

Fandroid オープンパワー

2011/10/27

AER 7F

Fandroid EAST JAPAN

この街の作り手同士が
気楽に集まれる場を企画しました

本日の内容

1. 習作の発表&フィードバックの場 ← こちらが主
（新アプリの紹介&体験発表）の場
2. Android学習カード（試作品）のテストプレイ
3. カジュアルにアイデアを出しあうブレスト
4. UIの作り方を手を動かして紙の上で学ぶ

第一部 18:30~19:45

1) ショーケース (40分)

開発中のアプリをプレゼン。
聴講者みんなでその場でアプリを体験。

目的)

習作を作っている方、最近リリースされた方がプレゼンをし、聴講者からリアルにフィードバックを受けます。

一人3~10分、程度の持ち時間です。
(時間は、プレゼン人数で多少変わります)

登壇者（もしくは、作品名）一覧

- お楽しみに！
- 開始10分間に、決まります！

2) Android学習カードの テストプレイ (40分)

Fandroid & IDEAPLANT他では、Androidアプリ開発の入門者を補助するカードを制作中です。

その試作品をもちい、テストプレイをします

「プチアプリ生成」

「キノピッタン」

「分析カルタ」

などのワークを体験。

4人で一組になってください

(3~8人でもいいかも) ←試したい

「プチアプリ生成」

【準備】7枚オープン手札

手札を、組み合わせて、アプリのアイデアをつくろう。
ほんのちよい機能の単機能アプリのアイデアでOK。
既にあるのでもOK。

ルール:二枚以上使えばOK (2枚でも、5枚でも、7枚でも)
複数セットを作ってもOK (またがるのはNG)

できたら、アイデアをいいながら、テーブル上に出す。
なお、ラウンドの終わりに、手札の残りは流す。

2～3ラウンド行い、作れたアイデアの数をきそう。

「キノピッタン」

【準備】カードを場に並べる。表にして。

順番が時計回りに回る。

自分の番では、卓上のカードを2枚以上つかって、「プチアプリ」のアイデアを出す。出すたびにカードを抜き出す。

後になる程、難しい。パスすると脱落。最後までパスしなかった人の勝ち

「分析かるた」

【準備】 カードを場に並べる。表にして。

【準備】 良いアプリを一つ題材に決める。 天気予報Appとか

順に番が回る。自分の番では「**このアプリが使っている機能を見つけて抜き出していく**」

引けない時は使っていない機能を見つけて裏返す。

（それは場に残す）。手元のカードが多い人の勝ち

最後に、復習を兼ねて、アプリの機能フロー順に並べてみる。手で、フローを作る道具に。

その他の使い方（案）

■分析&ブレスト

分析が終わった後、カードを加えて、こんな機能があったら面白いんじゃないかな、というアイデアを加える。

逆に、削る、元の機能を剥がしてもいい、というワークをすると、アプリの本質機能を考える練習になる。

■学習達成カード。

学習が済んだら、カードセットから抜いていく。
コツや、覚書をメモしてもいい。

第二部 20:00～21:15

3) ブレストCafe (40分)

「笛モールスアプリ」にプラスαのアイデアを付け加えるなら、どんなものだと面白い？を発想のテーマに、三人ブレスト (5分×3回) を行います。

印象に残ったアイデアを書き出し、上位案をレビューします。

アイデア出しが苦手な方でも、気軽に参加できます。

笛モールスアプリ（概要）

通信環境のない山奥のキャンプ場や災害発生でインフラ途絶時に、アプリと人間の感覚器を活用して遠くの人に言葉を届けるアプリです。アプリを持っている、800メートル離れた二人がそれぞれ同じアプリを起動します。一方の人が伝えたい情報をテキスト入力すると、モールス信号に変換します。そのデータに従って、画面に、笛を吹くべきタイミングを表示します。その通りに笛を吹きます。世界で一番大きな音が出るといわれる、ストームホイッスルは800メートル先まで音が届くといわれています。これを吹きます。800メートル離れたもう一方の人は、音にあわせて画面をタッチしていきます。アプリはそのモールス信号をテキストに変換していきます。これによって、通信環境のない状況下で、離れた二人が、テキスト情報を伝えあうことができます。長いテキストの場合は、正しく認識しているかを確かめる信号を挟みます。受け手側のアプリは、その信号を判断して信号と信号の間の文字がおかしいか否かを判定し、画面に表示します（それが出た場合は、発信側に向かって、エラーを意味する笛をふきます）。

進め方

テーマの概要をテーマ持込み者の方から、**紹介**します。



次に、それについて、**3人に分かれて5分ほど、ブレスト**をします。時間が来たらばらばらになり、**新しい3人で、またブレスト**をします。(2回目から、発想トリガーの利用)



印象に残った**アイデア**を、**スケッチに描きだ**します。5分ぐらい。自分が出したもののでも、人が出したもののでも結構です。終わったらそれを、**回して、「魅力度の高いもの」に☆**を付けていきます。



最後に**トップ3, 4個のアイデア**を紹介します。

【お願い】

良いアイデアは授賞式のプレゼンで
「将来の展望」として
紹介させてください

(まだ、プレゼン構成次第、なのですが)

4) UIカフェ (40分)

「笛モールズアプリ」を題材に、ボタンなどの画面要素パーツを、紙で切り貼りしながらデザインしていくワークを行います。

デザインの心得がない方でも楽しく体験できます。

【お願い】 はさみ、カッターをご持参下さい

1) ~ 4) までで、好きなところだけ参加することができます。

(ただし、4) については、3) から参加していただく必要があります)

実施中に撮影される写真や動画は後に公開されることがあります。

映らない席も準備しておりますので、運営者にその旨お伝えください。

スケジュールは目安時刻です。ずれ込むことがあります。