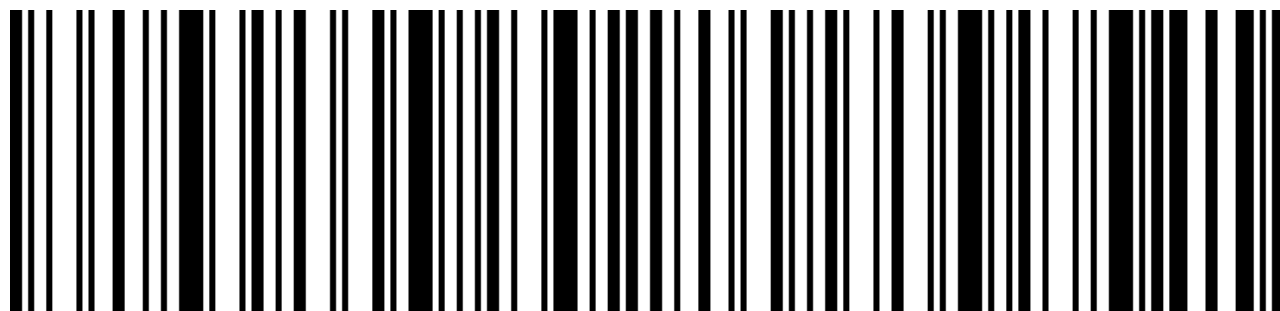


2019年9月14日(土)・15日(日)  
GLAMデータを使い尽くそうハッカソン  
(試作品の概要)



# 収蔵品バトルー

*Japan Search Collection Battler*



Archives Fighter

## 【アイデアの背景】

ジャパンサーチで子どもも楽しく！

博物館、図書館、... GLAMは子どもたちの人気スポット！

スマホ、タブレット、パソコンも大好き！

当然、ジャパンサーチも大人気のはず！

ところがっつつ！！！！

【アイテ  
ジャハ

博物

当然



スポット!

はず!

!

# 收藏品バトル

*Japan Search Collection Battler*

## 【概要】

ジャパンサーチで検索できる日本が保有する多様な分野のデジタルコンテンツを対決させるゲームです。

## 遊び方

1. プレイヤーは強そうなコンテンツを呼び出せそうなキーワードでジャパンサーチ検索
2. 検索結果リストの中から、対戦コンテンツを決定
3. プレイヤーが選んだコンテンツどおしでファイっつ！

# 收藏品バトル

*Japan Search Collection Battler*

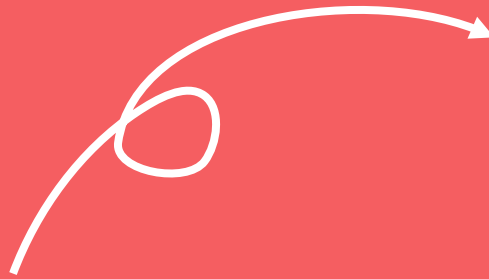
## 【しくみ】

1. ジャパンサーチAPIから事物のメタデータを取得
2. JPSIDから独自関数で強さパラメタを算出
3. NDC分類モデルML APIを使って事物の属性を決定。十進分類どおしの相性により強さパラメタの重み付けを変更  
(例)  
自然科学が哲学に攻撃するとき  
戦闘力が半減  
芸術が社会科学に攻撃する時は  
戦闘力が二倍
4. 計算結果より勝敗を決定

***GITHUB***



Demo Time!



***TENTATIVE ACCESS***

# 収蔵品バトル

*Japan Search Collection Battler*

## 【将来】

### 【複雑化】

1. 勝敗決定アルゴリズムをより納得感のあるものに複雑化
2. ターン制、複数事物対戦
3. 収蔵館別対決、地域別対決、○  
○対決

### 【永続化】

1. ユーザ認証、カードデッキ？のコレクション

### 【アウトリーチ】

1. QRコードによるリアルアクセスでレア事物ゲット

### 【国際化】

1. EUROPEANAやMoMa, NYPLなどのデータで対決

# Our Team



Wataru Tatsuda



Yuta Kuroda



Kazuki Terui



Shigeomi Shibata



Masao Takaku



Wataru Satomi



Thank you!