



全商向け学力 & タイピング同時向上 システム開発プロジェクト

プレゼンテーション資料

制作物

URL

こちらのURLから制作物を実際に確認することが可能です。

Herokuという無料のサーバーサービスを利用しています。

<https://proc-a.herokuapp.com/>





目次

- 1、プロジェクトメンバー
- 2、プロジェクトの背景
- 3、プロジェクトの目的
- 4、プロジェクトの目標
- 5、プロジェクトの概要
- 6、開発スケジュール
- 7、現状の課題



プロジェクトメンバー

プロジェクトマネージャー: b9p31013 大柴 雅基

プログラマー: b9p31030 齋藤 翼
b9p31060 中瀬 草太
b9p31088 村田 真二

デザイナー: b9p31009 岩崎 友香
b9p31095 山田 翔平

プロジェクトの背景

プロジェクトの背景の統計資料

表 2-25 1 分間あたりの入力文字数の分布 (%)

入力文字数	高等学校	中学校	小学校 (参考)
5 字未満	2.1	17.5	55.4
5 字以上 10 字未満	4.3	19.3	25.4
10 字以上 15 字未満	6.2	14.0	13.0
15 字以上 20 字未満	14.4	15.1	4.5
20 字以上 25 字未満	24.2	17.0	0.9
25 字以上 30 字未満	27.1	9.7	0.4
30 字以上 35 字未満	10.5	4.0	0.2
35 字以上 40 字未満	5.2	1.6	0.1
40 字以上 45 字未満	2.9	0.9	0.0
45 字以上 50 字未満	1.3	0.4	0.0
50 字以上 55 字未満	0.9	0.2	0.0
55 字以上 60 字未満	0.3	0.2	0.0
60 字以上	0.4	0.2	0.0

※小学校対象の文字入力問題は、中・高等学校対象のものと入力文章と実施時間が異なる。

図 2-4 1 分間あたりの入力文字数の分布 (%)

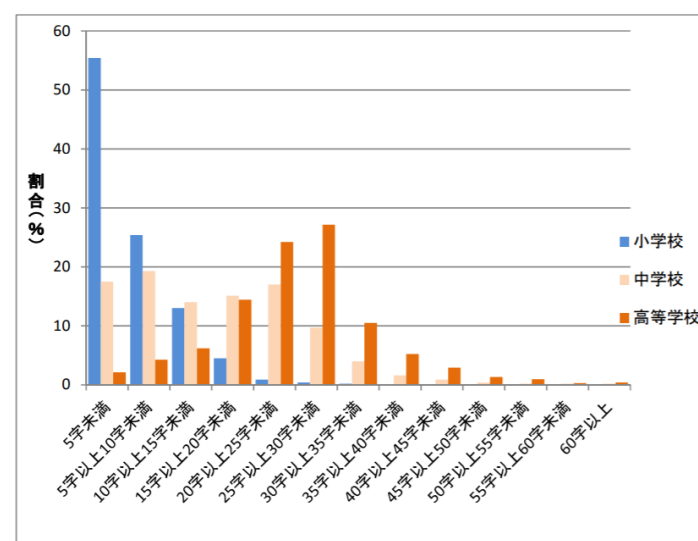


表 2-25 は 1 分間あたりの入力文字数の分布を表しており、図 2-4 はそれをグラフで示した

参考資料

https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/zyouhou/detail/__icsFiles/afiedfile/2017/01/18/1381046_02_1.pdf



プロジェクトの背景

全国商業高校協会にはビジネス文書実務検定試験という
タイピング試験が設けられている



現在の商業高校がどれくらいのタイピング能力があるの
かを測ることは商業高校の業務にある
「商業高校の実態の調査」に繋がると考えた。



タイピングというスキルをゲームというインターフェー
スを用いてスコア化することで現状の商業高校における
タイピング能力が可視化されると考えた。





プロジェクトの背景

タイピング授業の必要性

タイピング力は

- ・ 実習形式の割合が多い場合
- ・ 授業でタイピング練習があった場合
- ・ 期末試験がPCを使用した実技試験であった場合
- ・ 自習環境があった場合に、PCスキルは、授業期間が3年間の場合
- ・ 授業で文書作成（Word）や表計算（Excel）の学習があった場合

