

学籍番号	氏 名	担 当 教 員	テ ー マ		
M30-0529H	遠藤 栄耀里	大曾根 先生	承認印	大学体験！E-Sugoroku ～すごろく機能の開発～	

1. 研究目的

新入生の多くが入学前に大学生活に対して不安を抱えている。入学前に大学生活の流れを体験すれば不安を解消できると考えた。そこで、すごろくにより、飽きずにゲーム感覚で大学生活を体験できるシステムを制作することにした。また、大学生活に関するクイズを通して、大学生活の知識がより確実に身につくようにした。

2. システム概要

本システムは、すごろくを通して遊びながら楽しく大学生活を体験し、学習することができるシステムである。そのシステム概要を図1に示す。このシステムには以下の2つの機能を持たせた。

- (1) すごろく機能
- (2) 学習機能

筆者はすごろく機能の開発を担当した。

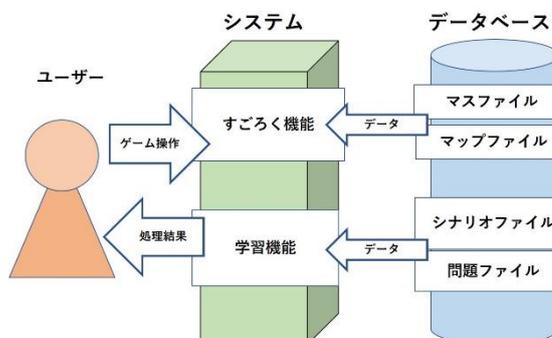


図1 システム概要図

3. すごろく機能の開発

すごろく機能は、すごろくを進めて楽しく大学生活を体験する機能である。①学校設備、②勉強、③夏休みの3つの選択肢から学びたい分野のストーリーを選択できるようにした。本機能には、以下の2つの機能を持たせた。

- (1) イベント進行機能

出た目の数だけ駒を進め、止まったマスのイベント文を表示する機能である。イベントでは、専修ポイントを増減させるようにした。専修ポイントはクイズ機能で使用できるようにした。ストーリーマスではストーリー画面を、クイズマスではクイズ画面を表示する。そのイベント進行画面を図2に示す。

- (2) マップ表示機能

すごろくマップの全体像を表示する機能である。マップ上に駒の現在位置を表示させるようにした。そのマップ画面を図3に表示する。



図2 イベント進行画面



図3 マップ画面

4. 研究成果

- (1) すごろく機能により、大学生活の知識を楽しく身につけることができるようになった。
- (2) マップ機能により、大学生活の流れを視覚的に理解することができるようになった。

5. 残された課題

- (1) 駒が進むとイベントの時期に合わせてイベント進行画面の背景を変化させたい。
- (2) さいころを振ったときに、転がっているさいころのアニメーションを実現したい。

キーワード	すごろく、大学生活、さいころ、イベント、マップ				
種類	システム開発	手法	学習支援	データ源	自作データ
使用ハード	パソコン	使用ソフト	Visual Studio2017	使用言語	Visual Basic