

GPS を活用した外歩き促進アプリ



小國 大夢
Hiromu Oguni

竹内 玄
Gen Takeuchi

間嶋 良太
Ryota Matouge

山本真爾
Shinji Yamamoto

開発概要

GPS を活用したキャラクタ育成型の歩行促進アプリを提案する。

- GPS からユーザの位置情報を取得し、ユーザの歩行距離と消費カロリーをだす。
- ユーザの歩行距離でゲーム内のキャラクタが成長していく。
- 一週間の歩行状況によりキャラクタのストーリーが変化していく。

Walk Me とは



アバター

プレイヤーの分身となるキャラクター。
プレイヤーの一週間の歩行距離に応じて様々な生涯を辿ることになる。

食べ物

歩けば歩くほど画面内の食べ物が減っていく。
今日の消費カロリーが消化した食べ物という形でわかる。



ユーザの歩行距離に応じてキャラクターは成長していく



歩けば良いイベントが、歩かないと悪いイベントがおきる

展望

期待される効果

このアプリを通して普段の歩きに関心を向けさせることで、外歩きへのきっかけとなることを期待する。

今後備えたい機能

地域性を活かした見た目を変化させる機能を追加させる。
さらなるストーリー分岐のバリエーションを作成する。

