

「次世代タイピング練習システム KBT」とは？

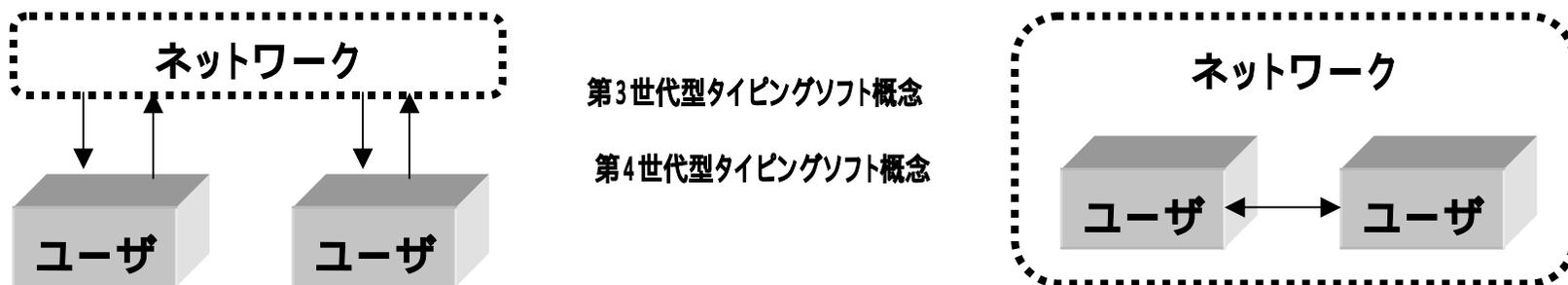
次世代タイピング練習システム KBT は LAN 等のネットワーク環境下において、今まででは実現不可能だったインタラクティブでアクティビティーあふれるさまざまな練習サービスをまったく**新しい概念とクライアント・サーバシステム**により高い信頼・安定性ととも**に、世界初のテクノロジー**で実現することのできる文字通り「**タイピング新世代**」を提案する「**次世代**」の**ネットワークプラットフォーム・タイピング練習システム**です。

第4世代型タイピングシステム

■ KBT の新しい概念

我々は KBT を第4世代型タイピングソフトと位置付けています。(下記説明欄参照)

KBT は「第4世代」、つまりそのシステム構成の基盤をネットワークに持っています。第3世代型のように、スタンドアロンプログラムにネットワーク機能を持たせ通信対戦などを行う「独習」基盤の練習形態ではなく、KBT は根本から「ネットワーク世界」の上にユーザが集い、練習を行うことで相互に刺激し合い、技術を高め合う「集団学習」のスタイルを確立します。



タイピングソフトの世代定義

第1世代タイピングソフトはただのタイピング練習を行うソフトウェア、第2世代型は第1世代にアミューズメント性を持たせ、入力練習をより楽しくしたもの、第3世代型は第2世代にさらにネットワークを用いた対戦機能等をスタンドアロンとして搭載しているもの、そして第4世代型はスタンドアロンの枠を越え、基盤を完全にネットワークに持つものと定義しています。

独創的な部分

- ・ **世界初の完全マルチクライアント・マルチサーバ型の第4世代型タイピングソフト**である。
- ・ **世界初の多人数同時参加型ネットワークタイピングシステム**
- ・ **仮想世界「コミュニティ」の採用(世界初)によるリアルタイムかつ双方向性という特徴を有した「集団学習」**
- ・ **ユーザ間でのコミュニケーションが可能**
- ・ **「道場」というユーザグループを自身でコミュニティ内に設立、運営可能。**
(タイピングシステムとしては世界初)
- ・ **新鮮で多彩な練習モードで実用からゲーム感覚まで幅広く、飽きずに練習に取り組める。**
- ・ **独自開発のスクリプト言語「Ks」による柔軟かつ高機能な問題作成とその労力削減**
- ・ **サーバでユーザ情報を一元管理することによる保守・運用の労力削減**
- ・ **各ユーザが使用する計算機を特定することなく使用可能**
(ネットワークで接続されている計算機であれば、どの計算機においても実行可能)

