平成　29　年度

融合デザインプロジェクト報告書

提出日：　2018　年　2　月　2?　日

１．　プロジェクト名

　「陰陽装飾師」

２．　メンバー

　古川　勝　　(今野研)

　菅原　涼太　(藤本研)

　張　精　　　(明石研)

　趙　軒　　　(田中研)

３．　成果物の概要

　風水を楽しく学べるコンテンツ。

　部屋内の家具の状態を変えることで運勢値のノルマ達成を目指す。

４．　成果物の詳細説明

４．１．　目的と特徴

　<目的>

　　風水に関して興味のない人や知識のない人が、楽しみながら学ぶことができる

　<特徴>

　・プレイ中に随時ヒントを出し、プレイ後もアドバイスを出すことによって自然に風水

　　に関する知識を身に付けることができる。

　・PCさえあればプレイすることができる。

　・キャラクター・アニメーション・スクロール・ゲージ等を用いた見た目のこだわり。

４．２．　全体構成図ならびにメンバーの役割分担

　<全体構成図>

　　１.タイトル

　　２.ヘルプ

　　　・操作説明

　　　・風水説明(五行陰陽、運勢)

　　３.難易度選択

　　　・天国、易しい、普通、難しい、地獄

　　４.ゲームプレイ

　　　・家具選択(追加、削除)、家具操作(移動、回転)

　　　・ヒント

　　５.リザルト

　　　・成功、失敗

　　６.アドバイス

　役割分担

　　古川：統合(デバッグ)、操作制御(エラー処理)、UI設計

　　菅原：

　　張：

　　趙：

４．３．　使用した技術の解説

　Unity, VisualStudio, GitHub, PhotoShop, SketchUp

５．　個人による記載事項

　学籍番号：G0317131

　名前：古川　勝

　（１） プロジェクトの実施において果たした役割の詳細

　　　　（プロジェクト全体に対する貢献度（％）： 25％）

　　　　　<統合(デバッグ)>

　　　　　・アニメーション、画像、サウンド、UI、風水評価システム等をシステムに

　　　　　　組み込む

　　　　　・全体の流れとしてのシステム設計

　　　　　・正常に動作できるかをデバッグ

　　　　　<操作制御(エラー処理)>

　　　　　・グリッド(比率0.15、100×60)によって家具オブジェクトの位置合わせや移

　　　　　　動可能領域を設定

　　　　　<UI設計>

　　　　　・家具の詳細表示、ゲージの仕様

　（２）融合デザインプロジェクトに対する意見，感想など

　　　　　コンテンツを制作するにあたって、少なくとも核となる部分(ユーザーに最も

　　　　伝えたい要素)は仕様決定の時点で完璧に決めておかなくてはかった。チーム全

　　　　員が同じ目的に向かっているかどうかをしっかり把握しなければならなかった。

　　　　　私としては「課題解決」と「面白さ」のどちらも達成できなかったと感じてい

　　　　るので悔しい。しかし優秀な仲間に恵まれたこともあり、全体的にレベルアップ

　　　　することができたと感じる。

　学籍番号：

　名前：菅原　涼太

　（１） プロジェクトの実施において果たした役割の詳細

　　　　　（プロジェクト全体に対する貢献度（％）： 25％）

　（２）融合デザインプロジェクトに対する意見，感想など

　学籍番号：

　名前：張　精

　（１） プロジェクトの実施において果たした役割の詳細

　　　　　（プロジェクト全体に対する貢献度（％）： 25％）

　（２）融合デザインプロジェクトに対する意見，感想など

　学籍番号：

　名前：趙　軒

　（１） プロジェクトの実施において果たした役割の詳細

　　　　　（プロジェクト全体に対する貢献度（％）： 25％）

　（２）融合デザインプロジェクトに対する意見，感想など

６．　結果と考察

　全体的に操作性が悪く、ユーザーが困惑してしまうことがあった。口頭で説明しなくても分かるようなチュートリアルの実装や風水を説明する装飾をするべきであった。本コンテンツの目的である「風水に関して興味のない人や知識のない人が、楽しみながら学ぶことができる」をユーザーに伝えることができなかった。

　A&T東北では、いただいたアドバイスや要望を参考に「分かりやすい・操作しやすい」を念頭に置いて改善していきたい。

７．　付録