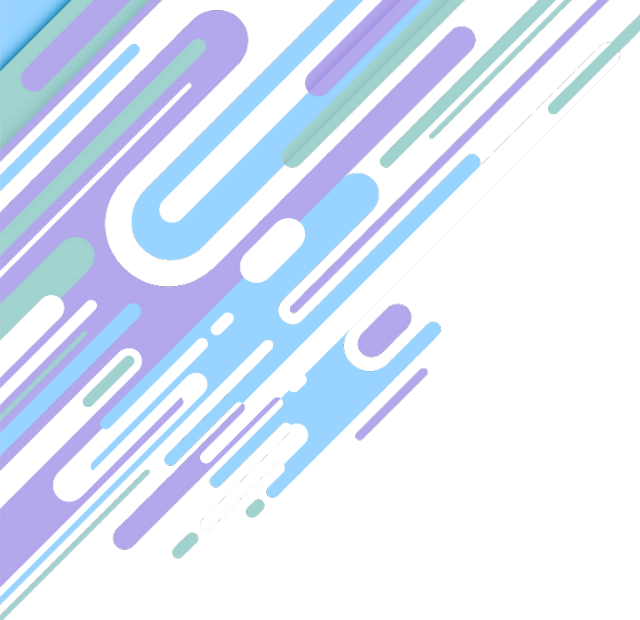
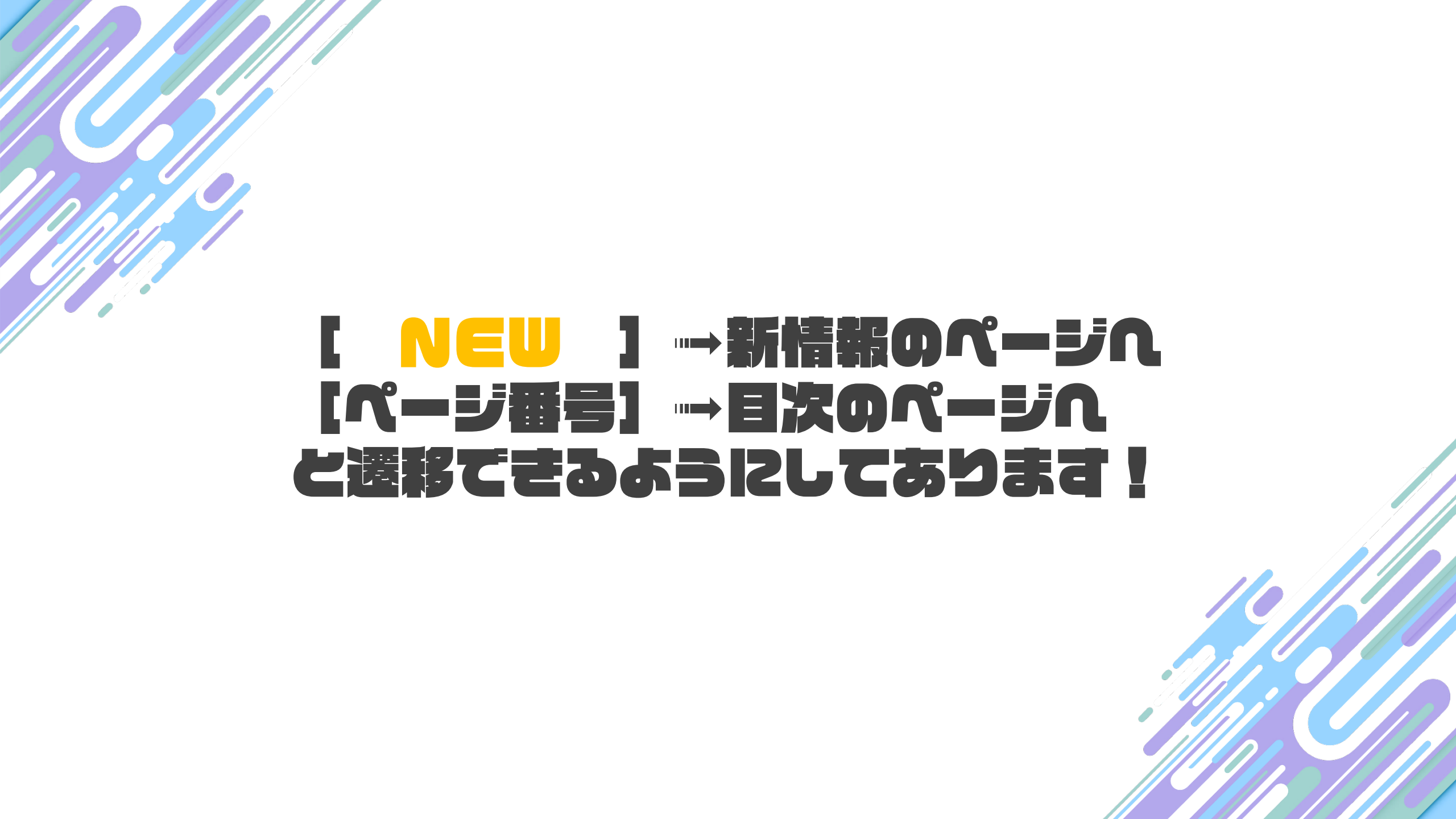


