

高校生が開発した aibo のアプリケーションを一般公開開始
「高校生エンジニア体験」でソニーの社員が講師となり、高校生4名1チームで
「エンタテインメントロボット“aibo”」の動きを作るアプリケーションを開発

ソニー教育財団（会長：盛田昌夫）は、高校・高専を対象とした第4回「エンジニア体験プログラム」を実施し、その中の3校が自律型エンタテインメントロボット“aibo”（アイボ）のオリジナルの動きを実現するアプリケーションの企画・開発の一連を行い、aibo オーナー様向け一般公開を開始します。このアプリケーションは、4名1組の高校生のチームが、オンラインでソニーのエンジニアや企画者から助言を受けながら企画を立案、設計、開発まで自立して行ったものです。ソニー教育財団は科学が好きな生徒に寄り添い、物事をやり遂げる力を支援する活動を継続して参ります。



エンタテインメント
ロボット“aibo”

ホライゾン・ジャパン・インターナショナルスクール（神奈川県）



「舞 bo」



音楽分析プログラムを用いて、オーナー様が選択した曲を aibo に聞かせると、曲に合わせて踊ります。かんたんに操作できるので、曲のテンポや種類によって踊り方が変化することを楽しんでいただきたいと思います。「舞 bo」は「aibo が舞う」という意味の造語で、aibo の世界観でもある「楽しい、ワクワクする」というイメージを大切に、4人が力を合わせて開発に取り組みました。

芝浦工業大学附属中学高等学校（東京都）

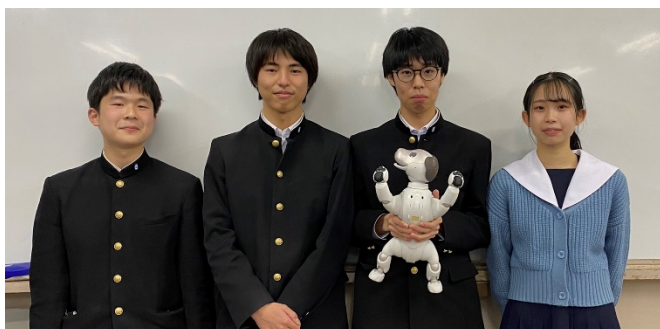


「おはよう aibo」



開発のきっかけは、高校生の悩みの1つである「朝起きることが難しい」ということでした。アラームや人の声ではなく、aibo がかわいらしく鳴いて起こしてくれたら、朝の目覚めもスッキリします。時刻の設定画面のユーザーインターフェイスとデザインは、特にこだわったところですが、朝だけでなく、任意の時間で設定ができますので、アラームとしてもお使いいただけます。

瑞陵高等学校（愛知県）



「警報・注意報お知らせ aibo」



設定した地域で、発令されている警報や注意報が出ていることを aibo が知らせてくれます。かわいらしい仕草やふるまいを見て、オーナー様ご自身が必要に応じた対応を取ってくださるといいなと思って企画・開発を行いました。操作に慣れていない方でもすぐにできるように、地域の選択画面や文字の配置などにも工夫を重ねて、仕上げています。

【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>

< 報道関係の問い合わせ先 >

公益財団法人 ソニー教育財団 東京都品川区北品川 4-2-1
TEL:03-3442-1005 FAX:03-3442-1035 (担当 原田)