

# 山本聖樹 Yamamoto Masaki

東京工科大学コンピュータサイエンス学部

小学生でPC好きになり

中学生の時プログラミングに興味を持つ

プロ思考が強く、素直、人に気を使う

ベトナム式コーヒーをよく飲み、台湾に6回行く

可愛いデザインは正義



# 私の人生年表

誕生	ボカロ好きになる	ゲーム改造成にはまる	C#との出会い	C# WPFを始める	すみっコ伝来	台湾好きになる	Swift始める
1996	2010	2012	2013	2014	2016		

# 資格

色彩検定2級 取得

ITパスポート 取得

マルチメディア検定エキスパート 取得

色彩検定1級 出願中

制作作品

# Mondrian Puzzle

言語：Swift2.3 iPad向け

ジャンル：視覚的パズルゲーム

制作形態：チーム

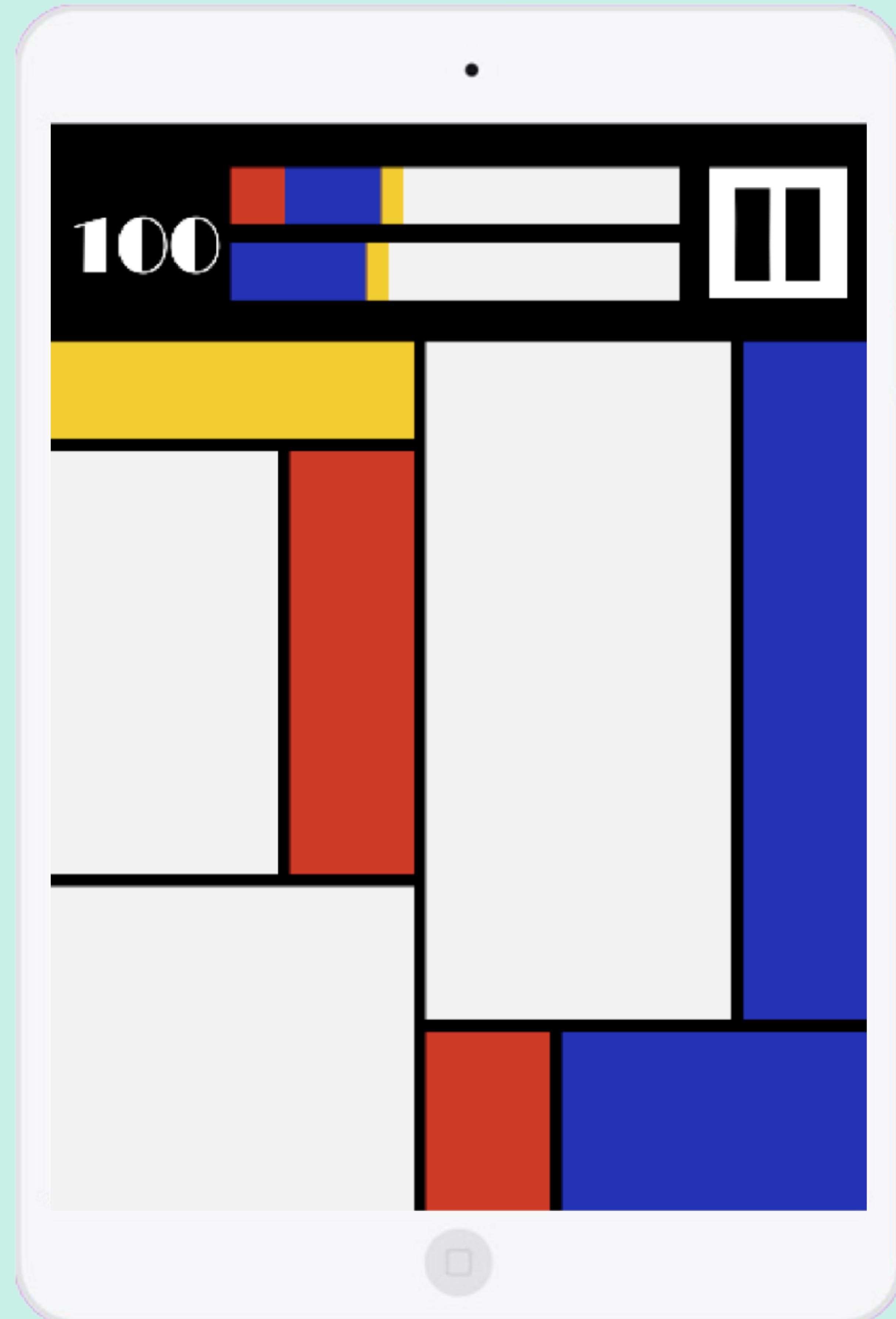
制作期間：半年 大学2年次

---

芸術家、ピエト・モンドリアンの作風を考慮した  
パズルゲーム

App storeで配信中！

<https://appsto.re/jp/DXoLib.i>



## 現在の配色比率状態

盤面をタッチして色を変えるとバーの比率が変化。下の「目標配色比率バー」と同じになることを目指す



## 目標配色比率バー

この配色と比率が一致すればステージクリア

# Qu-Chabell

言語：C# WPF

ジャンル：コミュニケーション

制作形態：チーム制作

制作期間：4ヶ月程度 高校3年次

---

様々な形式で情報・感情の共有ができる  
会話補助ツール

ライブラリ単位での作業で同時制作を実現  
高校卒業制作作品



# MskViW

(Masking tape viewer)

