

日常茶飯事

日常生活を活かした直感的に遊べるミニゲームの制作

公立はこだて未来大学システム情報科学部情報アーキテクチャ学科

迎山和司研究室

m1204024 池田万寿巳

指導教官:迎山先生

2007.11.26

目的

- ・直感的に遊べるミニゲームの制作
- ・制作を通して、直感インタラクションのポイントを学ぶ

背景1

多機能で便利なものが増えた

→複雑でつかえないことがある



背景2

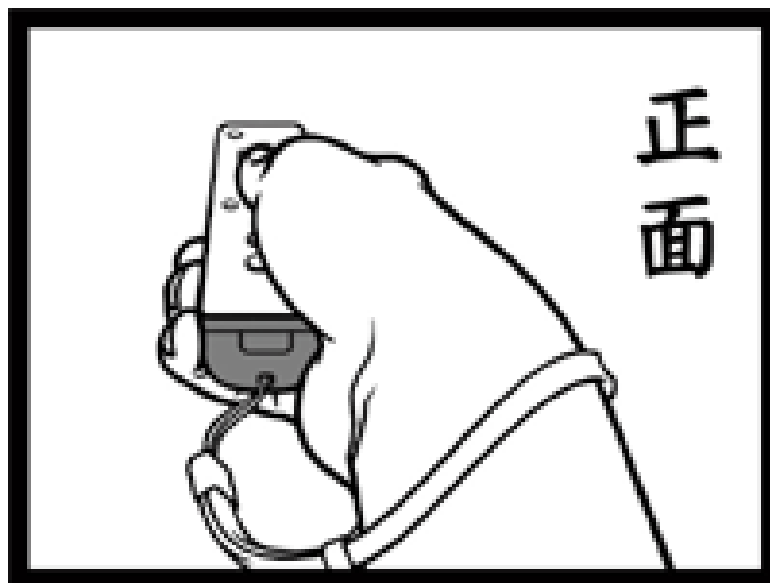
センシング技術やネットワーク技術の発達

→操作方法の幅が広がった
→体感してより楽しめるようになった



関連研究

- ・おどる！メイド・イン・ワリオ → 少ない説明で操作がわかる



研究コンセプト

日常の一部を切り取ってゲームにする

→直感的に遊べるゲームになる



簡単なプロトタイプ制作

制作したものを研究室の皆に見てもらいアドバイスをもらう

日常茶飯事

デモしながら操作 & ポイント解説

まとめ

- ・ユーザと入力と出力のバランスの重要性を学んだ

今後の展望

- ・展覧会を通して様々な人に使ってもらう
- ・思い通りの操作が行われたかの検証