類似品との相違点

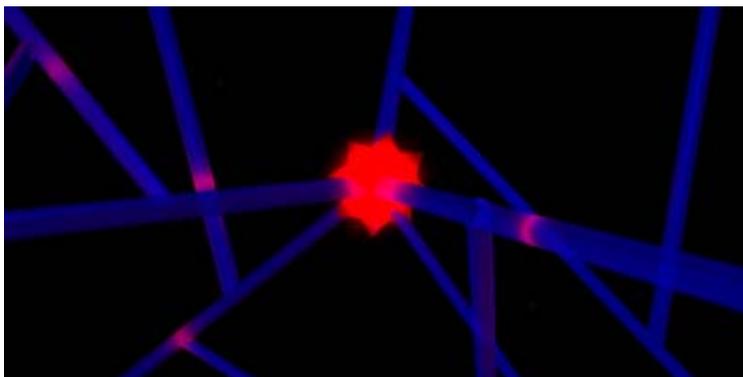
- ・ **世界初のマルチユーザが同時に参加可能な、タイピング練習仮想空間「コミュニティ」を開発・搭載。**
- ・ **スタンドアロン型の他ソフトにくらべてネットワーク特性を惜しみなく発揮することが可能。**
- ・ **シングルユーザを基本とした第3世代型の1ユーザ、またはP2P(ピアツーピア)による2ユーザ練習では実現不可能であった練習形態、「集団学習」の確立と相互競争意識を用いたタイピング技術習得性の効果的向上を実現。**
- ・ **斬新な練習システムと圧倒的な練習モード数の多さによるタイピングソフト一番の欠点である「飽き」という問題の解決**
- ・ **完全フリーシステムでありながら「製品」として十分通用することを考慮して制作された完全なソフトウェア・システム設計**
- ・ **クライアントに成績等を保持しないため、いつでも、どこでも、サーバに接続しKBTの利用が可能。**
- ・ **タイピングゲームと違い、タイピング練習システムであるKBTは教育の現場でも利用可能。**

プログラムの概要

- ネットワーク・プラットフォーム

新しい概念を具体的に実現する方法として、KBT ではユーザログインによりネットワーク上の仮想世界「コミュニティ」へユーザ自身が擬似的に入り込み、その世界の中でシステムの提供する各種サービスを受けられるような**世界初の多人数同時参加型**ネットワークタイピングシステムを開発しました。

すべてのデータをサーバで管理し、ローカルへの依存を一切無くした完全なネットワーク・プラットフォームを実現しています。



■ 実際の練習の進め方 ～コミュニティへログイン！～

「コミュニティ」はそのユーザの能力別、使用目的別に複数作成可能です。学校での利用を仮定するとコミュニティ単位は「学年」ということになります。まず、ユーザはクライアントソフトからサインアップを行いユーザアカウントを取得します。その時に所属するコミュニティを選択することが出来ます。

アカウントが取得できたら次はコミュニティへのログインです。ユーザ名とパスワードを入力し、サーバから必要な個人情報をロード、同時にユーザは擬似的にコミュニティ・フィールドへ移動します。第4世代型の KBT ではユーザの**個人情報を一切ローカルに残さず、サーバで一括管理**します。これにより、ユーザは使用する計算機の制限がなくなり、教育機関等のユーザと計算機が毎回変わる可能性がある場所で高い有用性を発揮します。また、CD-ROM や共有フォルダ等の読取専用デバイスからの起動も可能です。



▲ ログイン画面(現行版)

■ 実際の練習の進め方 ~コミュニティでのタイピング練習法(単独編)~

KBTには以下のような単独練習機能が搭載されています。

- 基礎練習モード

絵や音声を駆使し、ホームポジションからタッチタイプの基本までを親切でわかりやすく練習できます。その習得度に合わせて練習を繰り返したり、省略したりできます。

- 選択練習モード

今まで練習した基礎練習モードのステージを選択して実行することができ、初心に戻っての練習が可能です。

- 実践練習モード

実測に基づき最も適量と判断された文字数である3行分の文章を実際に入力することで、そ

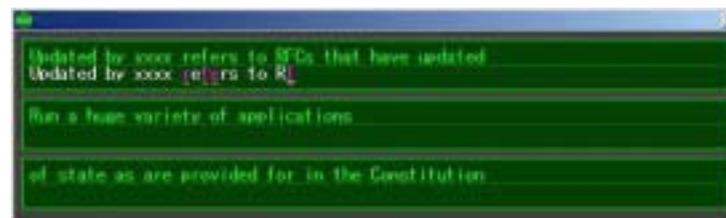


図 実践練習モード(現行版)