言語：C# WPF

ジャンル：ローカル素材探し

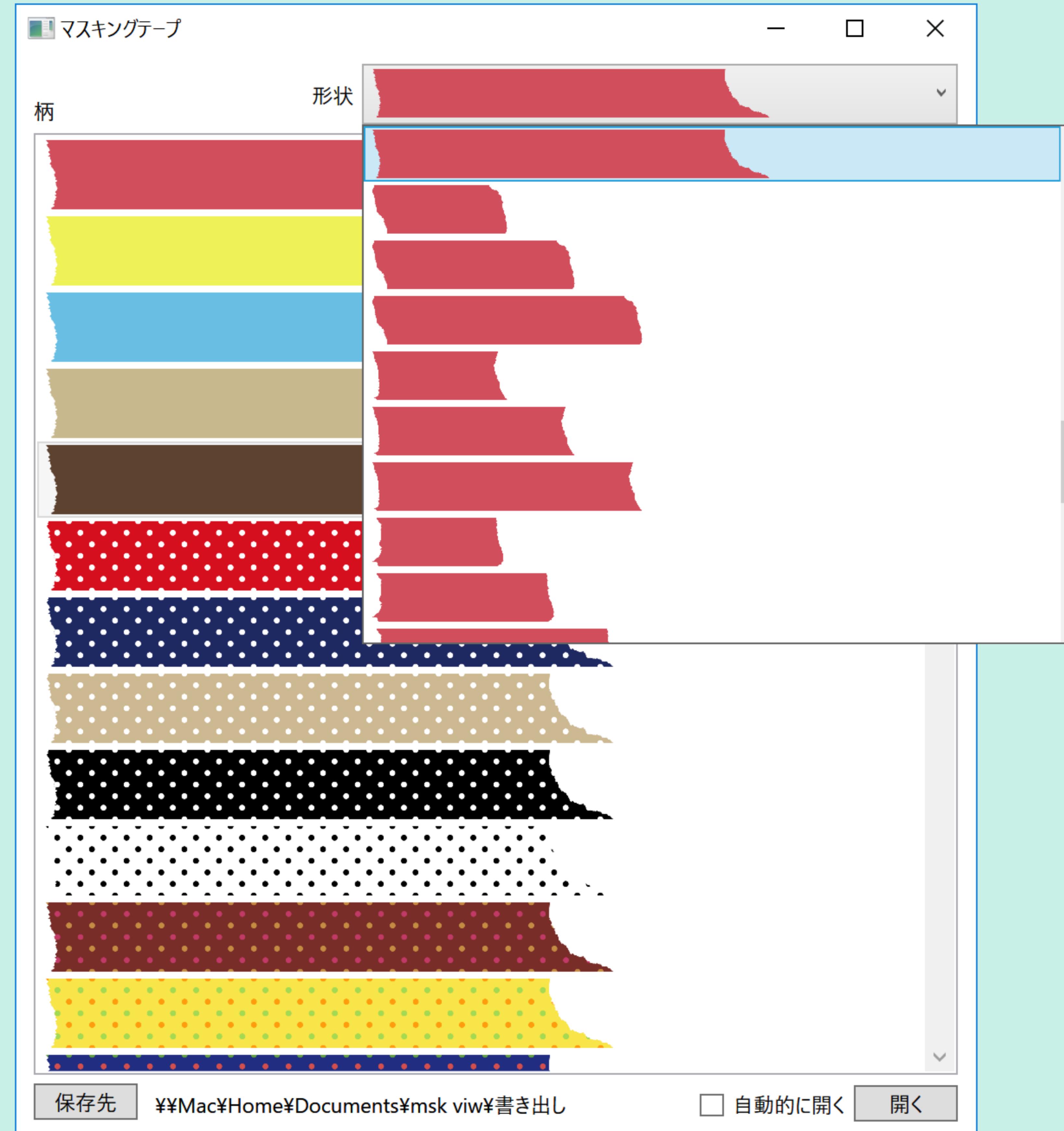
制作形態：個人制作

制作期間：1週間半 大学2年次

---

9000種類以上のマスキングテープを  
直感的に選定できる

広報係長として、  
冊子作成を友人にお願いするために制作



# 定期演奏会パンフレット

言語：InDesignCC

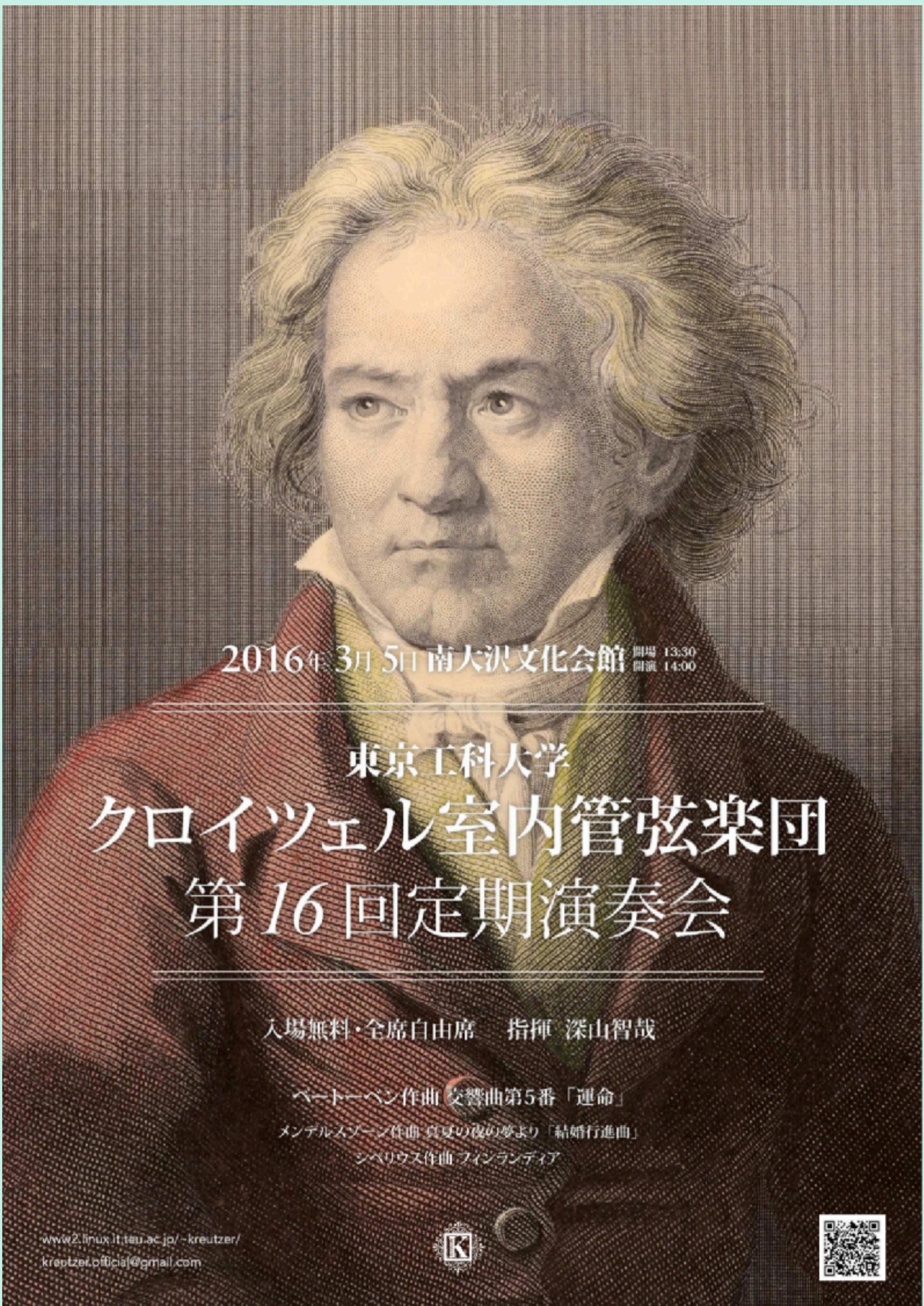
ジャンル：パンフレット

制作形態：個人制作

制作期間：1ヶ月

---

来場者に、より見やすい情報を提供し、奏者さんの記念になるパンフレットとなるよう以前のものを改善しました



2015年度表紙



2016年度表紙

## ご挨拶

### 学生責任者挨拶

本日はクロイツェル室内管弦楽団第16回定期演奏会にお越し頂き誠にありがとうございます。今回の曲は、皆さんもご存知の有名な曲を選ばせて頂きました。当団は、初心者が多く所属するため、各人、多くの壁がありました。しかし、お客様に来て良かったと思って頂きたい一心で、皆で励ましあい切磋琢磨して参りました。昨年度入部した新入生7名の中には、初めて楽器を触るという者もいましたが、1年間真剣に練習して参りました。本日はその成長した姿をお見せ出来るよう、精一杯演奏致します。

また、運営メンバーは個性が豊かすぎるほど十人十色で、衝突することもしばしばありました。私たちの代だけでサークルを引っ張って行くことの難しさや、先輩方の偉大さを実感した1年間でもありました。20周年に向けた第一歩ということで、新鮮な気持ちもある一方、戸惑うことも多い1年でしたが、皆で協力し、助け合うことで本日この舞台を迎えることができました。

