



# ノミネートチーム成果発表

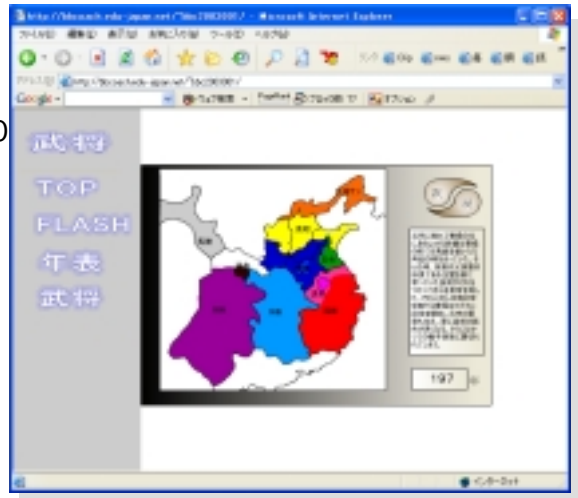
2004年3月24日(水)

新丸コンファレンススクエア コンファレンスルーム01

## FLASHで見る三国志

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200300>

三国志の興亡の歴史をFLASHを使っていかに見やすく、そして分かりやすく表現するのか。三国志が好きという気持ちと、三国志を知らなかった人でもすんなりと入って、三国時代の歴史として理解してもらえくらの丁寧なFLASHを作る。



《 学生より 》



[ 13, 東京 ]

**milk** です。

FLASHは今回始めて触れました。初めは簡単だろうと思っていたのが、作業を進めるうちに考えは一変、苦勞と忍耐の積み重ねでした。コーチの方は聞いたことに的確にアドバイスを下さり、僕も非常に楽に作業を進めることができました。途中メンバーが怪我をしたり病気をし連絡がとれなくなったり作業ができなくなったりして、人を一つの目的に向けて引っ張るといことがどれだけ大変な作業かわかりました。でも、人がいたからこそ諦めていた時にメールが来てまたやる気を起こしたりといった経験ももてました。作品はまだどうなるか自分次第ですが、これからも頑張りたいです。



[ 14, 埼玉 ]

**普通の学生** です。

大変だったことはやはりコミュニケーションで、相手のいる時間と自分の時間が合わないことがおおく意見交換もまた大変でした。最後の最後で右手を骨折してしまって作業がはかどらなくなってしまいました。しかし、そういうことがあってもこの作品ができ、満足しています。



[ 10, 北海道 ]

**あっつ** です。

三国志のことが良く分からなかったので、勉強したりしました。学校の図書なんかで読んだりもしました。難しかったです。私の担当が絵と音楽だったので、できるだけ中国の雰囲気を出せるようにしました。音楽はエレクトーンで弾いた物をXG変換してみました。自分でできないところはお母さんにも少し手伝ってもらいました。会った事やしゃべった事のない人と作品を作るのは、初めてで、すごく緊張したけどやって良かったです。今度こういうことがあったら、今度はもっと調べたりして、よく理解をして絵を描いたり、曲を作ったりしたいです。

《 コーチより 》

関東と北海道という離れたところにすむ学生が、協力して作品を完成させたことは高く評価できます。作品を作る上でコーチがしたことはFlashの機能を一部紹介しただけで、リサーチからHTML、画像、音楽の作成までのほとんどを学生が力を合わせて進めることができました。今後も他の人とチームを作り学習することが多いと思いますが、BBCoachプロジェクトで学んだことが役に立つことでしょう。