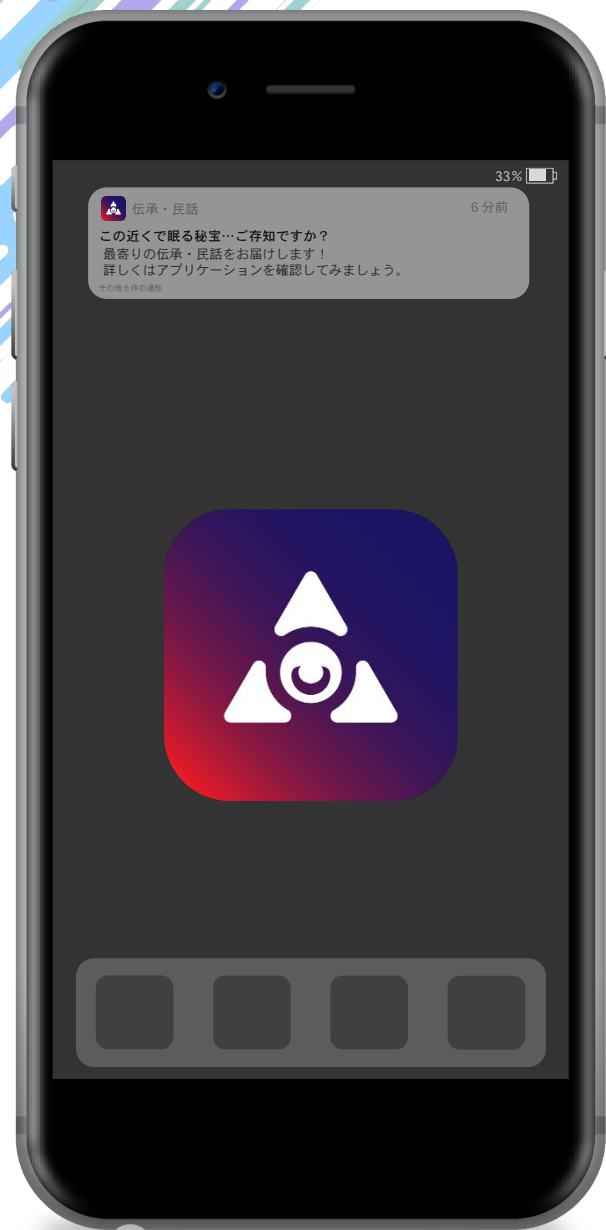


EMプロジェクト





[NEW] → 新情報のページへ
[ページ番号] → 目次のページへ
と遷移できるようにしてあります！



観光者のための都市伝説 アプリケーションプロジェクト

□ プロジェクトマネージャー

↳ 佐藤聖真

□ デザイナー

↳ 大石祐稀・野本彩花・竹谷優花

□ システムプログラマー

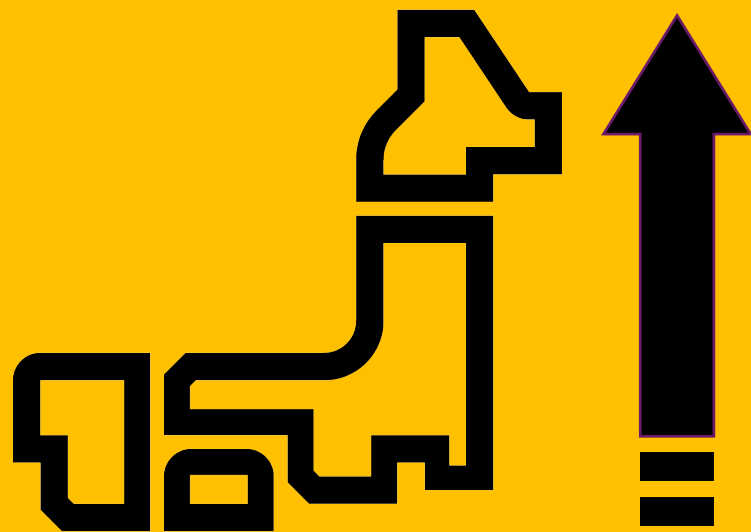
↳ 新井涼也・茅野諒也

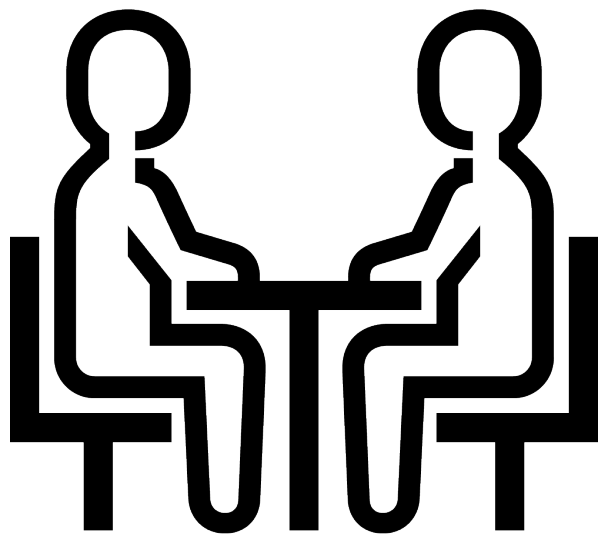
怖い話や妖怪、伝承や民話などは県ごとにたくさんある。

しかし自分が住んでいる県や旅行へ行く県のローカルな伝説はあまり知らないことが多い。

このプロジェクトではそのような県ごとに存在する伝説などを知り、追体験できる映像・テキストを作成していく。

2500 目的

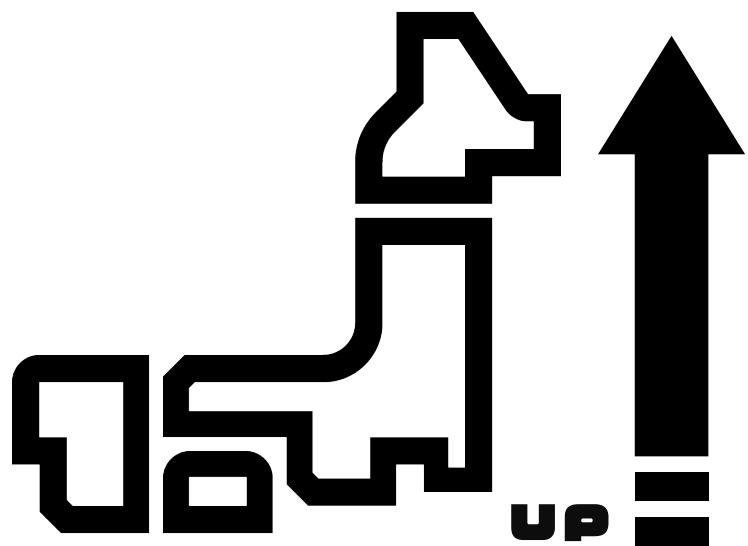




□ 旅するときの話題作り

