

大項目: A6 復興への挑戦	小項目: A6-5 미래の街	アイテム: ★みんなで作る未来の街	工種: デジタルコンテンツ
【コンテンツ仕様】 プロジェクター2台(テーブル、壁面)、制御用パソコン、タッチパネル・PC6台			
展示のねらい 来館者が「住んでみたい」と想い描く未来の街と一緒に創造してもらいながら、福島イノベーション・コースト構想の取り組みについても知る機会とする。			
<p>来館者が思う、「こうなったらいいな」という福島の未来の街の姿を、デジタルメディアを使って、みんなで作り上げていきます。同時に6人体験ができ、また、一人参加も可能です。未来の街づくりは時間内でいくつかのアイテム(家、電車、発電所、田畑、空港等)をタッチパネルで選択していきます。アイテムはタッチパネルから飛び出すようにして、テーブル上に投影された地形に反映され、様々な街が出現します。</p> <p>みんなで作る未来の街</p> <p>10分を1ゲームとして、同時に6人参加します。もし来館者が誰もいない場合は自動的に理想的な街がゆっくりと作られていきます。時間内で住んでみたい街やこうなったらいいという街を作り上げます。途中参加も可能とします。来館者は参加するにあたり、年代、性別や質問に答えると、まちづくりに必要なアイテムが現れ、時間内にアイテムをいくつか選択するとテーブル上のスクリーンに反映され街が出来上がってきます。バランスの悪い街を形成していくと(住宅ばかり、鉄道・道路が多い、発電所が多い等)メッセージが現れ、バランスが取れた街へのアドバイスが現れます。未来の街は、福島イノベーション・コースト構想で研究開発を行っている技術も紹介していきます。</p> <p>コンテンツの流れ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div data-bbox="197 758 712 1332" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">①</p>  <p>未来の街のベーステーブルに投影される地形は3タイプあります。ゲーム毎に変わります。</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 会津地方を模した山、湖、平野のある街 2 中通りを模したインフラや人口が多い街 3 浜通りを模した海を中心にした街 <p>※画像はイメージです。</p> <p>地形に即した街を形成していく流れになります。</p> <p>(完成例)</p> <ul style="list-style-type: none"> ① 農産業、バイオマスエネルギーを活用した街 ② インフラの整備が進んでおり、人々の暮らしを良くする先進技術が発達した街 ③ 風力発電で他の地方に電気を送ったり、漁業が活発な街 </div> <div data-bbox="772 758 1182 1332" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">②</p>  <p>未来の街の演出はテーブル上のスクリーンと壁にあるスクリーンによる2面構成です。テーブル上には6台のタッチスクリーンが配置されています。</p> <p>※画像はイメージです。</p> </div> <div data-bbox="1265 758 1639 1332" style="border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center;">③</p> <p>来館者はタッチパネルの質問に答えていきます。</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px;"> <p style="text-align: center;">年齢を選ぶ</p> <hr/> <p style="text-align: center;">性別</p> <hr/> <p style="text-align: center;">あなたが理想とする未来は？</p> </div> <p>体験者の考え方をデータベースにすることも可能です。</p> <p>質問を終了すると街に必要なアイテムが現れます</p>  <p>来館者は街に反映したいアイテムを選択します。</p> <p>※画像はイメージです。</p> </div> </div>			コメント

大項目: A6 復興への挑戦	小項目: A6-5 미래の街	アイテム: ★みんなで作る 미래の街	工種: デジタルコンテンツ
----------------	-----------------	--------------------	---------------

【コンテンツ仕様】 プロジェクター2台(テーブル、壁面)、制御用パソコン、タッチパネル・PC6台

展示のねらい 来館者が「住んでみたい」と想い描く未来の街と一緒に創造してもらいながら、福島イノベーション・コースト構想の取り組みについても知る機会とする。

コメント

④

来館者が風力発電のアイテムを選ぶと



選択された風力発電は、タブレットから飛び出して、街の中での役割を説明して、街の中に配置されます。



※画像はイメージです。

⑤

ある程度街が形成されると、住宅の部分や田畑、発電所のアップが吹き出しのように表示されます。



※画像はイメージです。

壁面では街のアップに沿って、福島イノベーション・コースト構想の技術が紹介されます。



ロボットによる植栽の自動化
やロボットトラクタの可動イメージ



医療・介護施設の充実
ロボットを利用した介護風景



学校ではイノベーションの人
材育成風景・大学への連携



各家庭ではスマートコミュニ
ティが構築される様子

⑥

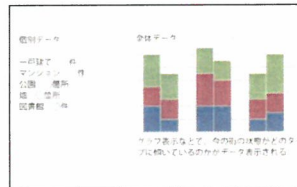
10分がすぎると街の完成です。



※画像はイメージです。

⑦

壁面では街のデータを表示します。
人口、エネルギー、食料の生産性など
体験者はデータを見て、もっと理想的な街づくりを考えます。



街のデータは蓄積されます。
何月何日何分の過去データを
呼び出せます

※画像はイメージです。

大項目: A6 復興への挑戦	小項目: A6-5 미래의街	アイテム: ★みんなで作る 미래の街	工種: デジタルコンテンツ
----------------	-----------------	--------------------	---------------

【コンテンツ仕様】 プロジェクター2台(テーブル、壁面)、制御用パソコン、タッチパネル・PC6台

展示のねらい 来館者が「住んでみたい」と想い描く未来の街と一緒に創造してもらいながら、福島イノベーション・コースト構想の取り組みについても知る機会とする。

【アイテムの演出例】

①来館者は以下のような様々なアイテムを自由に配置することができます。

エネルギー



水力発電

太陽光発電



風力発電

地熱発電



変電所

住居や施設



住宅(戸建)

住宅(集合住宅)

店(個人商店)

店(大型店舗)

工場

公園



学校

病院

図書館・博物館

消防署

郵便局



市役所・町役場

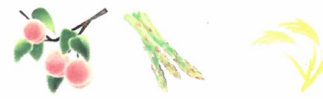
警察署

駅

空港

港

農林水産業



農業



林業・畜産



漁業・養殖・水産加工

②配置したアイテム同士は公共インフラで自動的に繋がっていき、街が出来上がっていきます。(ハード面の発展)

公共インフラや科学技術



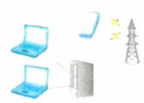
高速道路



鉄道



上下水道



通信網



送電網



橋



ドローンによる輸送



ロボットによる介護



燃料電池と自動運転車両

※アイテム内容は仮です、デザインなどは未来の街を意識したものになります。

コメント

