



# 新体験コンテンツの webサイトによる広報

8人グループ (web班は3人)

制作期間 2015/10 - 2015/12

自分の担当 コンテンツ企画、画面遷移図、画面デザイン、フロントエンド



**コンテンツマニュアル**

**ぼくらのからだのなか**

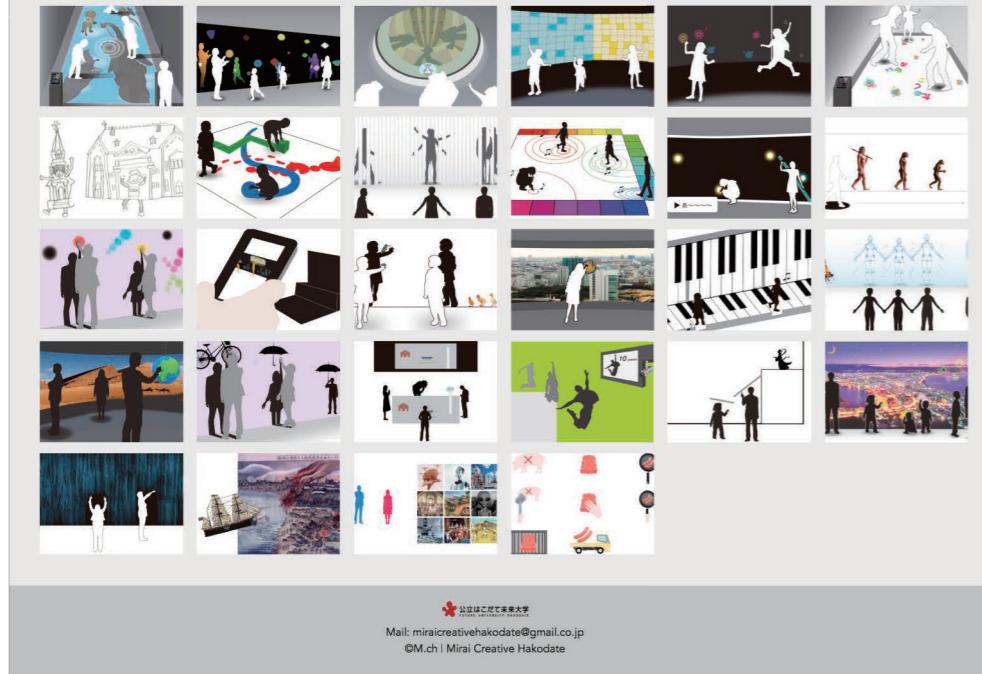
自分の身体を通して、人体に興味を持つ  
本やインターネットなどでからだについて知識を得ることは多い、自分の動きに合わせてディスプレイ上の自分の身体の中身が動くことで、自分の身体の中にはどのような構造なのだとということが直感的に理解できる。普段は見ることでできない身体の中身を見ることができるので、ユーザーに自分の身体へ興味を持つきっかけを提供する。