旅行に行くという人は少なくない。だが、一概に良好な仲の人と旅ができるとは限らない。そのような場合、共通の話題が欠如してしま事が多々起こりうる。

当アプリケーションは話題提供のツールとしても機能するものとする。

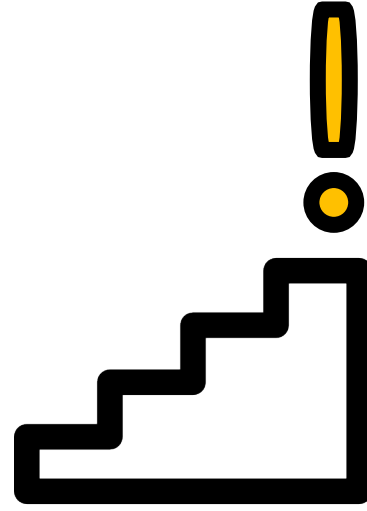


□県ごとの印象強化

都道府県の印象の多くは、観光地・お祭り行事・食事、などで紐づけられている。だが、こうした印象、すなわち魅力が表面化していない市町村も数多く存在する。そこで私達が目を付けたのは、

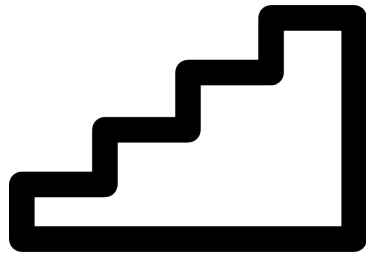
「土着の伝説」付随する「怪異」らの奇譚である。

大前提として県や市町村にマイナスイメージを与えないよう細心の注意を払うこととする。



目標

目標



- 県ごとに怖い話や都市伝説などを検索し、一つにつき「1分程度の映像」もしくは「テキスト」で体験できるようにする。
- 特定で1つの県をしっかりと調べ、本プロジェクトにおいて、最低1つ以上の映像を完成させること。
- 映像以外に10以上のテキストも用意する。
- スマホの位置情報を利用し、**おすすめの奇譚**を提唱できる機能を設けること。



