



函館西部地区の魅力を  
村づくりで共有するアプリ

みつけて！  
せいぶる

# 西部地区で発見したお気に入りの場所を登録して村を作り共有するアプリの提案

普段は西部地区に行かない未来大生に西部地区の魅力を伝える

未来大生は西部地区とは離れた函館都心部で生活のほとんどを行い西部地区には訪れない。自分たちの班では西部地区には普段の生活では体験できない新たな発見があるところに着目し西部地区に行き新たな発見をしたくなるアプリを提案した。



## 友達の村を見る

友達から「みつけて! せいぶる」を聞きインストールする



アプリ内の村は実際の西部地区と同じつくりになっている。友達の村へ行き、自分が気になった場所にフラグを立てる。

## 友達のお気に入りの場所に行く

西部地区への第一歩を果たし、友達のお気に入りの場所に行く



気に入った場所の写真を撮ってアイコン、配置を決めてコメントを打ち込み自分の村に登録する。

## 自分のお気に入りを見つけ登録する

自分だけの村をつくろうと西部地区の探索を始める



自分が歩いた道の周辺だけがマップに表示され村の道にもなる。写真を撮り自分だけのお気に入りを見つけ、登録する。

## 友達に伝える

友達に自分のお気に入りを自慢したりアプリを紹介する



自分の村はオンライン上でも友達に見てもらえる。オリジナリティ溢れる村を互いに店見せ合うことができる。

西部地区に対応した  
**村**を各々がつくり共有するアプリ・・・!!

## プロセス



### 西部地区で 新しい発見を楽しむ

西部地区では非日常的な新しい発見をすることを楽しめた。独特的な石畳、多種多様な喫茶店、和洋折衷住宅などである。さらにメンバーのオススメしたカフェに行ったことから友達のお気に入りには行きたくなることが分かった。



### ゲームが好きで 新しいものに敏感な未来大生

ターゲットとして定められていた未来大生の分析を行った。未来大生はゲームが好きで、自分ひとりだけでは動き出さないが新しいものが好きということがわかった。



ゲーム感覚で西部地区を探索し、そしてお気に入りを共有できるアプリ・・・!?



## 実装を想定した画面遷移 村づくりに必要なアイコン

自分は画面遷移図を担当した。グループは村を構成するフィールド、村づくりに必要なアイコン、デコ用のパーツ、アバターの作成をした。その際西部地区の雰囲気に沿うように落ち着いた雰囲気になるよう意識した。さらに展示会でデモを見せられるよう html, css, javascript, processing を用いてデモをつくった。



```
n[2] = Album[16];
yuuri = createGraphics(800, 800, JAVA2D);
yuuri.background(0, 0, 0, 0);

aw() {
    background(255);

    if(window == 0 || window == 1 || window == 2 || window == 3 || window == 5) {
        document.getElementById('forms').style.visibility = "hidden";
    }else if(window == 4){
        document.getElementById('forms').style.visibility = "visible";
    }

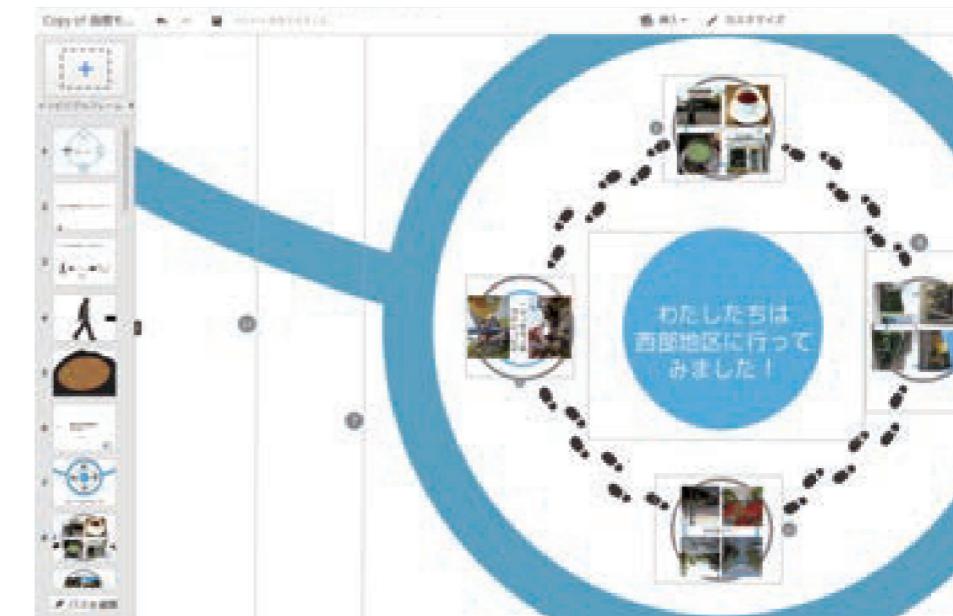
    //アルバム画面に切り替え
    if(window == 0){
        background(255);
        image(pic[5], 0, 0, width*0.7, height*0.9);
    }
    //写真選択1
    if(window == 1){
        background(255);
        image(pic[5], 0, 0, width*0.7, height*0.9);
        image(pic[11], x, y, width/16, height/16); //チェックマーク
        change = 1;
    }

    //写真選択2
```



## 実体験を混えたプレゼン資料の作成

自分は展示会に向けてプレゼン資料の作成に力を入れた。始めに友達のお気に入りに行きたくなるストーリーテーリングを話して観客を共感させプレゼンに引き込むこと、画面やユーザシナリオをメインにして文字を読まなくても絵で語るようにすること、「みつけて!せいぶる」を幾度と発し観客が盛り上がりタイトルが記憶に残るようなプレゼンになるよう意識した。