にそれぞれ高いことが明らかになった。

参考資料

https://www.jstage.jst.go.jp/article/jjsei/32/1/32_3/_article/-char/ja/



プロジェクトの背景

他タイピングソフトとの比較、優位性

今回調査に当たり、「美佳タイプ」「スシダ」を参考にした。
この2つはタイピング能力の向上につながるようシステム設計がされている。

今回のプロジェクトでは商業高校向けに問題を作成している。
焦点を商業高校に合わせた問題構成になっているものはこのプロジェクトだけである。





プロジェクトの目的

クライアント

- 全国商業高等学校協会

エンドユーザー

- 上記クライアントの生徒とする。

タイピング能力の向上、学力の向上を同時に図る
サイトの作成を行う。





プロジェクトの目的

プロジェクトの目的の説明

- 誰もがぶつかるタイピングの壁
- 楽しみながらタイピングを身に着ける
- タイピングゲームの作成
- 専門的な学力の向上を同時に行えるようにする



プロジェクトの目標

タイピング能力の目標

- ビジネス文書実務検定試験の基準
 - 実務レベル：日本語60文字/1分を入力できる事を目標とする

学力の目標

- 学習指導要領を参考し、各学年における到達目標に合わせる。

参考資料

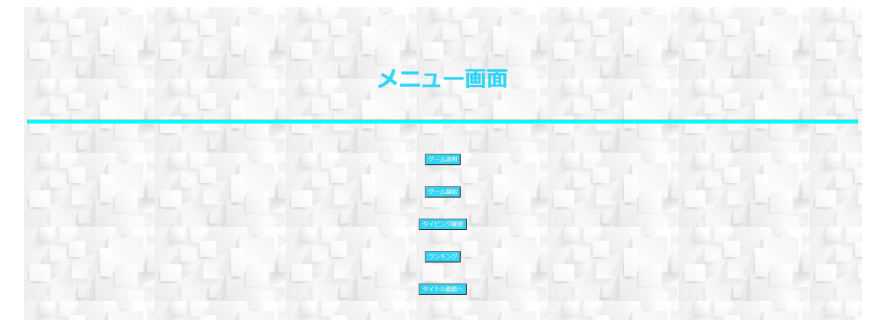
https://maipaso.net/skill_up/necessity/





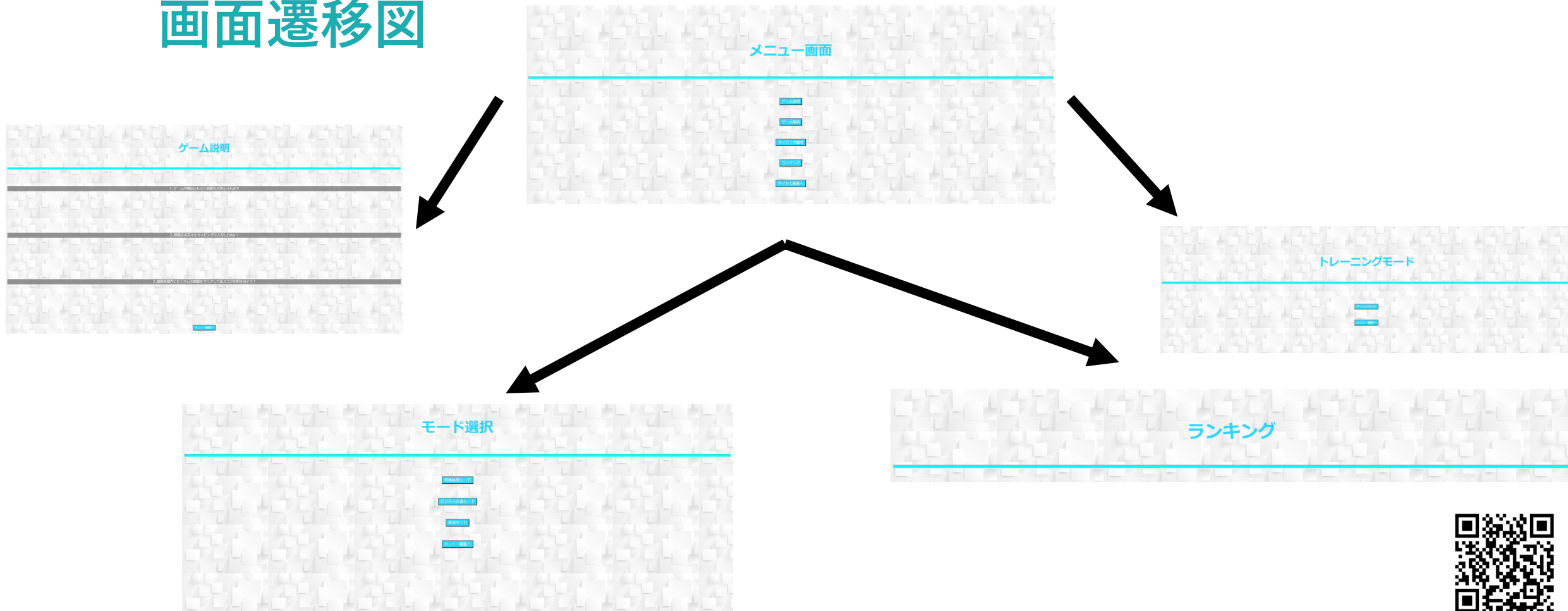
プロジェクトの概要

画面遷移図



プロジェクトの概要

画面遷移図





プロジェクトの概要

プロジェクトの機能一覧

- タイピングゲーム機能
