

拡張現実キャンパスガイドと 学習ゲームの開発



語学教育
研究センター
講師



テイラー・サミュエル



ストーン・アダム



ウイットキン・ニール

研究シーズの紹介

KSU Treasure Hunterは、九州産業大学のキャンパス施設を学ぶための教育用拡張現実 (AR) 学習ゲーム・スマートフォンアプリです。海賊をテーマにした宝探しをプレイすることで、学生のキャンパス情報サービス体験を一変させ、学生の知識やキャンパスの利用状況を表示する利用データを提供します。UnityとVuforiaのソフトウェアを使用し、学生が作成したポスター画像を用いて、キャンパス内の施設でアクセスする学習

ゲームとして情報を提示します。学生が制作したデジタルグラフィックや3Dモデルを使用することで、ゲーム性を高めています。2019年8月にアプリのデジタルプロトタイプが完成し、2020年2月に体験版のテストが開始されました。2020年4月には、iOSとAndroidのスマートフォン端末でアプリのベータテストが可能になりました。



デザインベース研究

- 教育用アプリケーション開発ロードマップを策定しました。



Unity 3D ソフト Vuforia ソフト

- 位置情報技術を使わずに、指定された場所でアクセスされる体験を作成することが可能。
- 指定された場所でアクセスされるデジタル学習ゲームを作成することが可能。



期待される活用シーン

