

ソニー教育財団 高校生が開発したエンタテインメントロボット“aibo”の アプリケーションを一般公開

「高校生エンジニア体験プログラム」で開発した“aibo”の動きを作るアプリケーションを無償提供

ソニー教育財団（会長：盛田昌夫）は、2022年の夏に高校・高専の生徒を対象とした「エンジニア体験プログラム」を実施し、本プログラムで開発したアプリケーションの中から、愛知工業大学名電高等学校の作品を2月3日から無償で一般公開を行います。

このプログラムは公募により選ばれた生徒達がソニーのエンジニアとともに“aibo”のアプリケーションの開発に挑戦し、企画を立案、設計、開発までの一連のプロセスを体験するもので、4名を1チームとして、6校24名の参加をいただきました。

今回、公開するアプリケーションは、愛知工業大学名電高等学校が開発した“aiboard”（アイボード）で、aiboと一緒にすごろくを楽しみながら、ミッションをクリアするとaiboから、オリジナルフォトが付いたメッセージカードが届くなど、高校生ならではのユニークなアイデアが盛り込まれ、プログラミングの完成度も高い点が評価されました。

ソニー教育財団は、不確実な時代においても、未来を生きる子どもたちがたくましく、輝かしく活躍するために必要な資質と能力を育むための様々な支援を継続して参ります。

【愛知工業大学名電高等学校（愛知県） aiboard（アイボード）】



【チームからのコメント】

aiboardは、aiboと一緒にPCやスマートフォン等で「すごろくゲーム」を遊ぶことができるアプリケーションです。進んだマス目によって「aiboとハイタッチしよう」などオーナー様もアクションを取り、aiboの表情豊かな様子を楽しんでいただくことができます。ゲームが終了するとaiboから感謝のメッセージカードが届きます。メッセージカードは全てオリジナルで、素材の撮影から制作まで行いました。aiboオーナー様の気持ちをより豊かにするアプリケーションになることを目指して開発しました。多くのオーナー様にお使いいただければ嬉しいです。

【高校生のエンジニア体験のページ】

<https://www.sony-ef.or.jp/monodukuri/highschool/aibo.html>