補足

- 本プロジェクトでは「都市伝説」や「奇譚」などを地方ごとに分けて紹介している。最終的な構想として各地方に用意する話の数を次スライドにて図にする。
- だが、本プロジェクトは12月に完成すると想定すると全部実装することは難しい。
- よって全地方中10以上のシナリオ完成を目標として、最終的な構想に近づけていく。

⑤ → ⑦
ユーザとクライアント
開発環境
仕様・画面遷移図

05



クライアント

☐ 旅行会社

ユーザ



- ☐ 旅行者,観光客
- ☐ オカルトマニア
- ☐ 市町村の活性化を図る組合等

動画作成

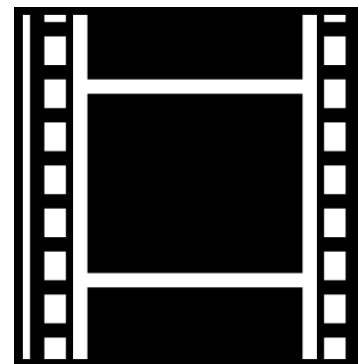
- Adobe Illustrator

アプリケーション開発

- Java Script , HTML

- Unity

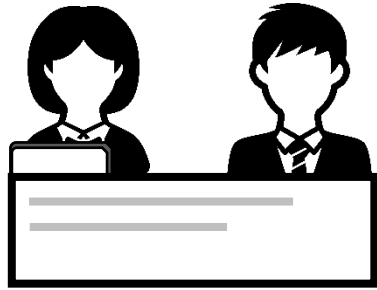
- LocationMnager





本アプリケーションはアンドロイドで作成する
※iPhone風の画像で紹介してすみません。

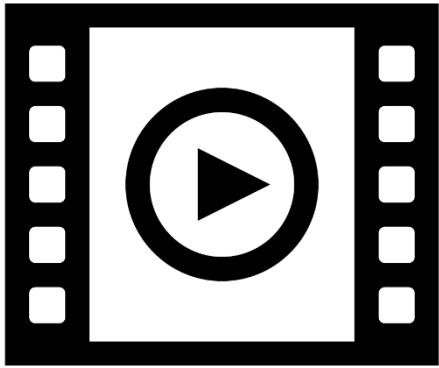
3つのコンテンツで都市伝説を紹介



映像



レポート



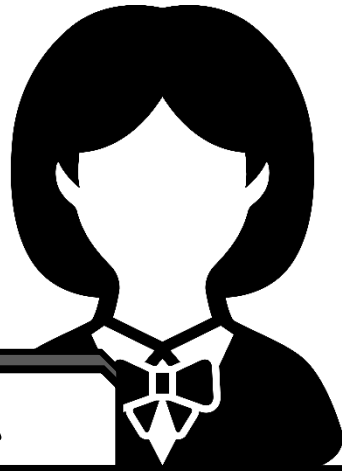
映像

「一人称視点」の再現映像

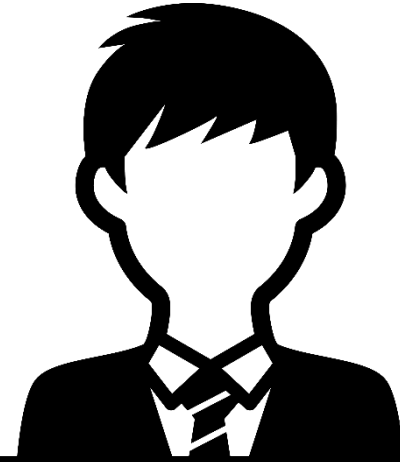
➡ 《映像》

現場をイメージできるように実際の写真や映像を取り入れようかと考えている。ただ、昨今の情勢を考えると現地に赴くのは不適切であるため、課題は残る。

現地に赴くのは昨今の情勢を踏まえて厳しいため、テキストストーリー形式と合併を検討中。



関 A

**テキスト
ストーリー**

シュミレーションゲームのようなテキストボックスを用いたコンテンツ、ストーリー性を重視した仕様となる。



レポート

映像以外にストーリーにしづらい話は手記にメモ書きのように綴られる形式で制作。

(例: 1977年。我々はその謎を解き明かすべくジャングルの奥地へと向かった。)

…現在レポート形式でコンテンツを試作中です。
実際に製作することで内容を明確化にして、皆様にお伝えできるように精進いたします。

徳島県の剣山に眠るソロモンの秘宝

四国に位置する剣山という山を知っているだろうか。剣山という山には数々の伝説がある。

そのうち、ソロモン王が遺した秘宝が眠っているという伝説が存在している。ソロモン王とは古代イスラエルの第三王であり、最盛期を築いたという歴史がある。

ソロモンの秘宝は聖櫃という箱に入れられた十戒の石板、マナのつぼ、アロンの杖の三つだ。イスラエル王国とはユダヤ人の国家であった。ユダヤ人はヘブライ語やヘブライ文字を利用してコミュニケーション取っていた。

