

研究室公開展示（お申込み不要）

情2-L28 アクティブライフの探求 ～ゲーミフィケーションによる運動習慣化アプリの開発～

日時：11/8, 9 10:00~16:00 予約なし！

・研究内容

Fitbitを使用し、日常生活の運動量を測定。
運動習慣をつけると強くなるゲームアプリを
制作し、利用者の行動変容を促す。

今回の展示では、一定時間の中で軽い運動をすることで、実際にその運動量を用いてゲームを体験することができます。



出典:<https://www.amazon.co.jp>