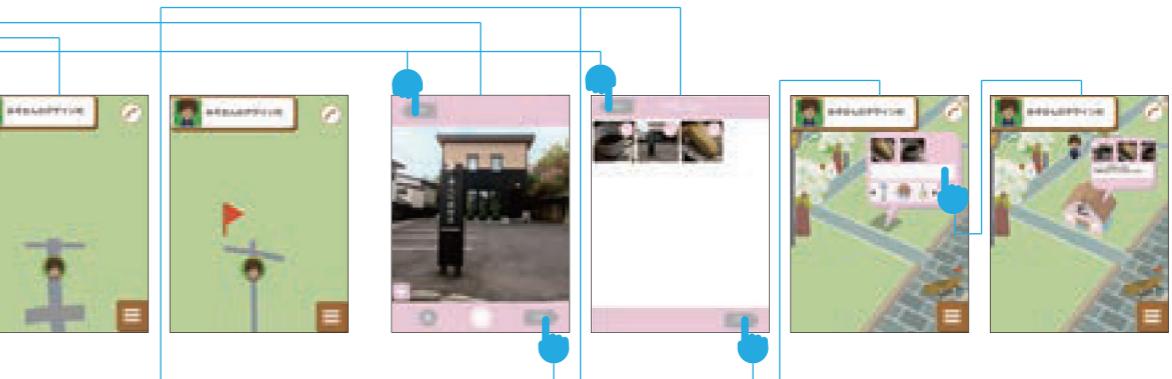
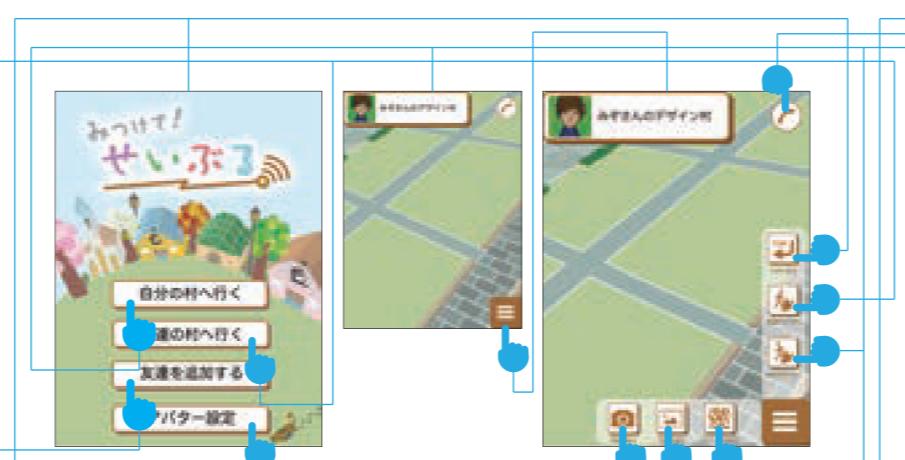


## プレゼンから楽しさの違いについてなど意見をもらう

未来大学内、西部地区の喫茶店、五稜郭タワーでプレゼンを行った。先生、先輩から現実で体験して楽しいことと画面の中の村づくりの楽しさの相違についてご指摘をいただいた。五稜郭タワーではアプリの概要が分かるようにデモ用いた。実際に西部地区で散歩することが好きな人からぜひ使いたいという声をもらったり観光者向けにも使えるかもしれないといった意見も貰えた。



# その他の機能



## 友達登録で友達とつながる

友達登録を済ませたら友達の村に行って友達がどのくらいお気に入りの場所を見つけているのかを見ることができる。さらに自分の知らない場所を友達の村から見つけることができる。



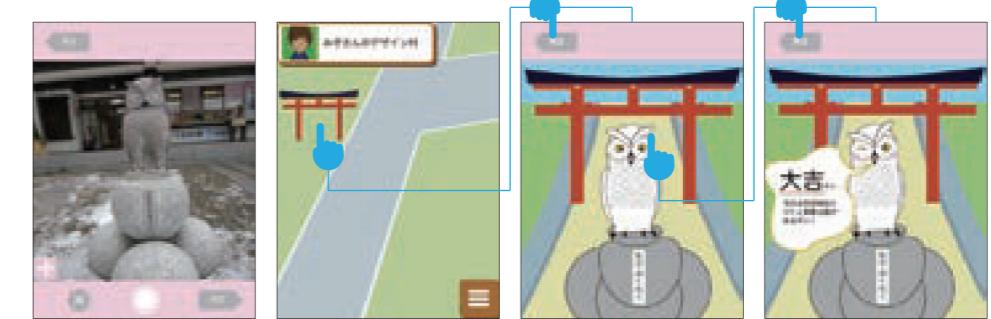
## アバターで親近感を持たせる

最初にアバターを設定することで親近感を持って村づくりができる。自分の村に友達のアバターが表示されるので、友達が増えている様子を想像して友達登録をたくさんしようという気持ちにさせる。



## 村をデコり、自分だけの村に

村をデコり自分だけの村づくりができる。西部地区に訪れた回数、お気に入りの数が増えていくとデコパーツがもらえる。季節限定のデコパーツもあるため持続して村づくりをするモチベーションにつながる。



## キャラクターに占ってもらう継続維持性

護国神社という西部地区にある神社で写真を撮ると自分の村にも護国神社が出現する。護国神社のアイコンをタッチするとなでふくろうが画面に現れ指で撫でてあげると占いをしてくれる。こうすることで持続してアプリを開いてもらうことを想定している。



## 村にお店と店員が出てリピーターになる

みつけて!せいぶる協力店にはQRコードが設置される。QRコードを読み取ると村にお店が生えてきて店員も店から出てくる。店員にコメントをもらったり店員が村を歩き回っているともう一度そのお店に行きたくなるかもしれない。