- NewsAPI機能
- ユーザーデータ保管機能





プロジェクトの概要

タイピングゲームの仕様

●タイピングゲーム

プロジェクトチームで作成した問題に解答する形式。
商業高校の専門科目の問題を用意している。

例) 問題として[異なる環境であっても同様に使えることを何というか答えよ]とでる。
答えとして[互換性]を回答欄に入力する。 正解(完全一致)したらポイントが加算され
最終結果をuser_dataテーブルに保管。





プロジェクトの概要

タイピングゲームの仕様

- タイピングの難易度を徐々に上げる
- 時間内に入力できなければゲーム終了

In the Future:

- ゲーム終了後、ゲーム内で出てきた問題の解答解説を表示





プロジェクトの概要

タイピング練習の仕様

- NewsAPIの利用
- 各ニュースの概要をランダムで取得
- ニュースの概要を入力する速さと正確性を競う





プロジェクトの概要

APIを利用するメリット

- ソフトウェア開発の効率化
- 最新の情報を簡単に取得可能

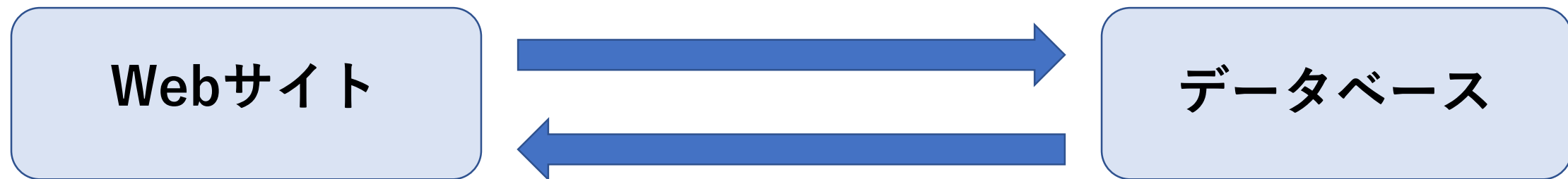




プロジェクトの概要

システム説明

名前とスコアを保持したレコードを記録



データベースから取得しランキングを表示

データベースからクイズ内容を取得





プロジェクトの課題

プロジェクトの課題と解決案

- ユーザビリティに配慮されていない
 - 一見で使用方法が分からないデザインになってしまった。
→デザインの見直しをする必要がある。
- スコアの判定が甘くタイピングスキルの反映が正しくできない
 - どのようにスコアを設定すればスキルが反映できるか精査する必要がある。





以上で発表を終わります