

平成29年度 独創的研究助成費 実績報告書

平成30年3月28日

報告者	学科名	造形デザイン学科	職名	講師	氏名	山下 万吉
研究課題	タブレット端末用映像展示アプリの開発と鑑賞者に及ぼす効果について					
研究組織	氏名	所属・職		専門分野	役割分担	
	代表	山下 万吉	岡山県立大学・講師	映像デザイン	全体計画管理・実施、インターフェースデザイン	
研究組織	分担者					
研究実績の概要	<p><本研究の目的> 目的は<タブレット端末での展示および鑑賞に特化した汎用性のある映像展示用アプリケーションの開発と、その扱いやすさの検証およびアプリが鑑賞者に与える効果についての考察>すること。誰でも簡単に扱えるインターフェースはどのようなものか、アプリによる映像の見やすさが鑑賞行動にどのような影響を与えるか。また、こうしたアプリが活用される場の可能性について、検証を進める。</p> <p><調査・研究計画> 本研究は以下の計画で進めた。 平成28年度：アプリのデザイン検討、テスト版アプリの制作 ※実施済み 平成29年度：テスト版アプリの性能評価、修正 平成28年度は、アプリのインターフェースデザインの検討、試作段階での学内業務でのテスト使用を行い、テスト版アプリを開発した。平成29年度では、学内業務等で性能評価を行う。さらに、評価結果をもとにしたプログラムの修正・機能追加を行い、最終的には完成版の一般公開を目標に研究を進める。</p> <p>① 試作段階での性能評価 下記の展示において、本研究で開発した映像展示アプリ「EX-VISION」を提供し、アプリの使用感について検証した。 展示内容：産”館”学コラボレーション「パンチングメタルを活用した用途開発支援に関する研究Ⅲ」における映像作品（学生制作）の展示 展示場所：林原美術館 展示期間：2018.2.14～3.4 iPad×6台に30秒の映像26本をアップし、ループ再生しながら、来館者がそれぞれ好きな作品を自由に見ることが出来るよう展示した。展示の準備に際して、アプリの簡単な使用方法をレクチャーした後、具体的な準備については映像展示を主導する学生数名が行った。展示後、映像展示を担当した3名の学生から、自由記述を含むアンケートを回収し、アプリ修正のための参考とした。</p>					

※ 次ページに続く

<p>研究実績 の概要</p>	<p>② テスト版アプリの修正</p> <p>アンケート結果では、「機能を絞っており、使いやすい」という評価を得られたものの、「初心者でもマニュアルがなくてもある程度使用出来るようになってはいるが、説明や誘導が不十分である」との指摘があった。</p> <p>評価をもとにした検討を踏まえ、開発済みのテスト版アプリの修正を実施した。以下、具体的な修正について、管理者側の使い勝手の向上（使用方法方法についての適切な誘導）、展示に際しての見やすさの向上が主な修正箇所である。</p> <p>▼作品一覧画面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ヘッダーのテキストの色について。「白 or 黒」を選択するように修正。 ・編集に遷移するためのアイコンについて。アイコン画像の変更。 <p>▼再生画面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・プレイ画面でロックをかける仕様に変更： <p>▼「新規作品の追加」画面</p> <ul style="list-style-type: none"> ・「作品の編集、追加、削除」→「戻る」等、各テキストの文言の修正。 ・サムネールのサイズの変更。現状のレイアウトを保ったまま、「16：9」に変更。 <p><今後の方針></p> <p>実際に展示に使用してみて、管理者側の負担が軽減されることが実感出来た。</p> <p>検証に関して、今回は管理者側からの評価しか行えなかったが、より使い勝手の良いアプリになるよう、鑑賞者側の検証も行う必要がある。今後は更に検証→修正を重ね、一般公開を目指したい。</p>
<p>成果資料目録</p>	<p>なし</p>