の正確さと速さを競います。入力には英文と和文のどちらを選択して練習が可能です、その評価単位には独自単位[kbt]を使用しています。この評価により初心者にはスピード重視、上級者には正確さ重視というように、ユーザのスキルに合った的確な成績評価が可能です。

- チャット式練習モード

インターネットでのチャット返答時の入力をタイピング練習に応用させたものです。コンピュータと擬似的なチャットを行うことで入力速度の向上を図るのが目的です。

- 問題作成

練習モード出題ファイルは**処理制御記述が可能な独自開発のスクリプト言語 Ks(キッズ:Kbt Script)**により記述されており、一般利用者でも簡単に絵を出す、練習を繰り返すなどの複雑な練習フローを簡単に記述することができます。

```
00 FORMAT_VERSION 1.00
01 # 練習サンプルプログラム
02 # (C) Copyleft Kyoro 2002
03 LC_FLASH
04 MSG 0 タイピング練習 初級編<br>[<sp><sp>ホームポジションの練習<sp><sp>]
05 MSG 0 それでははじめにブラインドタッチの基本中の基本
06 MSG 0 ホームポジションの練習を行いましょう！
07 LD_PIC 1 ./11¥1.bmp
08 MSG 0 これが+ ギャップです
```

Ks サンプルプログラム

単独練習といってもこれらの練習成績はコミュニティ内のネットワークランキングにリアルタイムで反映され、同じコミュニティ内のユーザに公開されます。これによりユーザ間に競争意識を生み、それをもとに飛躍的にタイピング技能を向上させることができます。

■ 実際の練習の進め方 ~コミュニティでのタイピング練習法(対戦編)~

一人での練習に飽きたら、次はコミュニティ内の他のユーザとネットワーク対戦で戦うことが可能です。戦う相手は2人以上(最大予定人数 100 人以下、サーバ性能では可能)で実行可能です。

- マルチユーザ対戦モード

対戦中の上位4名の入力進捗が表示され、一番速く入力練習を終えた人が勝ちとなります。

途中参戦には対戦中のユーザの内1人でも承諾があれば参戦できます。

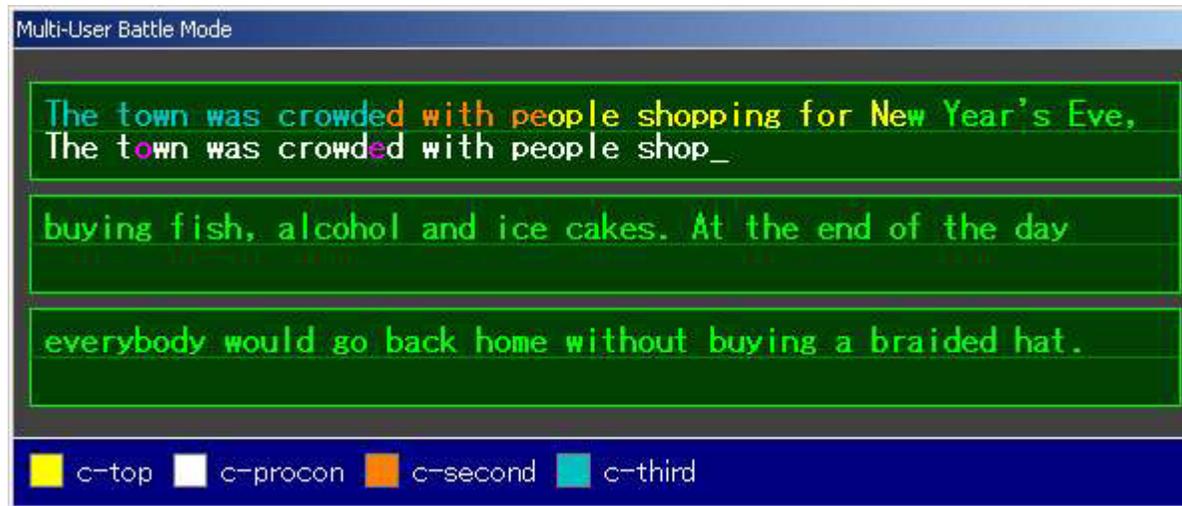


図 マルチユーザ対戦モード(現状版)