私事ですが、中学から音楽を始め、様々な人々と出会い、お世話になりました。当団でも、入団してから現在まで多くの人々と関わってきました。そんな音楽から学んだことは、「一期一会」です。本日も部員の人数を超える程のエキストラの方々にご参加頂いており本当に感謝しております。

また、当団を支えて下さっている、顧問の稻葉先生や保護者の皆様、大学関係者の皆様にも感謝しております。本当にありがとうございます。そして、本日このような素敵な舞台に立てることを心から嬉しく思っております。

それでは、最後までごゆっくりお楽しみください。

学生責任者 酒井 優季

### コンサートミストレス挨拶

今回の選曲にあたり、私達が大切にしたことは、ご来場いただくお客様に馴染みのある曲であるということ、そして私達自身が音楽を奏でることを楽しみ、かつ学ぶ上で最適な曲であるということです。

昨年度の定期演奏会では、当団結成15周年ということもあり、多くのOBOG・賛助の皆様に支えて頂きながら大編成の交響曲を演奏いたしました。今年度は、楽団としてのまた新たな一歩を踏み出すため、基本に立ち返った曲を演奏したいと考えました。団員全員が一曲一曲の譜面と親しみを持って向き合い、音楽を奏でる楽しさや関わることへの喜びを、再び一から考えられる曲を選びたいと考えていました。このような思いがあり、今回の3曲となりました。

