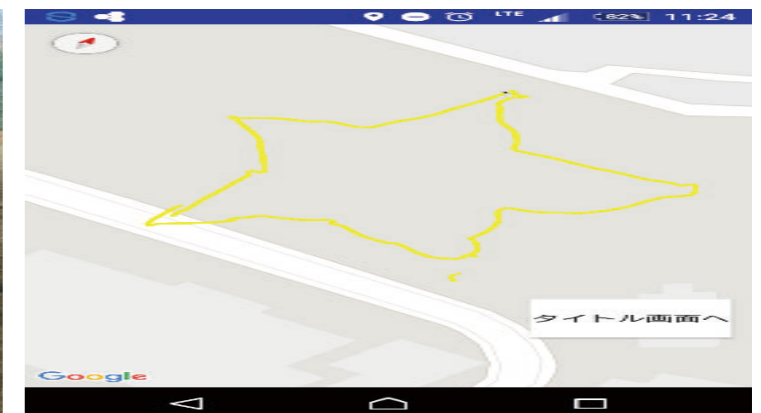
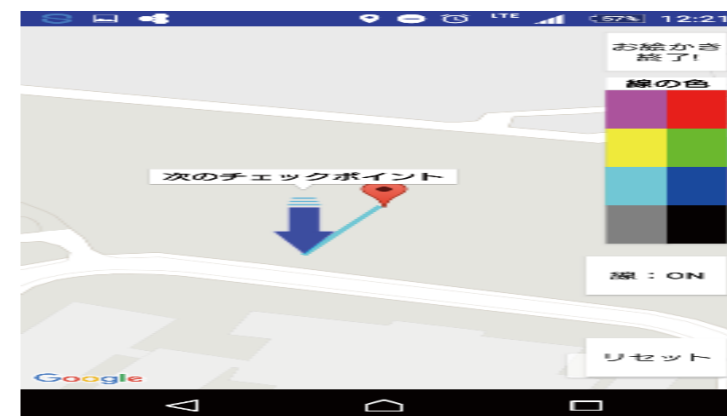
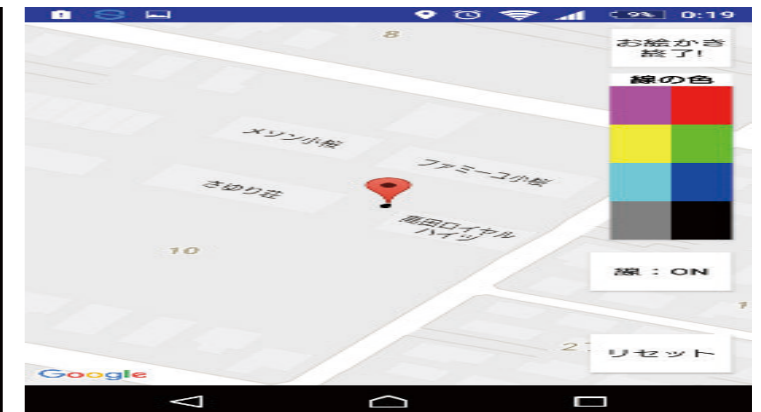


# 位置情報を利用した屋外遊戯用スマートフォン アプリケーション開発プロジェクト

Smartphone application development project for outdoor games using positional information

プロジェクトマネージャ b5p31092 堀田章文  
プログラマ b5p31093 本田羽  
プログラマ b5p31100 宮坂優希

プログラマ b5p31010 板倉智志  
プログラマ b5p31077 中野充成  
デザイナー b5p31104 山田潤紀



## ■プロジェクトの概要

本プロジェクトは Androido スマートフォン端末用のアプリケーションであり、GPS 機能を利用し地図上に自分が移動した軌跡を表示させ、軌跡を使って絵を描くといったアプリケーションである。マップは GoogleMap を使用。ゲームモードは自由に絵を描くことのできるフリーモードと、チェックポイントに沿って移動することで絵を科学することができるペイントモードの二種類がある。

## ■プロジェクトの目的と背景

技術の進展により生活が便利になったことや、生活様式が変化したことでの生活全体で日常的に身体運動が減少する傾向になっているという。運動不足になった理由として、テレビやゲーム、インターネットなどによる室内で過ごす時間が増加し、屋外で遊ぶ時間が減少。また、小学校高学年のスマートフォン利用率は 2015 年度において 50% を超えている。本プロジェクトの目的は主に子供における体力の低下の改善である。

## ■プロジェクトの目標と特徴

本プロジェクトは対象をスマートフォン利用者の小学校高学年以上とし、屋外へ出るためのきっかけとして利用してもらうことを目標とした。本プロジェクトの特徴は、実際に歩いた道が絵になるということ。座ってペンをもって絵を描くのではなく、外に出て運動をしながら遊ぶことができる。また、誰でも絵を描かせるようにチェックポイントをすべて通過することで絵を完成させることができる。

## ■プロジェクトの成果と考察

運動不足解消を目的として、屋外に出るきっかけをつくるという目標をもって取り組んだ企画だったが、内容を見ると既存の物が複数あることや単純な運動量が少なく、物足りない完成度となってしまった。しかし、ゲーム面であればチェックポイントを使って絵を完成させることは、だれでも気軽にでき、ほぼ同じクオリティとなったため納得いくできとなった。

## ■開発環境

ソフトウェア  
AndroidStudio2.1.0.0  
Illustrator CC 2014  
ハードウェア  
Windows 10

## ■実行環境

Androido OS 6.0 以上

## ■プロジェクト成果物

作品データ (Unity ファイル 1.28GB)	1 点
デザインデータ	2 点
プレゼンテーションファイル (PPTX 形式)	12 枚
プロモーション用動画ファイル	3 点
研究発表用ポスター (A2 版)	1 点
パンフレット (A5 版両面)	1 点