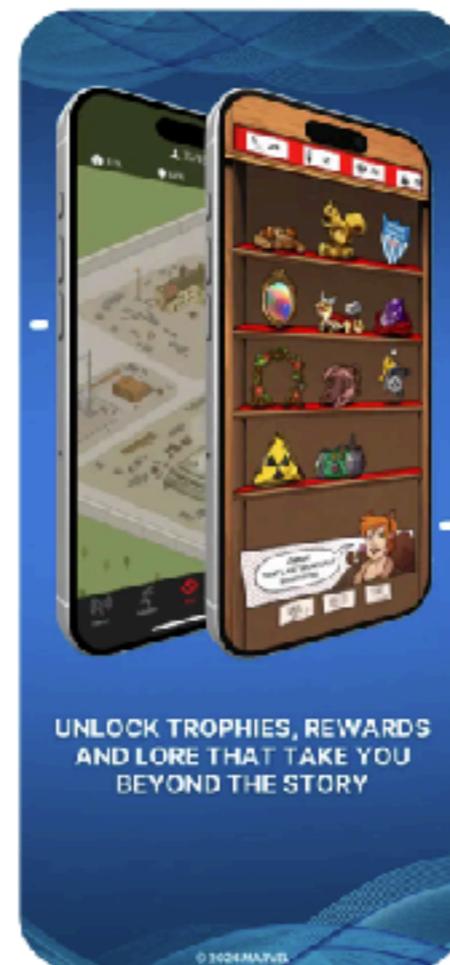
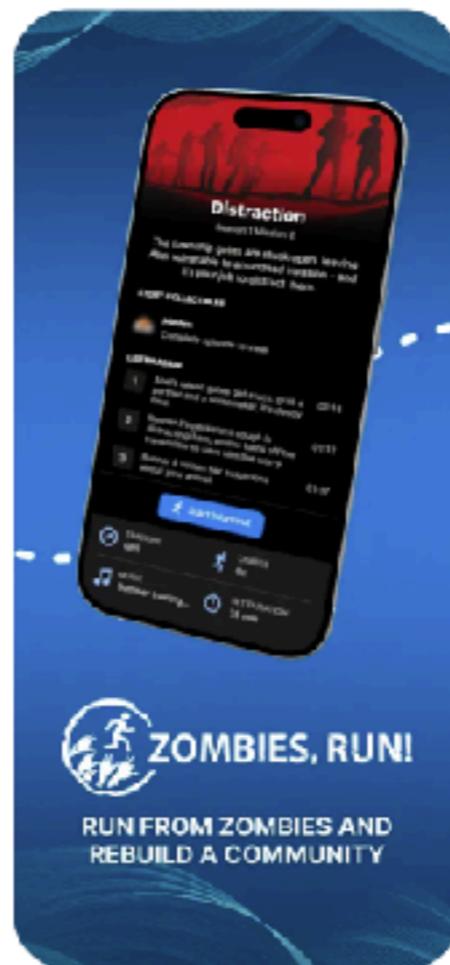
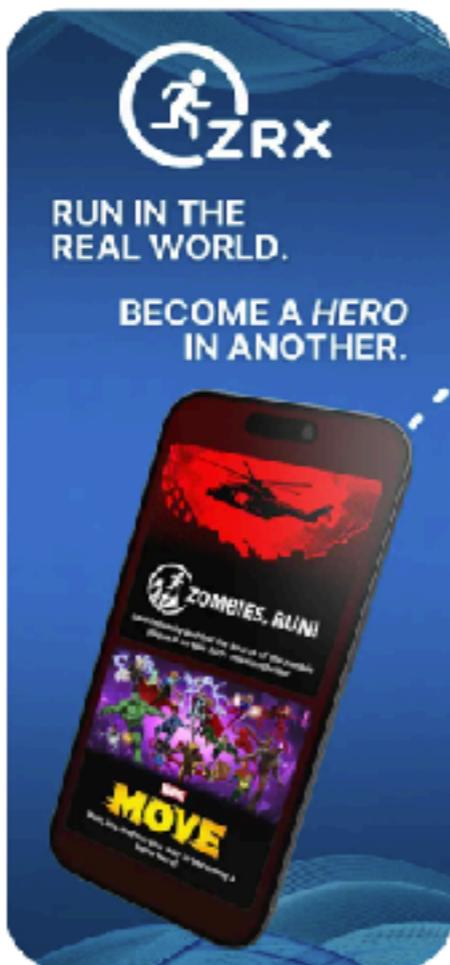
ランニングゲーム & オーディオアドベンチャー

Six to Start

★★★★★ 4.7 • 139件の評価

無料 - アプリ内課金があります

iPhoneスクリーンショット



あなたの人生のランニングの準備をしましょう、1000万人のランナーと一緒に壮大な冒険に出かけよう！

靴ひもを結び、ヘッドホンをつけて、最初の一步を外に出します。100ヤードをやっと走ったところで、彼らの声が聞こえるでしょう。彼らは近くにいるはずですが、見づかいも、うめき声も、いたる所から聞こえてきます。ソソビです。あなたにできることはただひとつ、走れ！

[さらに見る](#)



「Charity Miles」では、アプリを起動しながらランニングやジョギング、サイクリングを行うことで、その距離に応じた金額を寄付することができます。

寄付先は自然環境保護団体である「WWF」や「Save the Children」など、30以上の団体からユーザー自身が毎回自由に選ぶことができ、ジョギング・ランニングの場合は1マイル（約1.6キロ）につき25セント（約30円）、自転車でサイクリングの場合は1マイルにつき10セント（約13円）がアプリの提携スポンサーから寄付されるという仕組み。

アプリに表示されるデジタル広告を通してプロモーションを行うことと引き換えに、アプリの提携スポンサーである企業がユーザーの運動量に応じて寄付を行うため、アプリユーザーがお金を払わないでよいのです。

Sweatcoin 歩数トラッカー

Sweatco Ltd

広告が表示されます・アプリ内購入あり

4.3★

227万 件のレビュー

1億+

ダウンロード

E

全ユーザー対象 ④

インストール

共有

ほしいものリストに追加

デバイスをお持ちでないようです

このアイテムは家族で共有できます。ファミリー ライブラリの詳細



このアプリについて →

Sweatcoin は、あなたの歩数をガジェット、スポーツ用品、サービス、そしてさまざまな体験と引き換えることができる通貨へと変換可能な新しいタイプの歩数計兼アクティビティトラッカーです。

Sweatcoin は、新時代の目標達成トラッカーです。獲得した Sweatcoin を使って、マーケットプレイスにあるパートナー企業が提供する商品やサービス、体験などを手に入れることができます。また、気持ちに余裕があるときには友人や家族と交換したり、Sweatcoin for Good を通して素晴らしいチャリティ活動に寄付を行うこともできます。...

国内外にたくさんの方がいますが、

まだまだ多くの方が気づいてない視点が隠れているはず。

皆さんなりのユニークな取り組みを期待します。