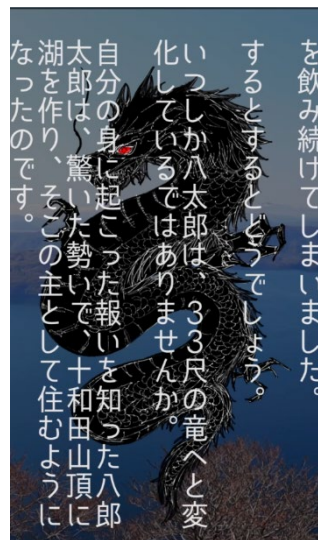
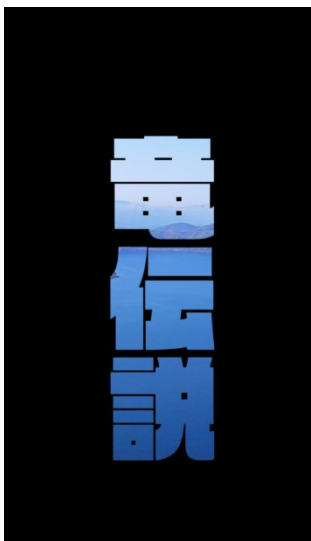


そして剣山にはカゴメ歌の舞台となっているという伝承も伝えられている。カゴメ歌とは本来子供が遊ぶ上で歌われているものである。しかしその歌詞の内容や文脈からは数々の解釈や伝説などが浮かび上がる。



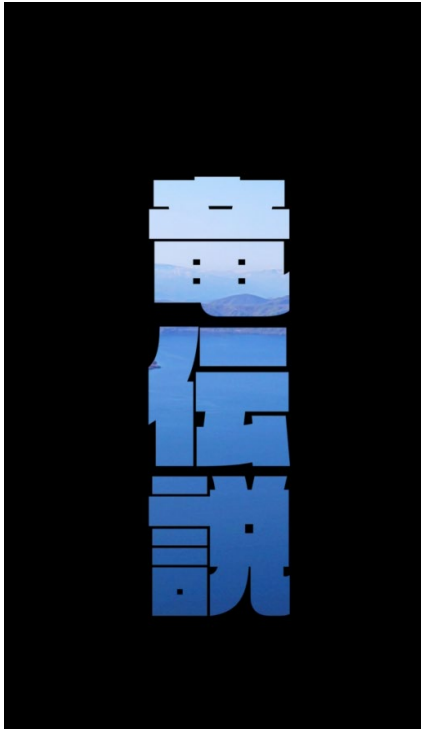
レポートの説明

- スクロールをするごとに文字と画像が浮かび上がってくる仕様にする。
- 背景は話の内容ごとに変える。
怖い話→ホラー系
歴史関連→巻物や古い紙
- 「蛇口からポンジュースが出てくる」などのわくわくするような都市伝説は別途対応する。



