

3D再現された街を疑似体験 「観光紹介アプリ」

(鎌倉：小町通り編)

Hチーム

目的

・観光の計画を分かりやすく、緻密に立てるために実際の街並みを画面内に再現して一通り体験してもらう。

→どんな場所にどのようなみどころがあるかを事前に体験してもらうことで、実際の観光をより良いものに。

→計画を立てる段階でもっと観光が楽しみになる。
(もはや計画するのが楽しいくらいに)



目標

- ・どこに何があるかなど、最低限の情報が分かるように街並みを再現する。
- ・実際に観光をするときに、このアプリで疑似体験を楽しみながら計画を立てられるようにする。



鎌倉：小町通りとは

「鎌倉駅東口から鶴岡八幡宮の南西角まで、若宮大路の西側に並行する360メートルほどの北行き一方通行の道で、店舗数約250店の商店街を形成する。地元客向けの日用品販売店のほか、観光客を対象とした土産物店や飲食店が軒を連ね、鶴岡八幡宮の参詣客や修学旅行生でにぎわう。」

引用：[小町通り「ウィキペディア:フリー百科事典」](#)

仕様

- ・今回は鎌倉の小町通りをモデルとして再現。
- ・自分(アバター)を操作できるようになっており、再現されているフィールド内を自由に移動できる。

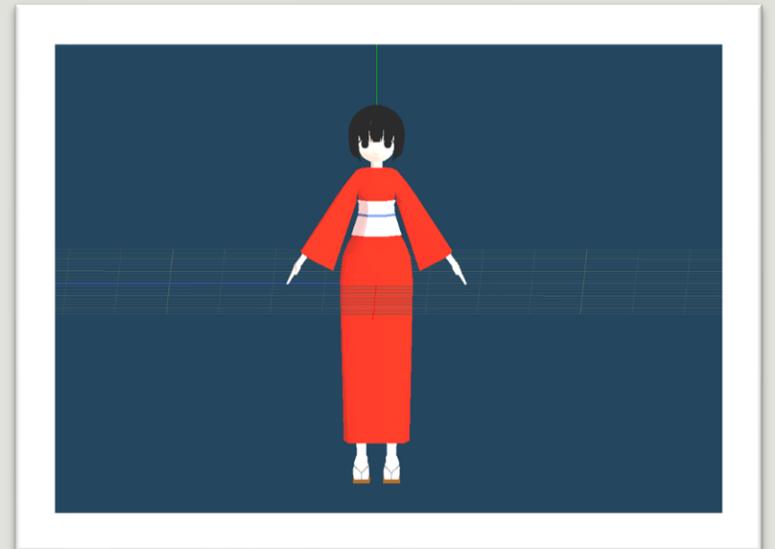
→一人称視点でリアル感を追求

- ・キャラを街中に配置し、その辺りの情報を教えてくれる。

→この機能を使って店舗の紹介や街の豆知識などの情報をユーザーに伝えます。(観光の計画に役立つ内容)PR。

例: 鎌倉小町通り あさひな

キャラ「お土産に最適な、かまぼこ・揚げ物・揚げ団子のお店です。
鎌倉揚げは色々な味があるよ！」



新規性

- ・街並みを3Dで再現して、観光を疑似体験。そしてアプリ内で計画を立ててしまおうという点。

- ・街の情報や名所を再現されている街中で体感的に、そして楽しく知ることができる。

ユーザーとクライアント

- ・修学旅行生といった観光予定者をメイン層とする。
- ・観光業界などで取り入れられるかも...??
- ・この場所はどんな観光地なのか知りたいという場合にも使える。
→家でも観光気分を少しでも感じられるように。



チーム内の役割

- ・プロジェクトマネージャー × 1
→ チーム全体をまとめる。管理。
- ・エンジニア × 5
→ Unityでの作業。成果物の作成。



開発環境・言語等

- ・パソコン
- ・Unity→設計で使うゲームエンジン。
- ・BlenderGIS →街並みを再現するアセット。
- ・C#→Unityで使うプログラミング言語。
- ・SketchUp make 2017→3Dモデリングソフトウェア。