■ 実際の練習の進め方 ～コミュニティでのタイピング練習法(道場編)～

KBT では他のユーザと一緒にコミュニティ内に「道場」を設立することができます。この道場はいわば「なかよし集団」のようなもので、これによりタイピング技能のコツを教えあったり、対戦やチャットをしたりするのがやりやすくなる上、道場として他の道場に練習試合を申し込むこともできます。この試合の成果はその道場の「スキル指数」「活発指数」に反映さ



図 道場案内&入会申し込み画面

れ、「道場案内」に掲載されます。ユーザは「道場案内」を参考に自分にあった道場を探することができます。複数の道場への入会も可能です。道場はコミュニティを超越した存在で、違うコミュニティのユーザ同士での参加・運営も可能です。また、その道場の主将ユーザに対戦を挑み、倒すことで「道場破り」を行うこともできます。「初心者の道場はすぐに破られてしまうのでは？」という疑問が湧きますが、道場の看板に「若葉マーク」を出しておくと、どんなユーザでも、道場破り行うことはできません。スキルに自身がついてくればその若葉マークをはずし、自由競争の世界に身を投げ出すのも一つのタイピング練習法ではないでしょうか。

KBT システムの活用法

KBT はある程度の人数の人間が、自由にタイピング練習を行う環境で大いにその力を発揮します。

特に学校等の各種教育機関での利用は効果的で、学生同士の競争意識を利用し、短期間で今まででは考えられなかったようなタイピング習得性能を実現します。また、学校での利用の場合、KBT システムはマシンが利用ユーザを限定しないように成績をすべてサーバで管理しているので時と場合によって学生の使うパソコンが変わっても差し支えなく授業の進行が可能です。その上授業運営者は、学生の成績データとすべての練習の履歴がサーバに一括して収集されているため、いちいち立って歩いて練習の状況を確認しなくてもパソコンの前にいれば学生個人個人の精密な進捗状況を的確に把握することができるのです。成績の履歴も保存されているため、学生の習得進捗状況も一発でわかることができ、公正な成績判断の材料とすることが出来ます。

今日、数あるタイピングソフトの中で KBT は最も教育の現場に適しているタイピングソフトであると自負しています。それを考慮して KBT システムには授業運営者が成績を管理する労力を削減するため、授業運営者に特化した専用のクライアントソフト「KBT Education Edition」を開発しています。

対象者: 全年齢

エディション	Client	Server
OS	Microsoft Windows95/98/98SE/Me/NT4.0/2000/XP	FreeBSD4.3R以上
CPU	Pentium 100MHz以上	上記OSが動作する環境
メモリ	16MB以上	32MB以上
HDD	2MB以上(5MB以上推奨)	50MB以上
ディスプレイ	800*600以上の解像度	不要
発色	High Color以上	不要
必須パッケージ	Microsoft VisualBasic 6.0 ランタイムパッケージ	不要
必要機器	ネットワークカード(10Base以上)	ネットワークカード(10Base以上)

	Client	Server
OS	Microsoft Windows 2000 Professional (SP2)	FreeBSD 4.5-RELEASE
CPU	Intel Pentium 866MHz	AMD K6-233MHz
メモリ	256MB SDRAM	96MB
HDD	40GB + 20GB + 10GB	6.4GB
ディスプレイ/発色	液晶15インチ / True Color	CRT17inch True Color
開発言語	Microsoft VisualBasic 6.0 SP 5	GNU g++
グラフィック編集 ツール	Jasc Paint Shop Pro 6.0J IBM ウェブアートデザイナー Microsoft PhotoDraw	
文書編集ツール	Microsoft Word 2000	GNU emacs 19.34 (未摘花)