慶應義塾大学学術情報リポジトリ
Keio Associated Repository of Academic resouces

Title	Sentio : 都市における街歩き経験を楽しむサービスのデザイン
Sub Title	Sentio : a service which helps users enjoy the walking in urbanEnvironment
Author	其田, 彩乃(Sonoda, Ayano) 奥出, 直人(Okude, Naohito)
Publisher	慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科
Publication year	2009
Jtitle	
JaLC DOI	
Abstract	
Notes	修士学位論文. 2009年度メディアデザイン学 第25号
Genre	Thesis or Dissertation
URL	https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=KO40001001-00002009-0025

慶應義塾大学学術情報リポジトリ(KOARA)に掲載されているコンテンツの著作権は、それぞれの著作者、学会または出版社/発行者に帰属し、その権利は著作権法によって保護されています。引用にあたっては、著作権法を遵守してご利用ください。

The copyrights of content available on the KeiO Associated Repository of Academic resources (KOARA) belong to the respective authors, academic societies, or publishers/issuers, and these rights are protected by the Japanese Copyright Act. When quoting the content, please follow the Japanese copyright act.

KMD-80835426

修士論文

Sentio
都市における街歩き経験を楽しむサービスのデザイン

其田　彩乃

2009 年度 （平成 21 年度）

慶應義塾大学大学院
メディアデザイン研究科

本論文は慶應義塾大学大学院メディアデザイン研究科に
修士 (メディアデザイン学) 授与の要件として提出した修士論文である。

其田　彩乃

指導教員：

奥出 直人 教授　（主指導教員）

古川 享 教授　（副指導教員）

審査委員：

奥出 直人 教授　（主査）

古川 享 教授　（副査）

砂原 秀樹 教授　（副査）

Sentio
都市における街歩き経験を楽しむサービスのデザイン*

其田　彩乃

内容梗概

Sentio は、都市生活において、電車の移動時にユーザーに街の雰囲気を伝える Smart Phone 端末と、ユーザーの無意識的行動や状態を把握して、現在地に対して興味の度合いと方向を表示する、腕に身につけるデバイスを活用した、街歩きを楽しくするためのサービスである。本論文では、社会的背景と先行研究を踏まえ、「Sentio」の概念的枠組みの提案及び設計、そして Sentio サービスの要素であるアプリケーションとデバイスのプロトタイプを数日間使用してもらうことによって得られた経験の検証を行い、その有効性を検討する。

現在の都市生活に対するサービスをデザインするためには、ユーザーの無意識的行動から得られるコンテキストや趣味嗜好を考慮した設計が必要であると考える。そこで Sentio は、ユーザーの都市の移動情報に加え、無意識的な身体行動をセンシングすることによって、ユーザーの内在的な興味の推測を用いて、都市の街歩きの経験に変化を与える試みである。

Sentio は、日常生活の中の微妙な変化を見つけることや、偶然訪れたモノや人、出来事との出会いである Serendipity を演出し、楽しい街歩きの経験を可能とする。

キーワード

経験デザイン, ユビキタス・コンピューティング, サービスデザイン

*慶應義塾大学大学院 メディアデザイン研究科　修士論文, KMD-80835426, 2009 年度 （平成 21 年度）.

Sentio
A Service which Helps Users Enjoy the Walking in Urban Environment*

Ayano Sonoda

Abstract

Sentio is a service which makes walking experience in urban environment more fun. It empowers a smart phone user-end which delivers the atmosphere of neighborhood to a user when commuting in the train and a device carried on arm which displays the direction of a place the user may feel interested about and how interesting it is. The displayed result is inferred from the user's unconscious behaviors and context. This article proposes the framework of sentio's concept based on social background and preceded research and discusses the vitality of sentio's prototype through experience gained from the evaluation of a few days' using.

To design a service in modern urban living, it is necessary to consider the context and user's interest inferred from user's unconscious behaviors. So sentio is a trial of bringing difference to urban walking experience, by inferring user's interest based on user's position information and unconscious behavior.

Sentio performs serendipity, like finding trivial change in daily life, encountering with occasional things and happenings, which leads to fun walking experience.

Keywords:

Experience Design, Ubiquitous Computing, Urban Computing, Service design

*Master's Thesis, Graduate School of Media Design, Keio University, KMD-80835426, Year 2009.