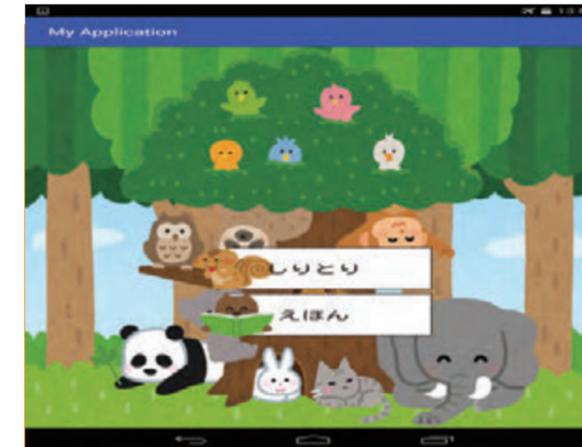
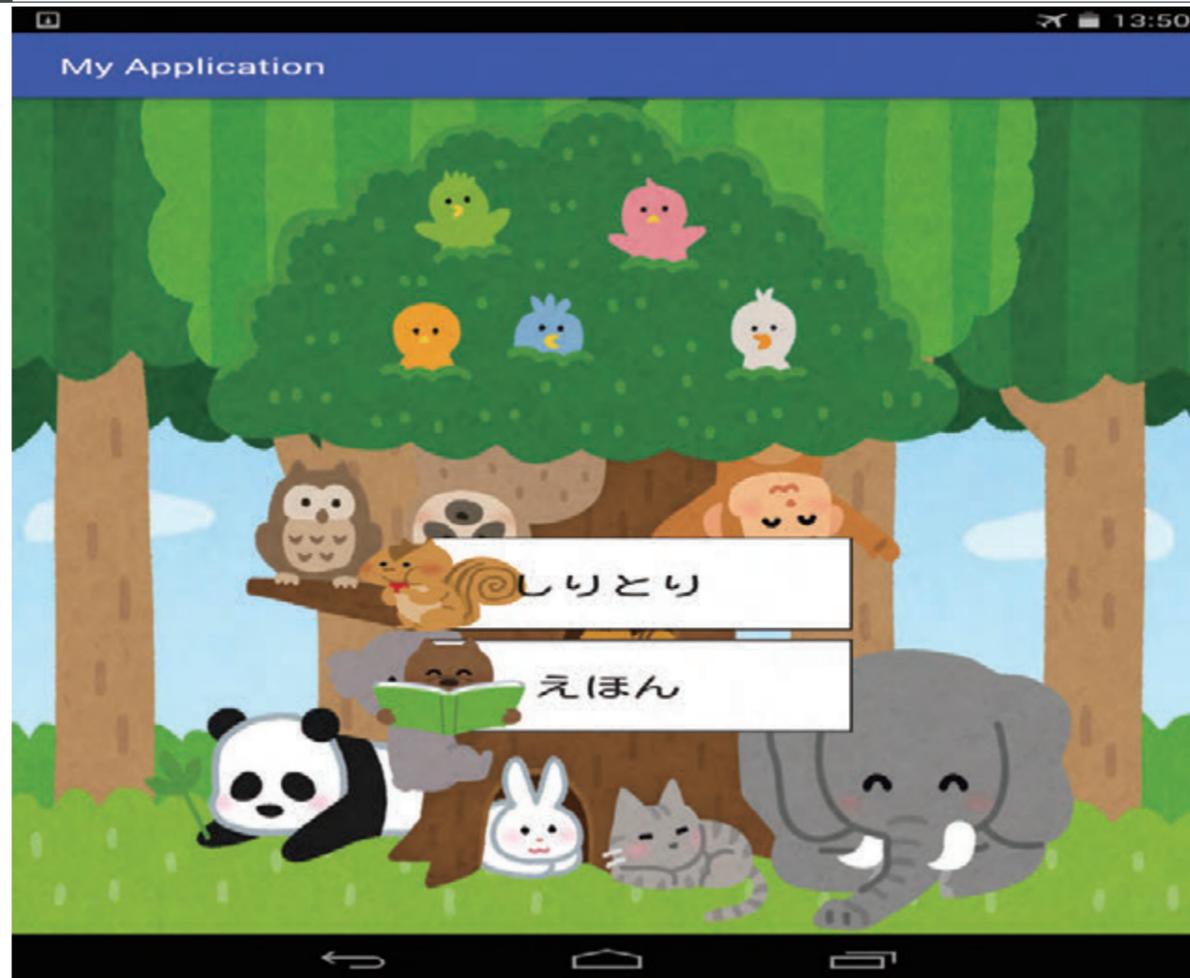


小学生一年生向け語彙力向上 アプリケーション制作プロジェクト

プロジェクトリーダー b5p31094 曲澤悠
グラフィックデザイン b5p31086 深水蓮
b5p31088 藤田健吾
b5p31089 藤腹魁
b5p31091 堀川浩司

プログラミング b5p31095 松場匠



プロジェクトの概要

最近の日本人は語彙力の低下が叫ばれている。その問題を解決するために語彙力向上アプリを開発しようと考えた。小学生一年生向けアプリを目指して作っており、デザインをPOPな感じにしたうえで、飽きないように絵本としりとりモードを二つ作ることにして日常的に遊んでもらえるように企画した。

プロジェクトの特徴

プロジェクトの特徴としては、しりとりと絵本の二つのモードがあることだ。絵本も種類を取り揃えていて、4種類の作品を用意している。また作品をただ読ませるだけでなく、作中に問題を作ることによって作品を深く考えながら読ませるようにしている。また、しりとりモードでは約10万単語以上をデータベースに登録してある。

プロジェクトの成果と考察

プロジェクトが終わってみて考えると、作品の完成がギリギリだったこともありバグが多々あり発表するときそのバグが出てしまい気まずい瞬間があった。作品はあらかじめ3か月前ぐらいには完成させておいてバグをなくしたり作品をさらに改良することに時間を費やすべきだなと思った。作品の発想自体はよいと思っていたので、さらに単語の辞書機能があれば子供向けにいいのではないかと考えた

開発環境

Java
AndroidStudio
Excel
Gimp2

成果物

作品データ	1点
ポスター (A2 サイズ)	1点
ピラ (A4 2 ページ)	100点