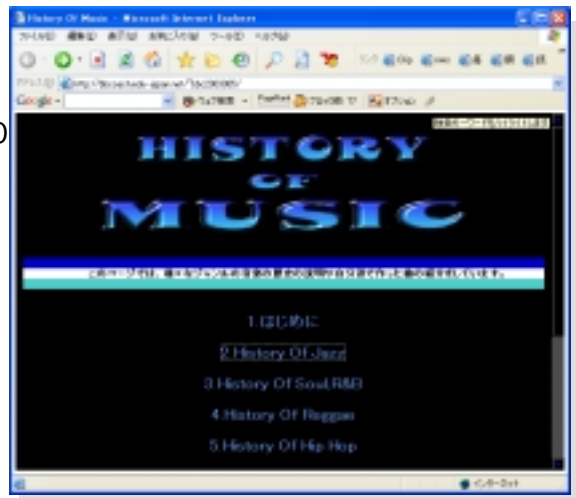
先ずテーマのはっきりした個性的な旗あげでした。北海道の小学4年生を受け入れてチームを編成し、全体構想を皆に示したうえで作業をメンバーの得意に応じて手際よく分担していました。分担した各部分は、地図、人物像の記述と描画、戦略、歴史、BGMと多彩でしたが、出来たものから共有スペースに上げたため、それらを組み合わせた作品のイメージが、メンバー間で共有しやすくなったことは特筆に値するでしょう。結果として優れたコラボレーションが生まれ、もともと上出来の各部分が多面的な作品へと統合されたのは、必然の結果とさえいえそうです。共同制作のプロセス、その成果としての作品、どちらも高水準で、本プロジェクトの狙いどおり、自主性と協調性が好バランスを見せ、遠隔の制作・学習環境を活かすことの出来た例ではないかと思えます。



## History Of Music

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200300>

Jazz,Soul,R&B,Reggae,HipHop等ブラックミュージックを主とした音楽の歴史を、時代背景や社会問題を織り交ぜながら、分かりやすく説明する。また、自分達で作った音楽も掲載し、色々な人に聞いてもらう（メールで感想も）。



《 学生より 》



[ 13, 東京 ]

**YAS太郎** です。

音楽の歴史を説明すると言っても、まずは自分で理解することが必要だったので、色々な文献をあたって、実際にそのジャンルの音楽を聞いたり、理解するまで時間がかかった。また、ページ作りに並行して音楽も作っていたのでそれが大変な作業だった。実際にページが出来あがってくると、「もっとああしたい、こうしたい」というのがどんどんでてきて、納得できるページを完成することができた。この経験を活かして、ページ作りや音楽作りのスキルを限りなく磨いていきたいと思う。



[ 13, 神奈川 ]

**そーし** です。

苦勞した点

- (1)今回、自分が担当したコンテンツの中で「Jazz」があったが、ほとんどと言っていいほど知識が無く、参考書を見ながらのコンテンツ作りとなった。
- (2)それほど、HTMLタグについての知識・技術が無かったため、ページの構成や色合いもかなりてこずった。
- (3)曲作りも、あまり納得がいく作品が出来上がらなく、大変乏しい量となってしまった。

工夫した点…

- (1)当然かもしれないが、重要部分と思うところは字を強調した。
- (2)年代と社会背景をなるべく説明に入れた。
- (3)アーティストについては、楽器別、ジャンル別で沢山の名前を書いた。

感想 学校の選択授業ということで、あまりこのような大きいコンテストには出ないだろうと思っていたが、せっかく少し踏み込んだのだから、できるだけ知識とやる気はだした。内容も今、一番興味を持っている音楽についてを選択したので、自分達の知識・教養が増えたとおもう。コンテンツ作成では、内容についてあまりにも知識が無かったが、クラスの友人に参考書を貸してもらったり、意見を述べてもらったりしてここまで作り上げることができたと思う。もちろんチーム内での協力もあり、講師として来ていただいた柳沢先生に、このようなコンテストに出品するきっかけを与えてもらい、技術的なアドバイスや将来、絶対にやくにたつこと「人とコミュニケーションを大切に、たくさんすること」というのを教えていただいたことに感謝したいと思う。作品を見てもらった人に、「勉強になった」・「曲が良かった」と思っただけならば、さらに良い体験ができたと思う。