**身体の中身を切り替える**

画面をスワイプすることで身体の中身の種類を切り替えることができる。スワイプの中には選択中の中身の種類が何が分かれるようサムネイルが表示される。

**身体の中身は4種類**

身体の中身の種類は、骨・筋肉・血管・臓器の4種類ある。臓器は心臓が鼓動したり、筋肉は頭などを曲げ伸ばすと伸びたりと、自分の動きに対応したインタラクションがある。



# 新体験コンテンツの楽しさを webサイトで伝える

コンテンツで遊ぶ様子を背景動画に複数用いて  
ユーザを引き込み飽きさせない

チームメンバーがコンテンツ「へんてこボディ」で遊ぶ様子を背景動画に用いた。へんてこボディは自分の動きに合わせてインタラクティブにぐにゃぐにゃと動く。そのキャッチな見た目でユーザはまずこのチームに興味を持ったくれると考えた。そして複数の動画がランダムで流しユーザが何度も飽きないことを狙っている。

```

4 // ランダムで再生される背景動画。写真
5 var pic_array = [
6   "images/henteko_pic1.jpg",
7   "images/henteko_pic2.jpg",
8   "images/henteko_pic3.jpg"
9 ];
10 var mov_array = [
11   "movie/henteko_movie.m4v",
12   "movie/henteko_walk.m4v",
13   "movie/henteko_facechange.m4v",
14   "movie/henteko_kanoface.m4v"
15 ];
16
17 var ws = $(window).width();
18 if(ws < 791){
19   var l = pic_array.length;
20   var r = Math.floor(Math.random()*l);
21   var bgimgurl = pic_array[r];
22   $("#randomimg").css("background-image",('url("'+bgimgurl+'")'));
23 }
24 var l = mov_array.length;
25 var r = Math.floor(Math.random()*l);
26 var bgvideourl = mov_array[r];
27 $("#randomimg").html("<video src=" +bgvideourl+" autoplay loop muted></video>");
28 }

```

初めはコンテンツを一覧でき  
気になったらビジュアルをクリックすると詳細を見る

コンテンツの詳細を説明した文章が並んでいると見る気が起きないし始めてコンテンツの量を見ることがないので気になったビジュアルをクリックするとそのコンテンツの詳細が見られるようにした。

```

109 // トップページコンテンツの動きみで箇条12/5
110 var click = 0;
111 var number = 0;
112 $(".cell").click(function(){
113   //$(this).data("click"),++number;
114   $(this).data("click", $(this).data("click")+1); //個々にクリックした回数を足す
115   var click = $(this).data("click");
116   var cell = $(this);
117
118   // まず大きくなっているものの画像たちを小さく戻す
119   cell.animate({
120     width: "100%",
121     width: cmimg,
122     "fast", function() {
123       $(this).find('.click_content')
124         .fadeOut('fast', function() {});
125     }
126   );
127   cell.find('.cell_img')
128     .animate({width: cmimg},
129     "fast", function() {});
130   cell.find('.text').css('display', 'block');
131
132
133
134   if(click % 2 == 1){
135     $(this).animate({
136       width: "100%",
137       "fast", function() {
138         $(this).find('.click_content')
139           .fadeIn('fast', function() {});
140       }
141     );
142     $(this).find('.text').css('width', "60%");
143     $(this).find('.cell_img')
144       .animate({
145         width: 2*cmimg+20,
146         "fast", function() {});
147     $(this).find('.cell_img').css("margin-right", cmmargin);
148   }else{
149     $(this).animate({
150       width: "100%",
151       width: cmimg,
152       "fast", function() {
153         cell.find('.click_content')
154           .fadeOut('fast', function() {});
155       }
156     );
157     cell.find('.cell_img')
158       .animate({width: cmimg},
159       {complete: cell.find('.text').css('display', "none")},
160       "fast", function() {});
161   }
162 });

```

# プロセス

はこだてみらい館内のコンテンツを企画する  
プロジェクト学習「新体験開発プロジェクト」の発足

プロジェクト学習で函館駅前に新設されるはこだてみらい館内のコンテンツ企画をしてきた。施設には16.0m×2.1mの巨大な高精細LEDの壁である“4K Media Wall”など約7個のデバイスが設置される。8人のグループでそれらを用いた新体験型コンテンツを連携企業の“SONY PCL”, “WOW”と共同で開発をしてきた。

