おえかきレール

電車模型を場所取らずに遊びたい！

電車のおもちゃは散らかるし，スマホアプリはまともにレールを組み立てることもできない。
そういう子には「おえかきレール」がおすすめ！
このアプリは自分で描いた電車を机の上で走らせることができるよ！タブレットだから片付けいらず。
カメラの向こうで君の電車を走らせよう！

チーム紹介

ARmStrong

メンバー

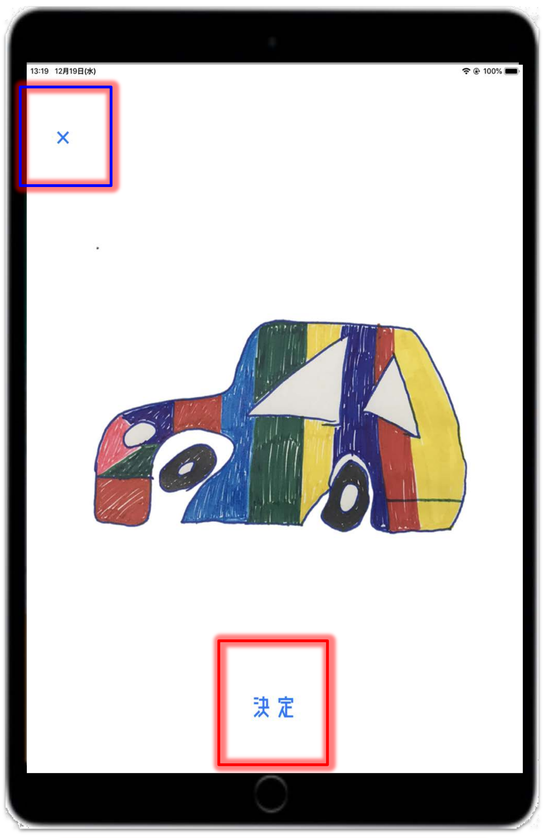
松田　意仁：プロダクトオーナー
親川　弥月：スクラムマスター
安田　亮　：開発者
岩永　竜也：開発者
小嶺愛紀菜：開発者

チーム名の由来

ARmStrongという言葉には「腕っぷし」という意味があり，幾多の困難も拳で解決していこうという意味が込められています。

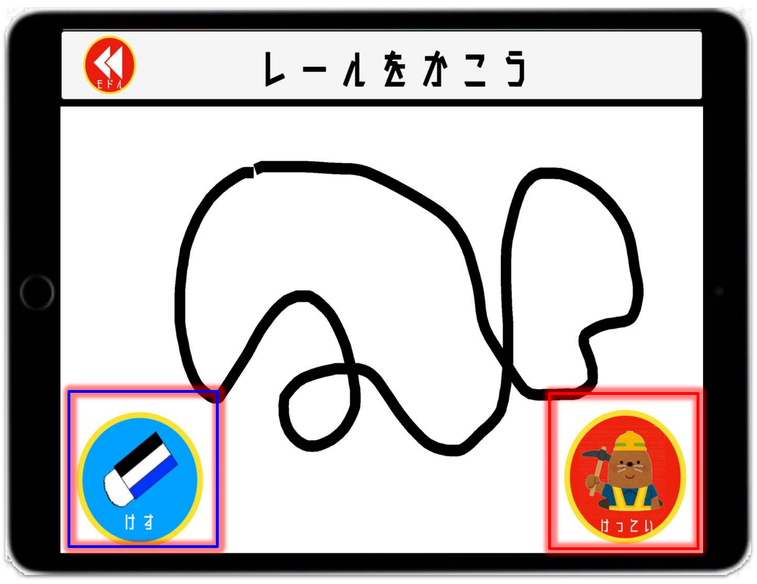
プロダクト紹介

1. 乗り物を撮ろう！



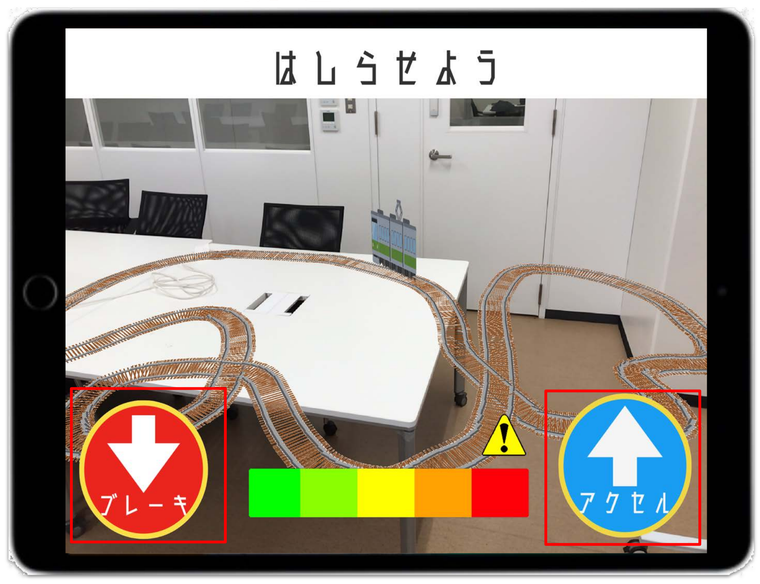
写真を撮ることによって自分で描いた乗り物を走らせることができます。
撮影された写真から，乗り物だけを抜き取るように工夫しました。

2. 線路を描こう！



線路は一筆書きで自由に作ることができます。描いた線路が気に入らない場合は，書き直すことも可能です。
途中で描き終えたとしても始点と終点がつながるようになっています。

3. 乗り物を走らせよう！



乗り物と描いた線路がAR技術により，カメラ越しに現れます。
乗り物の速度によってBGMが変化します。速くしすぎると警告マークが出るようになっています。

4. スピードを上げすぎると？

プレイしてのお楽しみ

ユーザーレビュー

フィードバック

- 見た目を線路っぽくしてほしい
- ボタンがわかりづらかった
- プレイ画面で乗り物を見つけづらかった
- 英語表記がダメだとおもった

開発紹介

期間

2018年 10月2日(火) ～12 月21日(金)

手法

アジャイル (スクラム)

開発ツール

Unity, Swift, OpenCV, ARkit

補助ツール

Github, SourceTree, Trello, LINE

- スプリントレビュー
- スプリントレトロスペクティブ
- スプリントプランニング

火　水　木　金　土　日　月

- 進捗確認
- お悩み相談

開発を通して

大変だったこと

- ターゲットユーザーの確保
  → 小学校低学年だったため
- 実機デバッグが遅れた
  → 実機が1つしか無かったため
- OpenCVを使った画像処理
- ターゲットユーザーに伝わるUIの設計

成長したこと

- ユーザー目線での開発手法を経験した
- 1スプリントで着実に成果を出すこと
- フィードバックの重要性を学んだ