《 コーチより 》

音楽の「今」を呼吸し、DTMという作曲法に出会った二人の学生が、現在の自分たちが触れている音楽に繋がる様々なジャンルの音楽の誕生と発展、社会背景やメディアの変遷、表現方法の多様性などのルーツを辿るこのサイト、音楽の歴史という範疇を超えて、何かを表現したいという爆発するような人の感情のうねりの歴史を辿っているように見えます。ひととおり読むだけでちょっとした音楽通になれる、充実したコンテンツです。各ジャンルの社会的・時代的背景を追っていく作業は、さながら駆け足タイムトラベルのようで、サイトを訪れる人を退屈させないでしょう。全体に押さえた色調のクールなデザインも魅力的です。また、チームメンバーそれぞれの自作DTMで構成されたTracksは、"History of Music"の激流を受け継ぎながら「今」を生きる二人の感性が映し出された素晴らしい作品となっています。

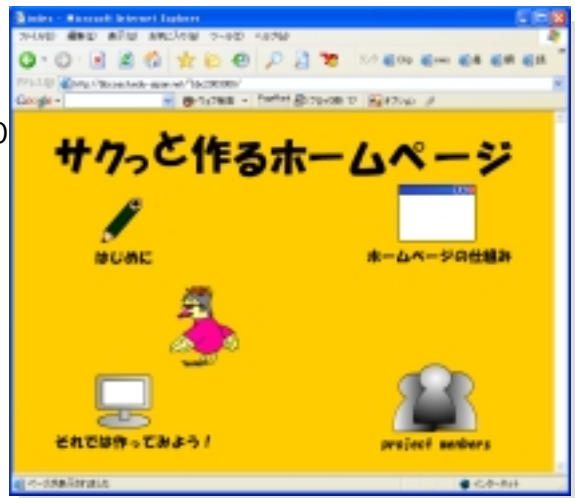


caroline

## サクッと作るホームページ

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200300>

Flashを入れることにより分かりやすいページにして、また基本的な部分だけを説明する事により、ホームページ作成はあまり難しいものではなく、簡単に出来るものだという事を理解してもらおう事を目指したページ。



《 学生より 》



[ 14, 東京 ]

taki です。

【感想】ホームページの作り方のページは沢山あるのでその中に埋もれないようにFlashというものを使って独創性のあるものにしようと思いました。そしてFlashについては初心者だったので、作りながら技術を向上したいと思いました。

【工夫点】このページは初心者に分かりやすく、また親しみが持てやすいようにとキャラクターをつくりまたページの基礎的な部分しか説明していません。また説明するだけのページなので見ている途中で飽きないようにとトップページに簡単ながらもミニゲームを入れておきました。他にも説明のページや背景などを全て一緒にすることにより、ページのまとまりに統一性が出るようにしました。この様にHTMLという難しそうな事を簡単に思えるようなページに仕上げました。

【苦労した点】全てをFlashで作成するので、アニメーションを作るなどに非常に時間がかかりました。ソースを打ち込むのとは違う方法でFlashのページを作り、またFlashは初心者だったので作り方に慣れるのにも苦労しました。



[ 13, 神奈川 ]

kon です。

【感想】初めてちゃんとしたホームページを作れて楽しかった。パートナーの技術があったからこそできたページだったが、ぼくのキャラクターもホームページを印象付ける物の一つになったと思います。

【工夫点】キャラクターであるアヒルの正面からの絵をペイントを使って線対称な絵になるようにした。またペイントで書いた画像はFLASHではないのでその絵をなぞってFLASHにした。