## 連携企業との関係図



## はこだてみらい館の平面図



# 人間活動の本質に迫った 30 の新体験コンテンツを企画する

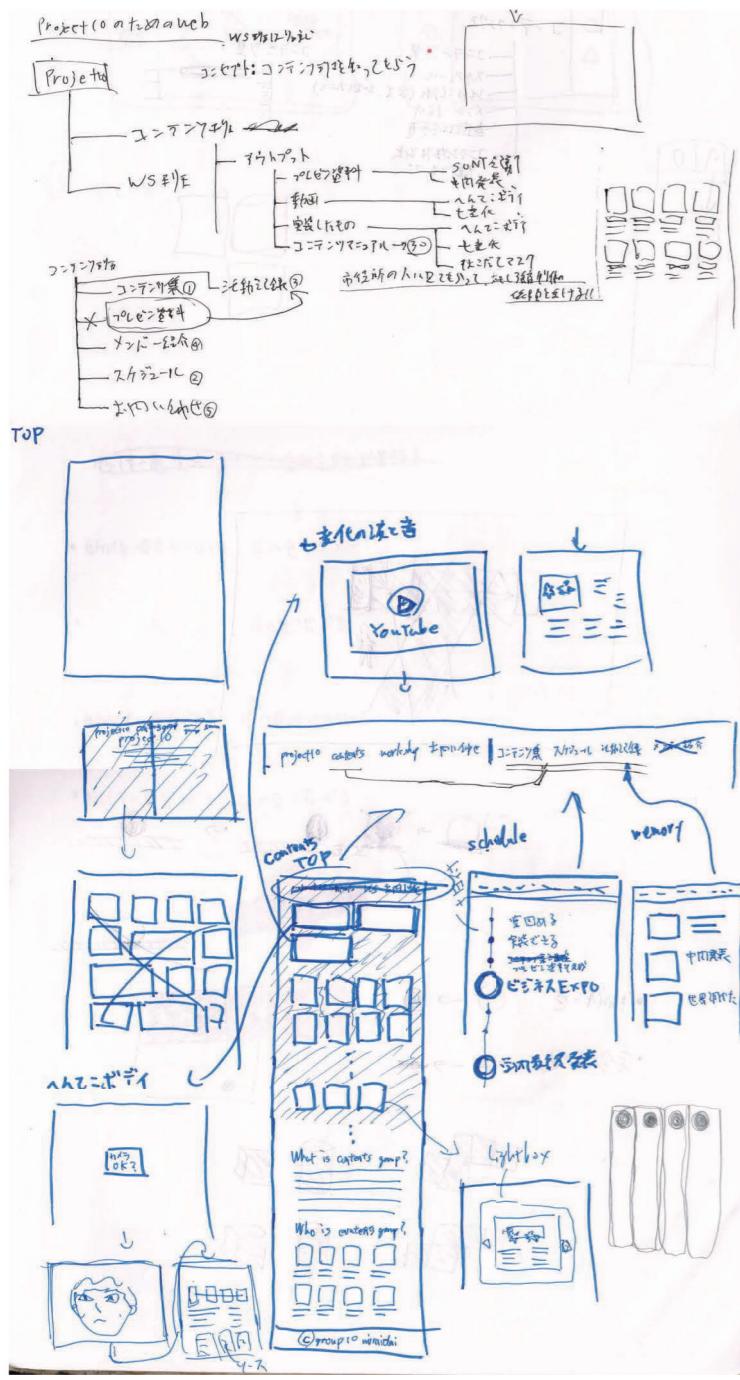
はこだてみらい館のコンセプトが分断化された人間の活動をこの施設で体感できることであったため、どのコンテンツも単に面白いだけでなくユーザにどういう効果を与えることができるかを考えた。メンバー 8 人で計 30 案を考え、実際にはこだてみらい館に導入されることが決まっているコンテンツもある。以下には自分の考えたコンテンツの一例を載せる。



# コンテンツを世界中に発信するため web サイトを制作する web 班発足

## 要件定義

web サイトに何をどの優先度で載せるかを話し合い決めた。コンテンツを見てもらいたかったため TOP ページでコンテンツが一覧できるようにした。



## デザインキャンプ

デザインキャンプを担当し制作した。ファーストビューではコンテンツが複数のコンテンツを一覧でき右から左へコンテンツが流れてくることでわくわくしながら TOP ページに滞在する想定であった。

The screenshots show the following content:

- Screenshot 1:** A grid of 20 images representing various content types. The top-left image is highlighted with a green border. The menu bar includes "contents", "workshop", "question", "contentsmanual", "about", "schedule", and "log".
- Screenshot 2:** A page titled "へんてこボディ" (Hento Body) featuring a stick figure performing various actions. The menu bar includes "contents", "workshop", "question", "contentsmanual", "about", "schedule", and "log".
- Screenshot 3:** A page titled "世界に訴求する新体験型コンテンツの企画・制作" (Planning and Production of New Experience-type Content for Global Promotion). It includes sections for "contents", "workshop", "question", "contentsmanual", "about", "schedule", and "log".
- Screenshot 4:** A page titled "学生に向けた中間発表から" (From Intermediate Presentation to Students). It includes sections for "contents", "workshop", "question", "contentsmanual", "about", "schedule", and "log".

## 反省

TOP ページでコンテンツが流れてくるのを待つことは煩わしくユーザが全てのコンテンツを見ないでページを離れてしまうことを発見した。ユーザが自らの意思で見たいコンテンツを開けるようにすることにした。活動記録のページでは最古の記事を見るためにはかなりの量をスクロールしなければいけなかったため再検討が必要となった。



# みらい館以外の ビジネスを目的とした 第一弾 web サイト 公開

一つ一つのコンテンツはみらい館以外で  
使える機会はあると考えた。そこで 11  
5 日に行われたビジネスイベントで出会  
た人達に家に帰ってからもコンテンツを  
れるようにすることを目的にイベントに間  
合うよう実装した。

反

## ライトボックスは面倒臭

コンテンツのビジュアルをクリックすると  
イトボックスが開き詳細を見られる挙動  
あったが一度開いて閉じることがユーザ  
とって億劫であると考えた。

どのようにコンテンツ  
生み出すか気になる

イベントでコンテンツを生み出すプロセスが気になるという声があったためそれをし遂げるのは web サイトが最適であると考えた。

## 第一弾を改善する 第二弾 web サービス

一覧性が向上  
コンテンツ

ユーザライトボックスは使わずに二  
ツをクリックしたらその詳細がその  
のまま見られるような挙動を採用



# コンテンツで遊ぶ様子のキャッチャーな動画撮影、編集 html, css, jQuery を使った 2 人での共同開発

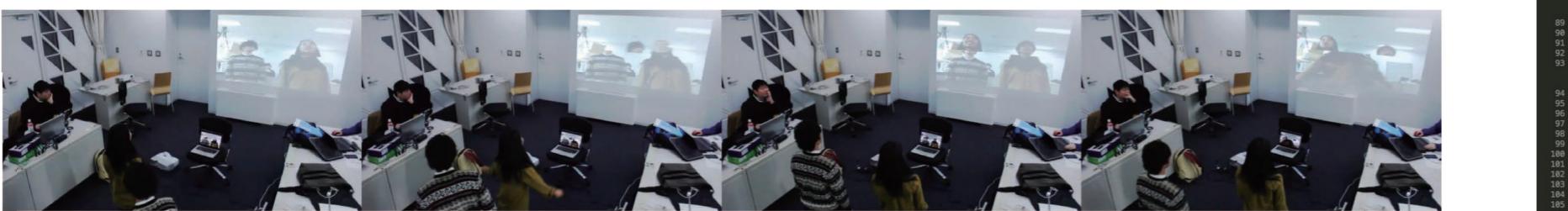
最初にどのような制作物を作っているのかを分かってもらい、かつユーザを惹きつけるような動画を撮影し、編集した。どれもコンテンツチームの代表作「へんてこボディ」の動画である。時間の歪みによって再生画面は下の方が時間が遅くなる、上の方が遅くなる、2分割され上が現在で下が過去の3種類を動画に撮った。今後も増やしていく予定である。