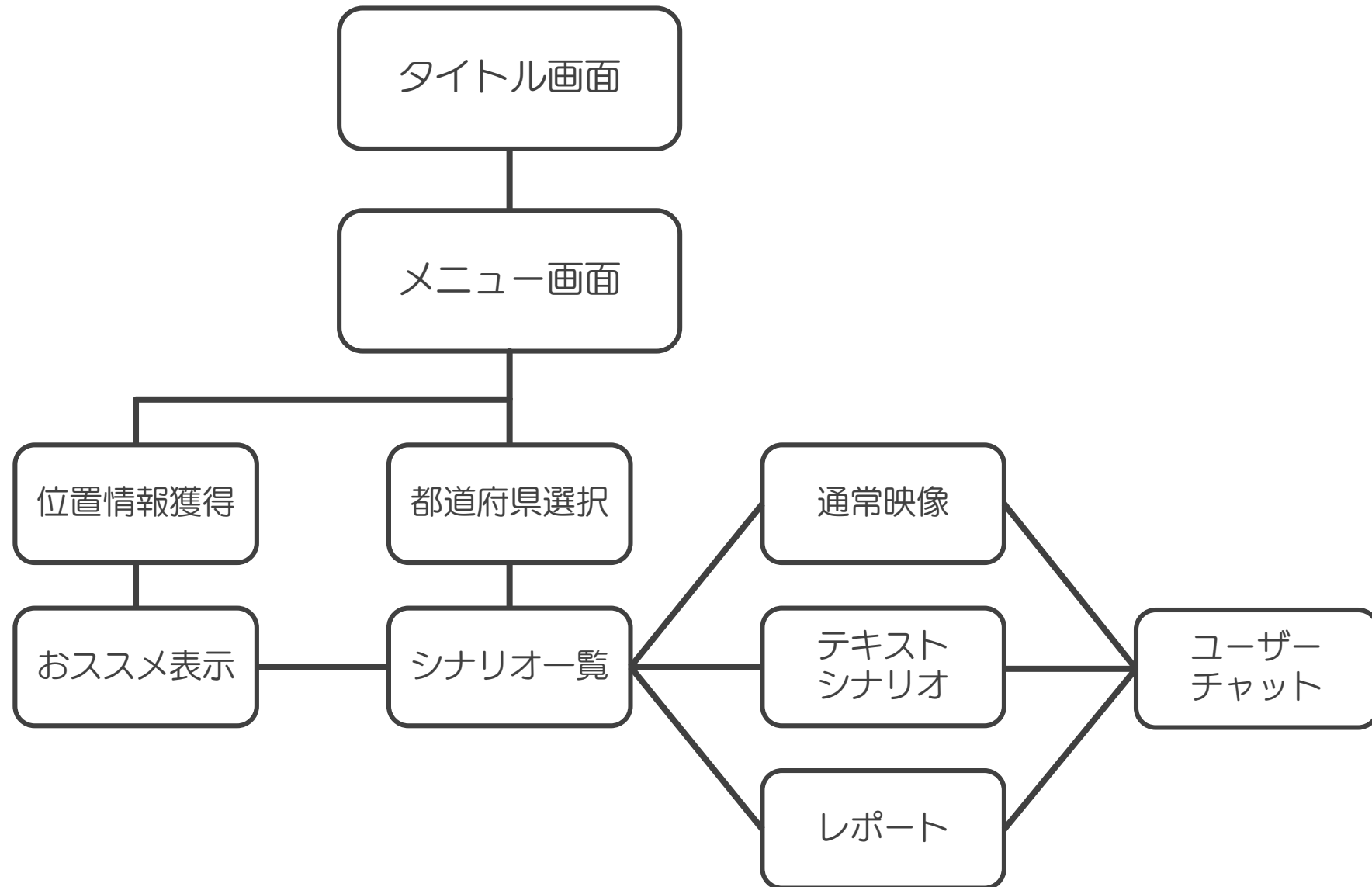
動画の説明

- 現状、動画はレポート形式を横スクロールで流しているかのような動画となっている。
- SEやBGMは[nash music library](https://nashmusiclibrary.com/)から輸入
- 背景画像はフリー素材を使っており、メインとなるイラストはE班のデザインが描いたものとなる。



動画の説明

本動画作成にあたり掛った時間は [5 時間程] であったのを踏まえると、
[1 本 = 7 ~ 8 時間] 程度を見越して作成していく必要があるだろう。



システム面の進捗

- ・ 現在はアプリ内で表示をできるようにしている
- ・ 現在地をもとに近くのコンテンツを表示する機能は制作中
- ・ 進行状況を考慮して、先にUIの製作を行う方針となった。
↓
- ・ 動画をYouTubeから取得する形式で進める
- ・ 技術的考慮からコンテンツの取得方法を、現在地の都道府県からコンテンツを取得できるようにする。

システム面の進捗

- ・動画をYouTubeから取得する形式で進める

⇒ 誤解を招いたので解説しますが、これはE班が制作した動画をYouTubeアカウントを経由して表示することを指しています。E班以外が作成した動画を引用する。などと誤解を生んでいたようですので補足させていただきます。
この方式を採用したのはアプリ内の動作を軽くする為にするためです。



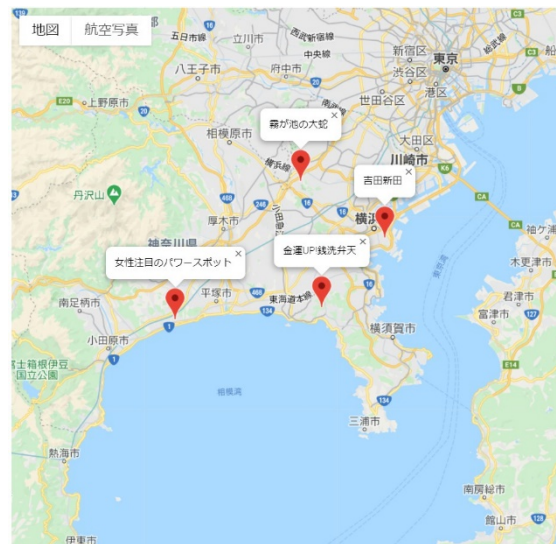
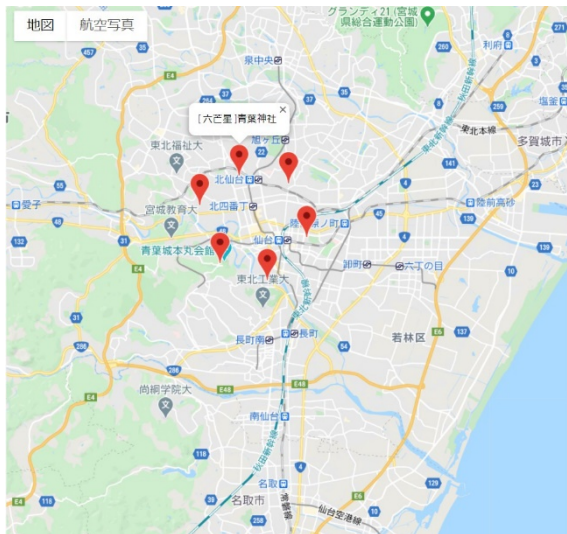
システム面の進捗