【苦労点】より細かくきれいな画像にするために拡大して書いたのでかなり時間が必要だった。

ホームページを開いた瞬間、鮮やかなバックグラウンドと軽やかなタイトル&キャラクターが目を楽しませてくれます。トップページで迎えてくれるこのカラーとキャラクターが、サイト全体を通しての案内役でありトレードマークとなっていることが、サイトの個性を見る人にしっかり印象付けてくれるように思います。HTMLの作り方という、説明中心のコンテンツですが、全体にFLASHを使用し、キャラクターに説明をさせるなど工夫したことで、退屈せず楽しくコンテンツ探索ができる点が、数多あるHTML解説サイトのいづれにも負けない、このサイトの強みですね。HTML作法についての説も、余分な表現をそぎ落とした簡潔な言葉で、十分な情報が伝わってくるものとなっており、これもまた、最後まで見てみよう！という気にさせてくれます。FLASHの技術を勉強した成果をよく生かして、見て楽しみ使って役立つ、素晴らしいコンテンツが出来ました。HTML初心者の学習サイトとして、多くの方に見ていただきたいですね。

ホームページの作り方を分かりやすく解説するという事で、Macromedia Flash を使用して作り込んでいますが、htmlの仕組みなど一見難しそうな事柄をビジュアルで表現することによってとても分かりやすくなっていると思います。また、全てのページがFlashにより作成されているので、こっそりと「あひるたたき」ゲームがあったりと、ユーザを飽きさせないページに仕上がっていると思います。私自身コーチでありながらみなさんと色々なコミュニケーションがとれずに迷惑をかけてしまいましたが、チームの二人とも大変良く作業分担していて、また協力しずばらしい作品を作り上げたと思います。社会に出てからはひとりでの仕事より、協力して行う仕事がほとんどです。今回のプロジェクトで得た経験を今後生かして行ってください。

《 コーチより 》



caroline

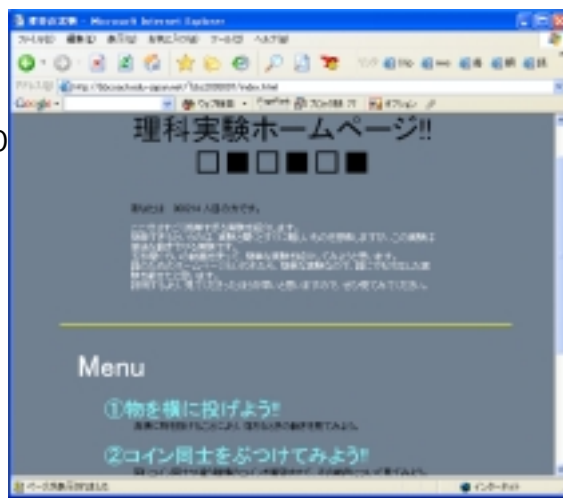


ヨコティ

## 簡単理科実験！

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200300>

5秒間ぐらいの小さく簡単な実験を作りたいと思っています。  
 難しい実験ではなく、ごく普通の簡単な動作を実験として取り上げたいと思ってこのテーマにしました。  
 実験は動画をまじえて、分かりやすく伝えたいと思います。



《 学生より 》



絵の門です。

がんばったんですけど、あまりうまく出来なくて、肝心の動画がうまくアップすることが出来なくて、結局アニメーションになってしまいました。  
 やっぱり1番大変だったのが人と人との交流で、なかなかコミュニケーションを取ることが難しく、がんばってこの作品が精一杯でした...。  
 やっぱりコミュニケーションは難しいなと思いました。

[ 13, 神奈川 ]



MrMBです。

僕はアニメーションとこの実験の題材を考えました。  
 でもやっぱりコミュニケーションは難しく、もうちょっと実験を増やして行きたかったなと思いました。でもこの2つの実験だけでも精一杯やったので僕は満足しています。

[ 15, 東京 ]



