

輝く未来へ今、袋井が動き出す！～挑戦するDNAを呼び起こせ～

発行日：平成30年1月10日

RUGERM AR ラグーマー

2019RWC
開催地

静岡理工科大学情報学部の学生がAR（拡張現実）技術を駆使して競技に親しめるシステム「ラグーマー」を開発

H30.1.9 @袋井市役所ロビー

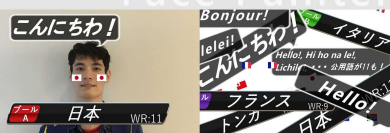
created by

静岡理工科大学情報学部コンピュータシステム学科情報メディア設計研究室（定國研究室）
岩崎僚哉・草谷翔・酒井駿・鈴木勇一郎・中野鉄也・ルーテンパーク慎仁・定國伸吾

フェイスPainter

説明
出場決定15カ国の国旗、世界ランキング、対戦プール(グループ)挨拶が表示されます
各国のサポーター風に表示されます

楽しみ方
各国のサポーターの気分を味わおう
色々な国の挨拶を真似してみよう
海外観戦に役立つかも!?



観戦マスター

説明
顔の周りに吹き出しが出ます
ラグビーのルール、試合の流れを説明します
レフリーの話す用語、説明も表示されます

楽しみ方
吹き出しでラグーマンの気持ちを感じよう
審判になって試合をコントロールする気分を味わおう
これで試合のルールをマスターしよう!



ラグーマンメーカー

説明
顔の表情やパーツにより「もしあなたがラグビーをやったら」
どんな選手、ポジションになるのかおおよばに分析します
ポジションの説明も表示されます

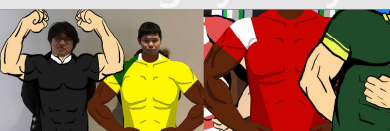
楽しみ方
自分のポジションがどんな役割なのか見てみよう
どんな選手と同じなのか調べてみよう
表情や顔の向きで結果が変わっているような顔をしてみよう



体ラグーマン

説明
体がラグビー選手になります
ユニフォームは15種類あります

楽しみ方
ラグビー選手の体のポーズを真似してみよう
複数人で行うとさらに面白さUP↑
あなたもこれでラグーマンだ!



システムは専用のカメラの前に立った人物の表情を読み取り、テレビ画面にW杯や競技に関する情報がランダムに映し出される仕組み。

学生や市民の中でもまだラグビーの馴染みは薄い、W杯の周知もされていないと感じている。
ARを活用し、ビックイベントを盛り上げていきたい。



システムを開発した学生のコメント