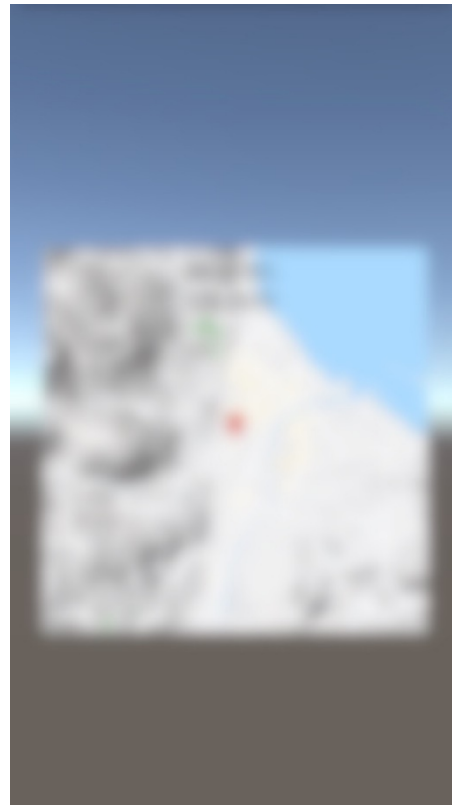
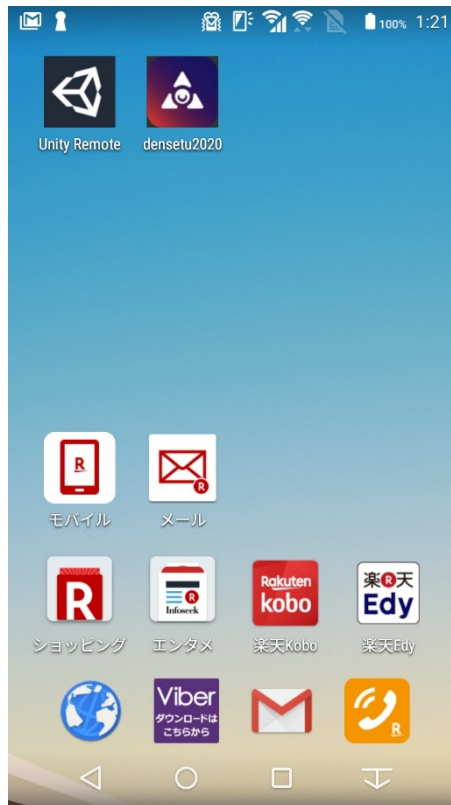
位置情報を取得して近くのコンテンツを表示する。



製作したコンテンツの対応する位置を地図に表示する。

に変更させていただきます。地図はGoogleMAPに、コンテンツに位置情報を付与させて表示させます。以下が参考画像となります。





アプリ画面

開発中の画面です。地図情報はシステム担当の現住所が表示されているのでモザイクにさせてもらってます。

映像コンテンツについて

- ・ 著作権の点を考慮して、絵や写真などは自身で調達をする
- ・ 遠方のもので写真を入手することが不可能であれば近場で多く用意
- ・ 写真などが必要としないもので、紙芝居のような形式のものなども
- ・ 文字がメインの内容の動画
- ・ 動画制作に班全員が取り組み、週3～4本製作を目標

