

初年次ゼミ 理科

インタラクションデザイン

五十嵐 健夫

理学部 情報科学科
情報理工学系研究科コンピュータ科学専攻

本日のアウトライン

1. 自己紹介
2. 講義の概要の説明
3. ゲスト講演 ゲーム制作の実際
4. 宿題の説明
5. ブレストの練習

自己紹介

五十嵐 健夫

理学部 情報科学科



インタラクティブ・コンピュータグラフィクスの研究。
3次元モデリング、アニメーション、ファブリケーション。

[teddy](#) [rigid](#) [pteromys](#) [fur](#)

学生の自己紹介

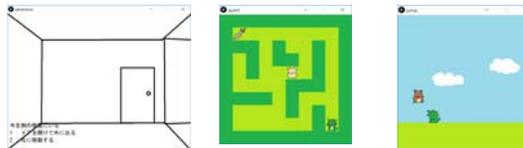
名前, 所属(クラス?), 出身地・高校, 趣味・特技,
この講義をなぜ選んだか、どんなことをやりたいか。

概要

「チームでインタラクティブな
作品(ゲーム)を作る」

4~5人1組でチームを作り、学期を通して
共同で作業して一つの作品を作り上げる。

作品の例



アドベンチャー

ロールプレイング

アクション

基本的に processing を利用する。スキルがあれば unity など也可。
できればこれまでにない新しいもの。面白いもの。遊んでみたい、
もと遊びたいと思わせるもの。

目的

チームで作品を作り上げる経験を通じて、
以下のようなスキルを身につける。

- 新しいものを創り出す力
- チームで協力しあう力
- 必要な情報を収集する力
- 他人に考えを伝える力

(インタラクティブなアプリのプログラミング)

新しいものを創り出す

これまで(学生)=INPUT
既知のことを学習する。理解する。



これから(社会人)=OUTPUT
新しい価値を創り出す。

チームで動くということ

何かを成し遂げるには1人ではできない。
学術研究でも、技術開発でも。

就職ではチームで働く能力が問われる。
グループワーク

チームで働く能力はスキル。訓練できる。

チームで働くコツ

チームに対する貢献を優先する。
個の利益よりも全体の利益。

アイデアの所有権を主張しない。

属人的でなく属事的思考 (devil's attitude)



役割分担の例

ディレクター
コンテンツ・シナリオ
プログラマ
アーティスト
宣伝、渉外
テスト
調査・情報収集
...

スケジュール

4/25 概要説明 ゲストトーク
5/2 ツールの自習
5/9 案(デモ)の発表 アンケート提出
5/16 グループ決定 案の検討
5/23 案の検討
6/6 中間発表
6/13 実装
6/20 実装
6/27 ユーザテスト
7/4 最終発表会準備
7/11 最終発表会 講評

ゲスト講演

来週までの宿題

最低限Processingのインストールと入門までをしておく。

再来週までの宿題

1. プログラミングの成果をデモする。
2. 何を使ってどんなものをつくりたいか、案を練る

皆の前で3分間プレゼンする。1分質疑。
スライドを準備してくる。かならず自分で練習してくる。
図やイラストを活用する。

(プレゼンをもとにアンケートを取ってグループ分けをする。)

1. プログラミングの練習の成果をデモする

自分のスキルの範囲でできるだけ「すごい」ものを作る。

基本: サンプルを拡張する。機能を追加してみる。

発展: 自分のつくってみたいゲームのコアの部分を作ってみる。

2. どんなものをつくりたいか、案を練る

なるべく具体的に。「〇〇に興味がある」はだめ。

ゲームのタイプ。ユーザ体験。体験時間。開発項目。

まず自己紹介。どんなスキルがあるか、どんなことがやりたいか。その後、案の説明。

プレゼンの例

五十嵐 健夫

理18組 神奈川県出身
趣味: プログラミング・イラスト
好きなゲーム: ポストベット
プログラミング経験: あり
実装してみたもの:
音をつけてみた

アクションゲーム



横スクロールのゲーム。
パズルに答えながら進む。

必ず絵や図を入れる！

アンケート内容

他の学生が提案したものでどれに興味をもったか。

どの学生と一緒にやりたいと思ったか。

作りたいものは何か。

アドベンチャー、RPG、アクション、パズル、対戦、音ゲー

自分のできる・やりたい役割

ディレクター、プログラマー、アート、シナリオ、テスト

プレゼン、調査

Processingの紹介

パソコンでインタラクティブな作品を作るためのツール
プログラミングで対話的な絵や動きを作る。
コーディング環境と実行環境がセットになっていてわかりやすい。
ライブラリが充実してる。カメラ、ネットワーク、デバイス。
ネット上にリソースが豊富にある。
Windows, mac, linux, iOS, Android で動く。

来週までにインストールして自習しておく。
[五十嵐健夫 -> 講義情報 -> 初年次ゼミ]
<http://www-ui.is.s.u-tokyo.ac.jp/~takeo/course/2017/seminar>

ブレインストーミングの練習

世の中にどんなゲーム(種類)
があるかを列挙して整理する

- 1) 個人で思いつくもの(具体例)を列挙する。
- 2) グループで具体例を列挙する。
- 3) クラスタにまとめてラベルをつける。
- 4) グループごとに発表する。

ブレインストーミングのやり方

案を書き出していく

質より量。深さより広さ。

否定しない。批判しない。

他人の意見を取り込んで発展させる。

Scatter and gather