

おねだりアプリの開発

大竹 〃 齋藤 〃 渡部
情報技術科課題研究5班

1. 目的

小学生向けのプレゼンテーション能力をはぐくむスマートフォンアプリケーションの開発を行います。

2. 開発内容

2.1 開発背景

このアプリは子供のうちからプレゼンテーションを得意にすることができ、コミュニケーション能力の向上を図るものです。現代社会においてプレゼンの能力は必要不可欠なもので、それが得意になることのできるものにしました。苦手と感じないよう、幼いころからプレゼンに慣れさせる目的があります。そのためには「おねだり」という行動が一番効果のあるものだと考え開発を行いました。このアプリを使用することによってプレゼンを1から作成することができ、正しい順番で話すことができます。結果的にプレゼン能力の基礎が違和感なく自然に身についていきます。

2.2 開発環境

2.2.1 ソフトウェア面

HTML…ホームページ作成時に使用

Javascript…ホームページ作成時にリンク先のページに変数を送るのに使用

Eclipse ver.4.3(LUNA)…アプリケーション開発に使用、統合開発環境のため

エディタ、コンパイラ、デバッカが搭載されている。

Java ver8…アプリケーション動作について使用

xml…アプリケーションのレイアウトを指定するのに使用

Adobe Photoshop CS4…アプリ内の画像を作成

2.2.2 ハードウェア面

NEC 製パソコン

型番 PC-LL750FS1KB

OS Windows7 home Oremium sp1 64bit 版 メモリ8GB

CPU Intel corei7 2.20GHz 64bit

SAMSUNG 製 Android 端末

型番 GALAXY S4 SC-04E

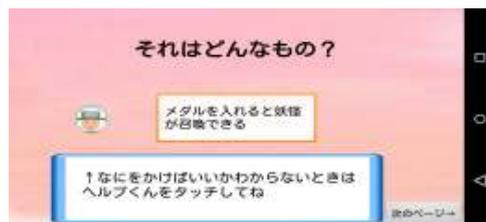
OS android 4.2.2 メモリ 2GB

CPU Quadcore 1.9Ghz

3. アプリ内容



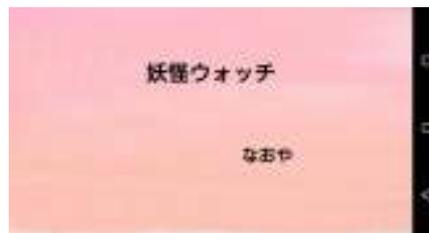
この画面からはじめることができます。「はじめ」ボタンを押すことでおねだりプレゼンの作成ができます。



「ほしいものの名前」、「それがどんなものか」、「ほしい理由」、「買ってくれたら…」の順に入力していきます。



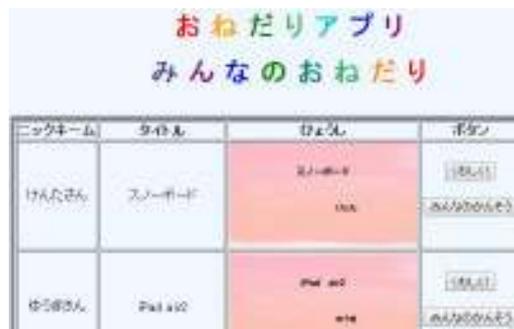
他の人に評価してもらうか、今見てもらうかを選択します。



この画面を見せながら、おねだりプレゼンを行います。



他の人に見てもらうため、おねだりアプリのサイトに投稿します。



このように投稿することができます。

4. 評価

このおねだりアプリをクラスの小学生の兄弟がいる人に使ってもらいました。そこで、ふりがながほしい、画面の説明などの使い方の情報が少ないなどの意見がありました。同時に面白い、すごく良くできているといった意見がありました。このアプリを使用することによってプレゼンテーションが楽しく学べたようです。

5. 考察(課題)

評価にあった「振り仮名がほしい」や「画面の説明が足りない」などは課題研究中に直すことができました。今後は実用のため、多くの小学生に使ってもらい意見を収集し、システム改善を行う必要があります。そのことからより使用感をアップさせてプレゼンテーションが向上できるようなアプリケーションにしてゆきたいです。

6. パソコン甲子園での発表

会津大学のパソコン甲子園の審査に通り本選に出場しました。本選においておねだりアプリのプレゼンテーションを行いました。またワークショップにおいておねだりアプリの詳しい説明を大学の関係者や保護者の方々に行いました。その結果審査員の方々から「独創的なアイデアで完成度も高い」との好評をいただきました。パソコン甲子園は地元開催での大会のため後輩たちも続いてほしいと思っています。