しかし、基本かつ有名な曲であるが故に、しっかり演奏をしないと粗が目立つ曲であることも事実です。特に運命交響曲は、一同の呼吸を合わせることが大事な曲であり、過去2回当団でも演奏しておりますが、経験者の先輩方でさえ難しいと口を揃えます。

この一年間、コンサートミストレスとして私なりに一生懸命、大切に取り組んでまいりました。この役割がこんなにも難しく、辛く、そして楽しいものなのだということが、コンサートミストレスに就いて初めてわかりました。貴重な体験をさせて頂けたことを感謝しております。

最後になりましたが、いつも見守ってくださる先生方、活動を陰ながら支えてくださる団員のご家族の皆様、また卒業してもなお、助言やご指導をしてくださるOBOGの先輩方に、深く御礼申し上げます。

本日は練習の成果を十二分に発揮したいと思います。是非、注目していただければ幸いです。精一杯演奏いたしますので、最後までどうぞよろしくお願ひいたします。

コンサートミストレス 寺田 維那

- 2 -

## 挨拶

### 小林 亜純

学生責任者

### 山本 佳歩

コンサートミストレス

本日は、東京工科大学クロイツェル室内管弦楽団第17回定期演奏会にお越しいただき、誠にありがとうございます。

関係者のみなさまにご支援ご協力を賜り、本年度も演奏会を開かせていただく運びとなりましたことを、心より感謝申し上げます。

学生オケということで、団員の確保や練習時間の調整など、その時に悩みや課題解決の難しさと直面してきました。しかし、メンバーそれぞれの立場で積み重ねてきた経験や意見をぶつけ合い、これまでにない新たな響きを作り上げることができたのではないかと思います。