monamoraです。

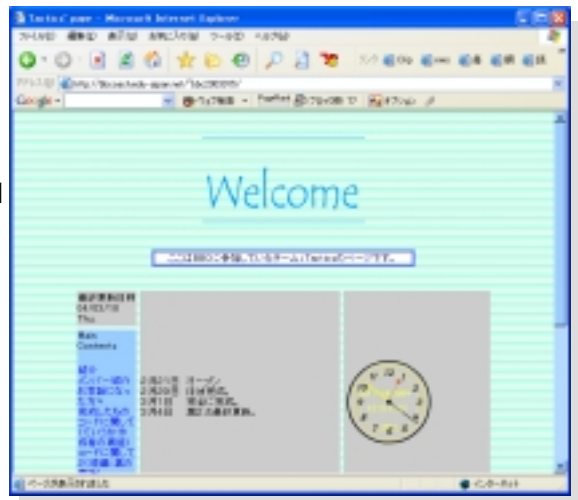
今回のBBcoachは僕は資料集めや動画作成をしました。  
 でもがんばって一生懸命にやりましたが、今回の作品で精一杯でした。  
 やっぱり一人の時とは違って、2人・3人になるとコミュニケーションも難しく、インターネットはやっぱり難しいなと思いました。

[ 15, 東京 ]

## FCSを使ったコミュニケーションツ (チャット)

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200301>

FCS(FLASH COMMUNICATION SERVER)の技術を使ったチャットです。FLASHで作っているという特性上、リロードは不要でより動的なことができます。大まかな説明はこうですが、通常大量のデータ通信が必要になるビデオチャットをストリームという形で配信できたり、FLASHのCPU占有率の少なさゆえに、低スペックのPCでも軽快に動作させることが可能です。ですが、今回のコンテンツ作成ではビデオカメラを用意できなかったので実装していません。



《 学生より 》



**ミスクス**です。

今回、コンテンツのほとんどを作成しました。最後にサーバーにつながらなくなったのが、ショックでした。（「コードに関して」参照）まあ、最初からあるコンポーネントのアクションスクリプトの山を理解するのに苦労しました。

[ 13, 東京 ]



**ノヴィ**です。

今回、あんまり参加できずにおわってってしまったのが残念です。でも、FLASHへの理解を深められたのは、よかったです。

[ 14, 神奈川 ]

《 コーチより 》

Macromedia社のFlash Communication Serverの技術を活用しながら作成したリアルタイムの遠隔コミュニケーションツールです。初めて触れるCommunication Componentsの機能をひとつひとつ理解しながら、目指すものを作成していく過程で、専門家の指導を仰ぎ、コミュニケーションを密に取りながらプロジェクトを進める手法も学ぶことができました。「作成者裏話」では、プロジェクト初期に作成したチャットの仕組みと、今回作成したチャット機能との比較をしながら、今回作成したチャット機能の優れた点を紹介しているほか、作成にあたって気付いたこと、感じたことを実例を挙げながら紹介しており、これからFCSを作成しようとする方にとっても参考になるサイトとなるでしょう。ホームページのデザインも、シンプルな色使い、構成で見やすいものとなっています。



caroline

## CountDown

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200301>

HTMLやJavaScriptを利用したゲーム作り



《 学生より 》



filament です。  
時間がなくて最後まで行かなかったのが心残りです。

[ 14, 神奈川 ]



円卓の騎士 です。  
パソコンの調子がおかしくて連絡がとれず、うまく活動ができなくて残念でした。

[ 14, 神奈川 ]

《 コーチより 》

なかなかコミュニケーションを取ることもままならなかったですが、各自はすばらしい才能の持ち主で、今後の発展が楽しみです。このプロジェクトではそれぞれの長所をどう生かして、一つの共同作業を実施していくのかを学べたのではないのでしょうか。人を動かすということは一朝一夕には身につけられないことです。お互いの夢を語り明かし、お互いをよく知り合うことが必要でした。3DCG画像、写実的な写真や音声に興味があり取り組んだプロジェクトでした。思ったようなレベルには達していないかもしれませんが、これからの可能性をたくさん残せた第一歩を踏み出せたのではないのでしょうか。感性には目を見張るものがあると信じています。これからもがんばってください。



