

# パソコン操作が上達するためのソフトウェアの研究

電子情報科 宮腰 颯太、西村 星誠、  
橋本 悠人、宮谷 渉、横山 達也

## 背景

3D制作プラットフォームでもあるUnreal Engineを用いて、ソフトウェア開発班の希望する内容を実現することにした。

## 目的

楽しみながら、パソコンの利用に欠かせないタイピングや簡単なマウス操作に慣れて、上達してもらう。

## 経過

ソフトウェア開発班と3Dモデル制作班に分かれて作業を進めた。

## 方法

Unreal Engineを用いて、タイピングゲームを制作し、ステージやアニメーションを加えていった。マウス操作のミニゲームを制作し、ローディング画面に追加した。最終的にはBlenderで制作した3Dモデルをインポートし、より完成度を高めた。

## 結果

### タイピング画面



成功

### キャラクターが障害物を避けてくれる



### ローディング画面



### その他機能



## 考察

タイピングの難易度が上がるほど、モーションがかっこよくなる!

ガチャで3Dモデルが入手でき、コレクションから閲覧できる。

上達できる要素や飽きないための要素などをたくさん入れることができたと思う。時間があれば、細かい部分にも凝ることができると思った。