紙芝居形式



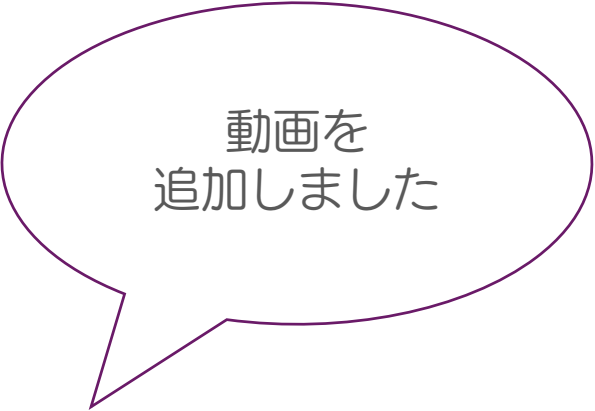
対話形式



映像コンテンツ

開発中の画面です。映像に使われている**素材は自作していく予定**です。

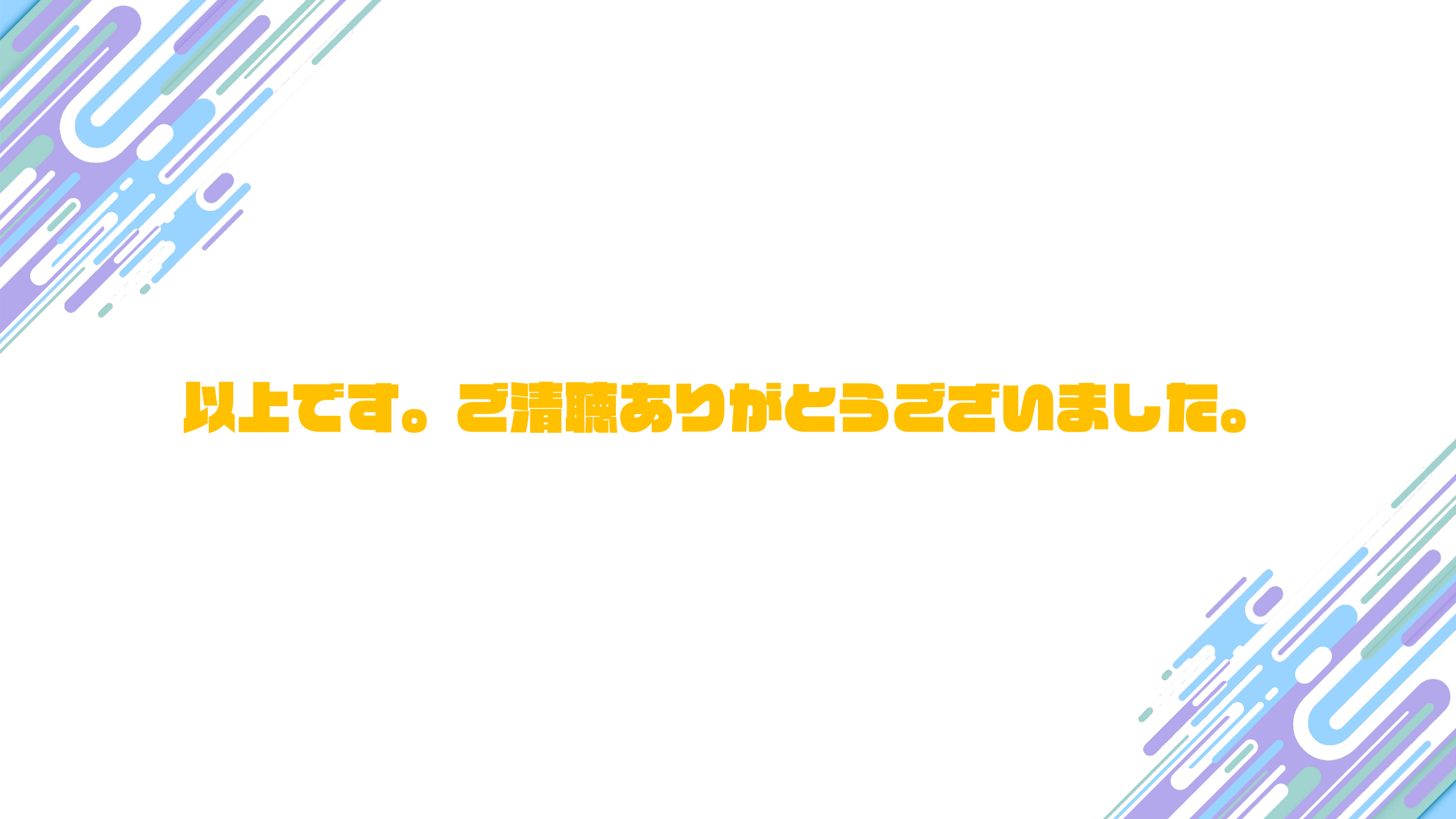
当画面では単調なものとなっていますが、BGMや挿絵で演出します。



動画を
追加しました

製作物は下記リンクから参照ください！

https://drive.google.com/drive/folders/1yEHdUbW7muXsgtk06fN1_sMHE3D_R1A7?usp=sharing



以上です。ご清聴ありがとうございました。