

来週の最終デモの後、下記の課題を提出してください。

自分の作ったデモについて + 体験したデモを1つ選んで

2つのデモにそれぞれに対して

1)

そのUI・UXはどんな問い「What is Human?」を立てたものか？

そのUI・UXはその問いに対してどのような答えを提示しているか？

について述べよ（自分のデモについて300字以上 + 体験したあるデモについて300字以上）

2)

狩野モデルと照らし合わせ、そのUI・UXの当たり前品質・一元的品質・魅力品質の内容を述べ、それぞれがどのように満たされていたか／満たされていなかったか（もしくは満たす必要があるかないか）を説明せよ（自分のデモについて400字以上+体験したあるデモについて400字以上）

選んだ他者のデモについては、その制作者の氏名と簡単な説明も添えてください。

1)自分の作ったデモ、作りたかったデモとしては、人間がいかに情報収集を行っている中でいかにその情報が不平等であることを表したかったです。また、そこからは「What is Human」という問題に対しては、「To be human is to feel」と私たちにおける情報に対する感情などに着目したいと考えていました。

ではどのようにこの答えを提示しようと考えていたのか。私はあらゆる「Feel」するためのインタフェース、これは視覚的に、味覚的になどあらゆる面から問題を捉えようとしてしました。その中では、私たちが情報として最も影響力があるインターフェースとは視覚的な部分にあり、私たちが思う。

実際には、音楽のPVと同じように、歴史は見ていく中では本来はPVは音楽を補足するツールとして作られたものでありました。ですが、技術的な進歩が重なっていく中では、徐々にPVが主役になり、音楽がそのPVにおけるイメージを補足するような形になってきたと感じています。音楽PVの例を見ますと、圧倒的に視覚的情報が 的情報より大きく私たちの中で反映されていきます。

1b) 体験したデモとしては、顔のインタフェースで音楽の再生を自由に扱うことができるプログラムに着目しました。その中では私は、実際に「to be human is to be lazy」でもあるのかなと感じました。実際には多くのアプリや開発されてきたプログラムはなるべく早く、簡単、手間がかからないようなものから始まっています。プログラムとしては、実際にはApple Scriptを用いて、音楽の再生をtrue false定義をしているものの、これまでのコンピューティングの基盤となっている「laziness」も表している作品でもあると感じました。そして、そのシンプルなUXからは多くの機能を重視したのではなく、より簡単に操作できるようにされていることがわかります。

2)

魅力的品質要素：それが充足されれば満足を与えるが、不充足であっても仕方がないと受けとられる品質要素。

一元的品質要素：それが充足されれば満足、不充足であれば不満を引き起こす品質要素。

当たり前品質要素：それが充足されれば当たり前と受け止められるが、不充足であれば不満を引き起こす品質要素。

無関心品質要素：充足でも不充足でも、満足も与えず不満も引き起こさない品質要素。

逆品質要素：充足されているのに不満を引き起こしたり、不充足であるのに満足を与えたりする品質要素。

自分のデモとしては、狩野モデルの

当たり前品質：それが充足されれば当たり前と受け止められるが、不充足であれば不満を引き起こす品質。

一元的品質：それが充足されれば満足、不充足であれば不満を引き起こす品質。

魅力的品質：それが充足されれば満足を与えるが、不充足であっても仕方がないと受けとられる品質。

を見て照らし合わせて自分の作品を評価していきたいと思います。

当たり前品質としては、欠けている部分があり、実際に体験できるものとしては成り立っているものの、設定されているシナリオでは動作できてはいなかった現状でした。最初はFace Osc にはまばたきを検出する機能がないために、ofxFacetrackerで実施しようとしたものの、ofxFaceTrackerのblink-exampleはofxCvの新たなMatの計算方法で実行することができず、FaceOscの眉毛で検出できる数値でまばたきを偽装するような形でしかできませんでした。

一元的品質としては、まばたきすることによって、写真のシャッフルが止まるような機能を実装することには微妙な結果として現れました。まばたきではなく、眉の数値によって検出するために、よりおおげさにとらえないと、動作しないような形でした。よりFace Oscで顔の縛りを検出した上で、まばたきをしたときの眉の動きを検出して、より正しいパラメーターを反映していればより完成した体験として提供できたのかとは考えています。

魅力的品質としては、実際に全体的な体験としては面白いアイディアであったものの、実装がアイディアとは程遠いものとして最終的になりました。

より早く壁に当たっていくことに痛感しました。

2b) 作っていた人の名前は評価基準シートの写真からは名前がわかりませんが、音楽の再生を顔でのインターフェースを作り上げた先輩のを狩野モデルで評価していきたいと思います。

当たり前品質としては、素晴らしい作品でした。自分の顔が認識されていくと、音楽が始まり、顔が認識されないと、止まる。また、シナリオとしても、机を離れた人を想定していたために、ユーザーがどのような距離にいるのかが想定されていて、FaceOscの顔認識のリフレッシュレートに反映されていました。（リフレッシュレートが遅いほうが確実ではあるが、遅い。など）

一元的品質のなかでは、口の動作で次の曲などが選択することができ、実際に作業を止めることなく、音楽の選曲がすることができるのが良かったです。実際には多くのプログラマーは（特に

vimとか使う人）は作業を中断して、マウスを使用して新たなプログラムを開くことに抵抗があるという背景を説明していただいた上に、音楽を聴きながらプログラムを書きたい意欲でこの昨日の重要性に納得はしました。

魅力的品質としては、実際にはMacを使用している一人としては、再生や音量のためのボタンがもうキーボードではあるために、実際にどこまでこのプログラムが十分に魅力的に見えるのが疑問でした。ですが、キーボードではできない機能（シャッフル、リピートなどの機能）があればより魅力的な作品として表現することができたのかと思います。