開発ではフロントエンドを2人で実装したためコメントのつけ方やマージなどが困難であった。

かのうが首をだんだん早く振ると顔が徐々にぐにやぐにやになる動画である。



上画面と下画面で再生スピードを変えたコンテンツである。男女の顔を入れ替わるため服装や髪がミスマッチである。



どのような遊びができるか、何も指示をせずに二人に遊んでもらった。手を動かし、左り足を曲げたりしていた。



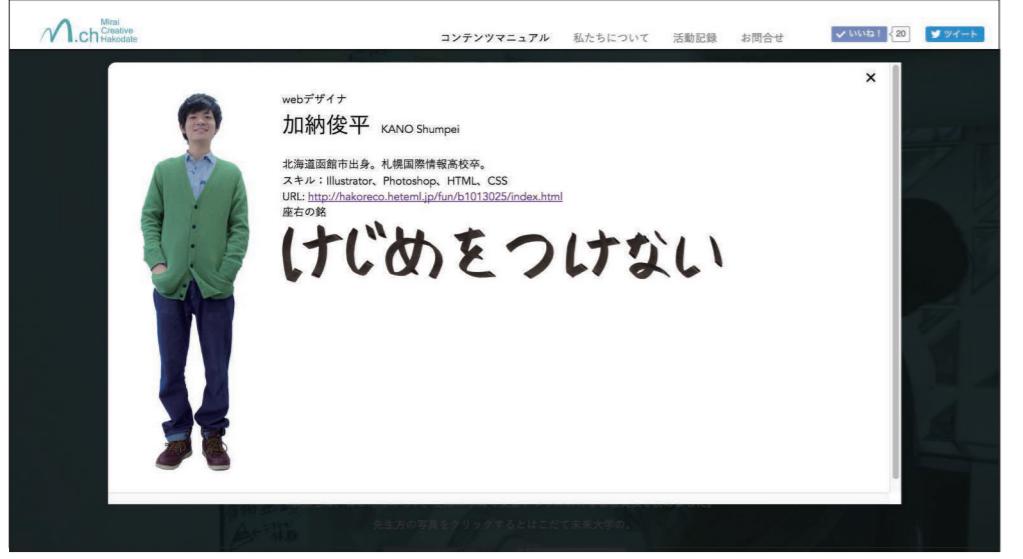
プロジェクトメンバー全員で道を歩く。再生画面が下であるほど再生が遅れるので道行く人が前傾姿勢になって歩いて見える。





自分達を紹介し  
安心してもらう

一ザにとってどこの誰かも分からぬ人達にビジネスな関係を持つとは思はないので自分たちの的とメンバーの写真を載せて安心感を与えることを目的にこのページを制作した。



メンバーの詳細を見て  
気になったら  
個人のサイトへ

ンバーの画像をクリックするとライトボックスが  
きそのメンバーの詳細が見られる。プロフィー  
を見て気になったら個人のサイトも見てもらう想  
である。

Blue  
Mira  
Creative  
Hokkaido

コンテンツマニュアル 私たちについて 活動記録 お問合せ ✓いいね! 20 リツイート

## お問合せ

気になったコンテンツがございましたら下部の  
お問合せフォームからお声掛けください。

またM.chやwebサイトに対するご意見や質問などもお待ちしております。

メールアドレス

お問合せ内容  
ご用件をお聞かせください。

 Mira Creative Hokkaido

Mail: mira.creative.hokkaido@gmail.co.jp  
©M.ch | Mira Creative Hokkaido

# 問い合わせフォーム

ーザが自分達とコンタクトを取りたいときにわざメールを開くよりもお問合せフォームから話を取った方が負担が少ないためページを用意しました。



## web アプリと SEO 対策

今後の展望として、今まで考えてきたコンテンツをサイト上ででもプレイができるようにする。そうすればデモで体験した人が本物のディスプレイで体験したらどうなるのかという思いになりみらい館の来客数が増えると考えている。さらに現状だと「はこだてみらい館」で検索しても上位に出てこないので SEO についても勉強し対策したい。