プロダクト概要

「このおもちゃが欲しい」、「あのおもちゃが欲しい」と、ママに言っても買ってもらえない…そんな子供のためにARによるおままごとアプリを開発しました！この“おままごとハウス”があれば、可愛い家具やおもちゃを選び放題、たくさん散らかしてもママに怒られない、そう、それが　一おままごとハウス

対象年齢　：　６歳

メンバー紹介

3Dモデリング(3名)　平元嶺河・永田有海・喜友名優花

プログラマー(2名)　大城由也・嘉数りさ

デザイナー(1名)　喜友名優花

ここが凄い！！
幼稚園生でもわかるデザイン！！

操作説明が動画でわかりやすい！

動かせるおもちゃが光る！

つかむボタンを右下に配置することにより、両手で端末を持って遊べる！

漢字を一切使用していない！ワクワクするような言葉！

ここが凄い！！
AR技術により現実世界にお家が出現する！！

AR(拡張現実)とは？？
現実の空間に、コンピュータを使って情報を加える技術です！

カメラによって現実の平面(床や机)を認識することで、遊ぶことができます！

それにより、お家が出現します！

家具を投げ飛ばすこともできる！

ここが凄い！！
遊び方色々！ぶつける！投げる！積み上げる！だから、楽しい！！

家具同士がぶつかる！

家具を積み上げることもできる！

- BGMがお気に入り！
- 鳥が赤く光るとテンションあがる！
- ものを散らかして遊ぶの楽しい！
- うさぎを揺らしてはしゃぐ！
- お家がでてくるワクワク感！
- カメラで近くのものによりたい！

５歳女の子(普段からスマホゲームをやっている)

開発紹介

開発期間　2017年10月～2017年12月
開発手法　スクラム開発(コアタイム+個人作業+デモ&レビュー)
利用ツール
言語：Swift、ARkit(フレームワーク)
ソフト： Xcode、GIMP、blender、Illustrator
コード管理：GitHub、GoogleDrive
コミュニケーション：Slack、Line
タスク管理：lino

PBLを通して得たもの

【技術面】
・使用するツールのマニュアルを作成し、配布
・モブプログラミングで足並みを揃える
【開発手法】
・プロダクトバックログを小さくすることで、個人の負担を軽減
【チームのコミュニケーション】
・チームに合ったルールを確立することが大切