ダーツの上達を支援するアプリ「4 スタンス・ダーツ」の開発

情報メディア学科 斎藤ーゼミ
1223021 西脇惟人

▶背景

・北海道の大学にダーツサークル、ダーツ部が増加
（２０１４年，北海道学生ダーツ連盟が設立）
・ダーツには投げ方，フォームに決まりがない
・自分にあったダーツフォームを見つけるのは困難

▶目的

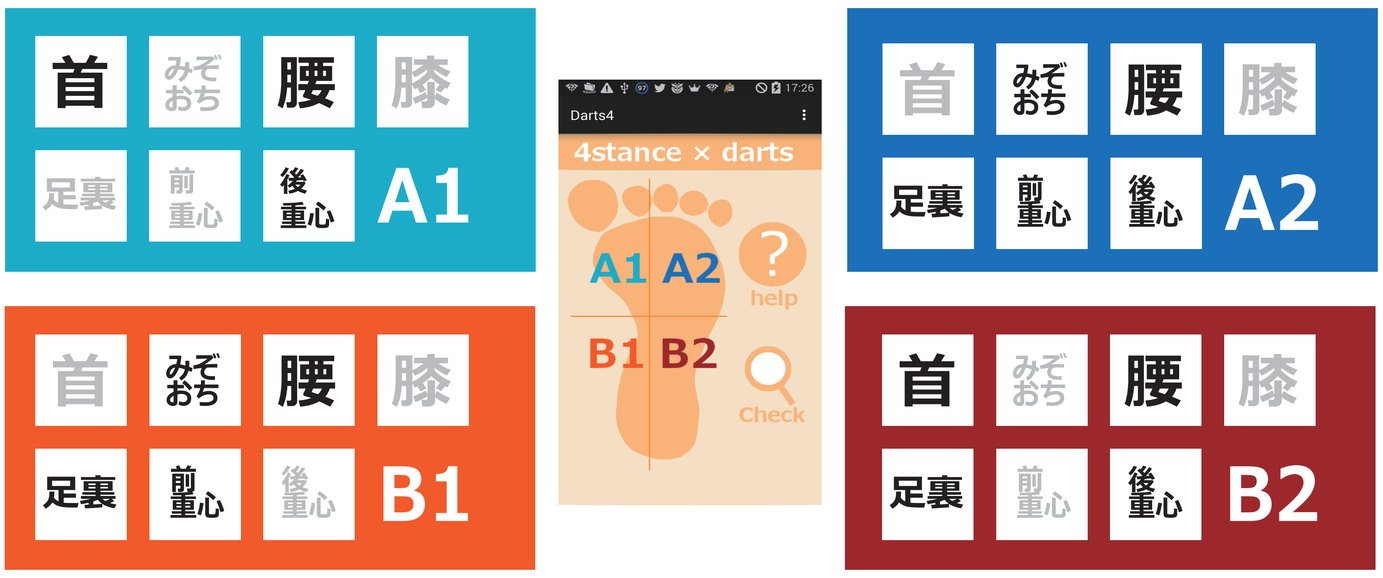
4 スタンス理論を使い , 自分の身体にあったフォームを見つけてもらう android アプリケーションを開発し , ダーツプレイヤーのスキルアップを支援する。

▶4 スタンス理論とは？

ヒトの身体の使い方は 4 種類あり , 自分のタイプを知ることで , 無理なく自然でもっとも能力を発揮できる体の使い方ができる。

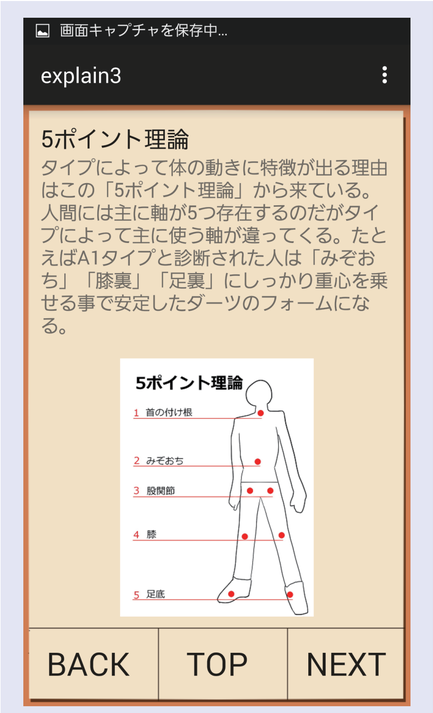
廣戸聡一 :4 スタンスバイブル , 実業之日本社 ,2014

各タイプの軸の違い



▶機能

①4 スタンス理論を学ぶ



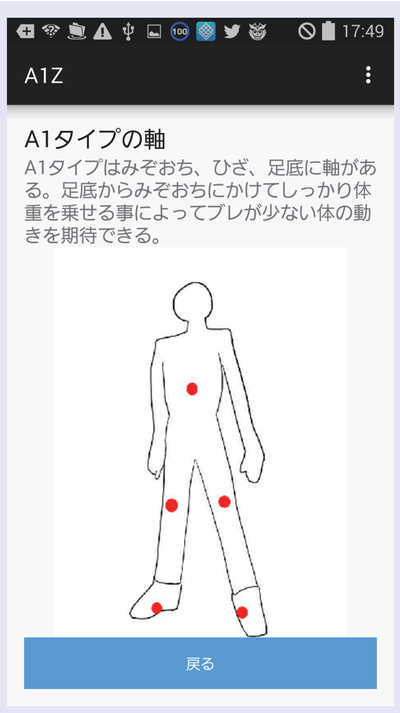
⇒

②タイプチェック

⇒

③タイプごとの身体特徴とダーツの投げ方について学ぶ

⇒



▶評価と考察

アプリケーション改善に向けて実際に使ってもらい聞き込み調査を行った

内容

・ダーツのフォームが改善したか
・アプリケーションの使いやすさはどうか

対象　11 人の学生

・すべての被験者のフォームが改善した
・ダーツ以外にも取り上げると面白いのでは

被験者の行動

・自分の身体特徴に興味を持っていた
・自分から 4 スタンス理論の情報を調べていた

今後の課題

立つ、座るといったダーツフォーム以外の日常生活に関する情報を増やす
→4 スタンス理論に興味を持ち，より理解を深めることができるのではないか？