tommy

GISを利用して「手話」を発信しよう

➡ <http://bbcoach.edu-japan.net/~bbc200301>

ホームページ上でろう者、もしくはろう者と交流を図りたい人向けの情報をGISを利用して公開していく。



《 学生より 》



〔 18, 千葉 〕

teddy です。まず、今までは聞いたことがなかったGISに対する認識を深めることに苦労しました。特にGPSとの相違点を発見することができずにいたのですが、インターネット上であらゆる情報を探しているうちにその問題を解消することができました。そして、今回のプロジェクトを通しGISの有効性に気がつくことができたと思います。それには、GISによって実現可能になるあらゆる事柄に、制限がないと期待できることがあげられます。現時点では限界が見えていないためにそう思えるだけかもしれませんが…。プロジェクトに関するコミュニケーション面においては、カレンダーという非常に有効な手段があるものの、インターネット上のみのコミュニケーションにはやはり限界があると感じたのも事実です。これからは、オンライン上のみのやり取りにこだわらず、ひとつの手段として考えていきたいと思っています。確かに、地理的な問題を解消できるという大きな利点は存在するのですが、一長一短というところでしょうか。今回の学習課題であったGISは、まさに未知との遭遇であり、新しい世界が広がったように感じます。そのため、プロジェクトの進行も楽しく行えましたし、期間は短かったものの全力を尽くし、自分自身でそしてチーム自身で合格点を与えられるような内容になったと思っています。



〔 14, 東京 〕

miko です。ビデオシーンを選ぶのが大変でした。子どもたちの表情がとてもカワイイところを選んでみました。今回ホームページの作成は担当しなかったのですが、今度はホームページの作成を勉強して自分で作成してみたいな～と思っています。来年もまた参加してみたいと思いました。



〔 18, 千葉 〕

voice of love です。今回のプロジェクトに参加し、改めてGISの有用性、重要性、将来性に気づかされた。当初はGISについての知識が乏しく、GPSとの相違すら理解が困難だった。しかし、プロジェクトを進めていくにつれ、GISとGPSの知識や理解が深まり、当初の疑問点を解決することができた。また、GPSにはないGISのメリットや価値を認識し、幅広い分野での実用化への期待が高まった。個人的にGISの最大のメリットは、「ユーザーひとりひとりの情報提供により、自らの手で情報を具現化できる自由性」にあると考えている。必要に応じて、情報をGISに載せることにより、無駄がなく、すべての人に役立つ情報を供給し合える。このシステムが将来さらに実用性あふれるものに発達し、ひとりひとりの生活がより便利になるとを期待したい。

今回このプロジェクトに参加してすばらしい経験ができた大変に感謝しています。メンバーとは会ったこともなく直接話しをした訳でもありませんがネット上で相談しながら一つのものを作成できてしまうのです。チーム結成が遅く期間が短かったにもかかわらずメンバーの努力と技術力によってすばらしい作品ができあがったと思っています。特に電子国土WEBを利用したサイトは珍しく（非営利団体に限定した技術開示）未知の部分が多くあり試行錯誤の連続であったと思います。私からは初期段階でのサイトの目的の明確化とイメージあわせの重要性は伝わったと感じています。手話とろう者についても交流を深めるひとつの契機になってくれたらありがたいと思っています。表示する情報の収集など今後の課題もありますが、皆さんの同意が得られれば今回の作品をベースとしてNPO龍の子学園のサイトの方で継続して成長していきたいと考えています。メンバーのみなさんは初代の制作者としてどうか誇りをもってください。最後にネット上でこのようなことができたことはろう者にとって聞こえず話せなくても聴者と全く対等なことができる時代になったといふゆえでのコミュニケーションが、ろう者にとっての”音声によるバリア”を取り除く可能性があることを再確認させられました。また、国土地理院の提供する「電子国土Webシステム」を実際に使用することができたことも良い体験でした。まだまだ改良の余地があることは抜きにしても、これが広く一般に開放されたときには地図情報のあり方が変化するだろうと思われまます。学生たちにとって、チーム結成が遅かったこともあり、できあがった作品には納得のいかないところもあるようです。せっかく作ったサイトですので、今後はNPOが引き継いで情報をアップして欲しいと思っています。

《 コーチより 》



tama



holliday