私事ではありますが、本日のプログラムはこれまでに出会った思い入れのある曲ばかりです。特にベートーヴェンの交響曲第7番は、私が小学生の時に大ブレイクした「のだめカンタービレ」のテーマ曲として使用されていました。その曲の魅力に影響を受け、当時私の周りでも音楽活動が大変盛んになりました。私にとっても、音楽に真剣に向き合うきっかけになった大切な曲です。この大好きな曲を、実際に演奏できる機会に感謝しております。本日は心を込めて演奏いたします。

最後までどうぞ、ごゆっくりお楽しみください。

本日は東京工科大学クロイツェル室内管弦団第17回定期演奏会にお越し頂き、誠にありがとうございます。

今回演奏いたします3曲は威風堂々をはじめとし、どの曲も有名でご存知の方も多いと思います。今回の曲目は練習を重ねていく中で馴染みがあるからこそ楽しめる部分と、有名であるからこそ、ほんの少しの粗でさえ目立ってしまう難しさの多い3曲でした。

また、この一年間はコンサートミストレスとして団の中に立ち、何度も自分の不甲斐なさを痛感する年もありました。団を引っ張っていくことの難しさを改めて感じ、その度に励ましてくれた団員や、卒業してもなおお団を支えてくださる卒団生の先輩方の偉大さを実感し、戸惑いながらも本日の舞台を迎えることができました。

この大学に入学し、この団に入団しなければ就くことのなかったコンサートミストレスという貴重な体験ができたことを嬉しく思います。

最後になりましたが、いつもご指導をしてくださる指揮者の深山先生、卒団生の先輩方、快く出演してくださいました賛助の皆様方、また本日ご来場いただいた皆様へ心よりお礼申し上げます。

精一杯、今までの練習の成果を発揮しますので、最後までどうぞお楽しみください。

# 2015年度挨拶

# 2016年度挨拶

2 The 17th regular concert

# CEATEC 研究紹介の印刷物

言語：IllustratorCC

ジャンル：A1ポスター・A4チラシ

制作形態：個人制作

制作期間：4日間

---

見た目だけでなく、文章も意図した内容で伝わるよう改善しました。

# IoTを楽しもう

IoT for iOt(intrinsic Otaku) : ヲタクのための IoT プラットフォーム

**自分で作ったヲタクなデバイスをAIで動かす**

- AIによる戦車バトル
- 会話できるフィギュア
- 会話できる3Dキャラ
- AIで動く戦闘ロボット
- その他 AIで動くドローン、潜水艦、レーシングカー、ホバークラフト等々

**みんなで作ろう IoT プロジェクト:**  
Maker's Movement 対応のオープンプロジェクト

- ITの知識がある程度あればだれでも手軽に作れるようにする
  - ミドルウェアや開発環境を公開
  - 開発物の設計も公開
  - 作って楽しみながら新たな技術を開発する

**自分専用サーバによる IoT サービス用アーキテクチャの追求**

- クラウド上に自分専用サーバを構築 - 個人クラウド
- docker技術を用いることにより、大規模AI計算を可能にする
- クラウド上に”人格”を創成
  - 人間とコンピュータの新たな関係を創造
  - “操作する”から “共感する”へ
- エッジルータを用いたデバイス接続技術の開発
- サーバからデバイスをリアルタイム制御

一緒に活動してくれるトモダチを求めています  
現在、発展中です。詳細は、こちらをご覧ください: <http://iot.k.t-lab.cs.teu.ac.jp/top>

改善前

# IoT for iOt ヲタクのための IoT プラットフォーム

# IoT を楽しもう!

**ヲタクなデバイスを AI で動かそう**

- バトルができる戦車
- 会話できるフィギュア
- 会話できる3Dキャラ
- 戦闘ロボット
- ドローン
- 潜水艦
- レーシングカー
- ホバークラフト
- ...

iOt = intrinsic Otaku

**iOt プロジェクトをみんなで作ろう**

**Maker Movement 対応のオープンプロジェクト**

ある程度 IT の知識があれば、誰でも手軽に作れるようにします。  
ミドルウェアや開発環境、開発物を公開することで、社会に寄与します。  
そして、作って楽しみながら新たな技術を開発します。

