

遺伝に興味・関心を持たせるシミュレーションゲーム

開発プロジェクト

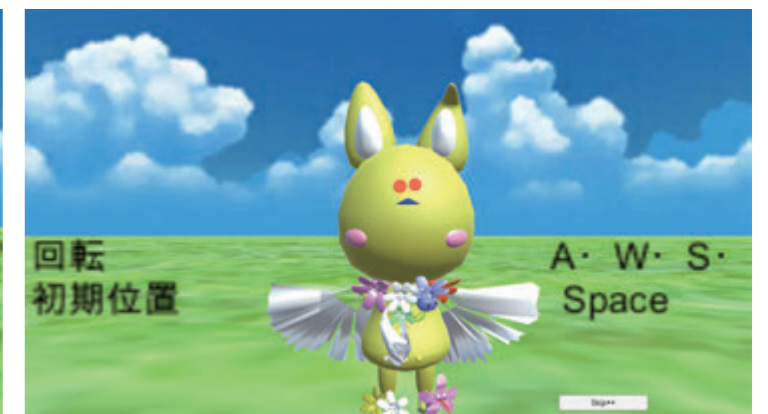
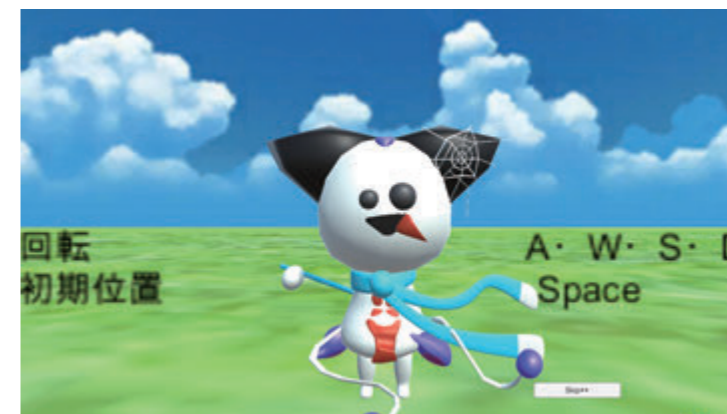
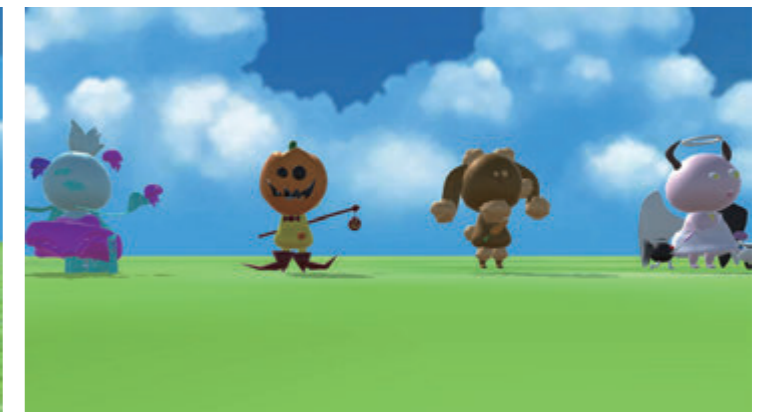
Simulation game development project to make interest in genetics

プロジェクトマネージャ
プログラマ
プログラマ

b5p31085 平野一磨
b5p31087 藤崎圭佑
b9p31103 柳谷 颯

プログラマ
モデリング

b5p31097 丸山純平
b5p31109 吉川宏樹



■プロジェクトの概要

私たちは、遺伝への興味・関心を持ってもらいたいと思い、今回のプロジェクトを開始した。一般的に遺伝は、堅苦しいイメージがあるため、かわいらしいデザインを用いることで遺伝への興味・関心を持たせようとした。キャラクターに遺伝させるための要素として特徴的なパーツを別個に用意し、確率で遺伝させていき、自分だけのキャラクターを完成させるアプリケーションになった。

■プロジェクトの目的と背景

日本では、小中学校で必ず遺伝についての学習をするが、高等学校からは遺伝の授業は選択科目になるため習わない人も多い。少子高齢化の現在、子供たちが遺伝について興味をなくすことは深刻な問題といえる。本企画は、簡単な操作とかわいらしいデザインを用いて、これからの未来を担う子供たち含め、重要な要素を忘れかけていた大人など全年齢を対象に遺伝について興味関心を持ってもらうことを目的としたゲームである。

■プロジェクトの目標と特徴

簡単に操作ができ、かわいらしいデザインを用いて遺伝の仕組みについて気軽になんとなくでも興味関心を持ってもらうことを目標にした。

■プロジェクトの成果と考察

遺伝について、とのことだが、結果としては少し物足りないところがあった。「遺伝について」を正確に伝えたかったが、開発的な面・時間的な面（特に一度企画が変わったことなども含め）などで追及できずじまいになってしまった。課題として、遺伝についての開発及びその表現が挙げられる。解決法としては、個人の開発スキル、余裕を持った作業計画を立てるなどが挙げられる。特に、作業計画に関しては、時間が限られており必ずプロジェクトを遂行しなければならないので重要である。

■開発環境

ソフトウェア
Unity 5.5.0
Blender 2.72b
Metasequoia 4
ハードウェア
Windows 8

■実行環境

OS: Windows XP SP2 以降
HDD: 2GB 以上
グラフィックカード: DX9 (シェーダーモデル 3.0)
CPU: SSE2 拡張命令セットに対応するもの

■プロジェクト成果物

作品データ (Unity ファイル 1.84GB)	1点
3D キャラクターモデルデータ (fbx 形式)	23点
サウンドファイル (WAV 形式)	4点
プレゼンテーションファイル (PPTX 形式)	18枚
研究発表用ポスター (A3 版)	1点
パンフレット (A5 版両面)	1点