メイカームーブメント Wikipedia より引用  
3D プリンターにより従来、金型を使わなければできないものが個人で製作可能となった。また、Arduinoなどの手軽なオープンソースハードウェアの登場などにより、個人や小規模チームでも製品開発を行えるようになった。このような制作行為をパーソナルファブリケーション（個人製造）といい、ソーシャルウェブ（ブログやSNS）の普及によって、個人製造の結果が、社会を変える発明に繋がることを「発明の民主化」と呼ぶこともある。  
このように、ソーシャルにものづくりが可能になったことから、メイカームーブメントはオープンソースショットの一種であるともされる。また、物理的なものを介すことからリアルスペースやイベントとの関係も深く、ハッカースペース、メイカースペース等のものづくりスペースや Maker Faire という DIY イベントが世界各地で開かれている。  
個人でゼロから何かを作る行為は教育にも影響を及ぼし、また「自分の作りたいもの」を作る動きは、副次的に製品開発にも影響を及ぼしている。

**個人クラウドで IoT アーキテクチャを追求しよう**

クラウド上に自分専用サーバを構築します。  
docker 技術を用いることにより、大規模 AI 計算を可能にします。  
クラウド上に”人格”を形成し、人間とコンピュータの新たな関係を創造します。そして、”操作する”から ”共感する” に変えることを目指します。  
エッジルータを用いたデバイス接続技術の開発します。  
サーバからデバイスをリアルタイム制御します。

一緒に活動してくれるトモダチを求めています。現在発展中です。詳しくはこちらをご覧ください。 <http://iot.k.t-lab.cs.teu.ac.jp/top>

iOt オープンプロジェクト

改善後

# iOtプロジェクトの未来

オープンイノベーションプロジェクトとしての運用を目指します

## ☆ Business game changer : コンシューマサービスの変革を目指します

- ・AIで動くコンピュオンドバイスの開発  
操作するITから共感するITへ
- ・個人クラウドの追求  
特定個人にのみサービス提供するクラウド  
コンピュオンドバイスに向けた高処理能力の提供  
個人情報取り扱い方法の変革

## ☆ 多分野のトモダチを求めています

- ・ヲタクデバイスを作りたい人  
例：人間サイズの動くドール
- ・種々のコンテンツを具現化したい人
- ・AI研究者  
研究環境を提供します  
ビジネスを考えたい人

## ☆ 団体を作りたいです

- ・オープンソースを公開してゆきます  
ソフトだけでなくハードも  
特に、Pythonを利用するAI研究者向け
- ・イベントやりたいです  
AI戦車バトルコンペ  
Pythonで戦略プログラムを作成してコンペ
- ・人材育成も検討します



# iOtオープンプロジェクトの未来

## iOt チームに参加しませんか？

### 団体の発足に向けて準備しています

iOtプロジェクトでは、ヲタクデバイスを作りたい人や種々のコンテンツを具現化したい人、ビジネスを考えているAI研究者など、多分野のトモダチを求めます。

### 活動方針

AI  
AIで動くコンピュオンドバイスの開発をします  
"操作するITから共感するITへ"

個人クラウドの追求  
特定個人にのみサービスを提供するクラウド  
コンピュオンドバイスに向けた高処理能力の提供  
個人情報取り扱い方法の変革

### 具体的な活動内容

オープンソースプロジェクト  
ソフト・ハード共にオープンソースプロジェクトとして開発を行なっていきます。  
Pythonを利用してAI研究者に向けて、重点的に開発します。  
イベントの開催  
AI戦車バトルコンペなど、種々イベントを開催します。  
AI戦車バトルコンペでは、Pythonで戦略プログラムを作成します。  
人材育成  
一般の方向けに、人材育成を行うことも検討しています。

## オープンイノベーションプロジェクト

オープンイノベーションプロジェクトとして、  
**Business game changer**、  
つまりコンシューマサービスの変革を目指します。  
共に活動してくれる方を募集します！

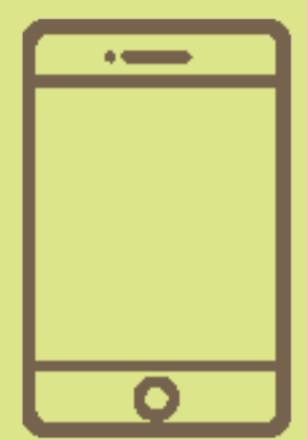
 詳しくはこちらをご覧ください。  
<http://iot.k.t-lab.cs.teu.ac.jp/top>

iOt オープンプロジェクト

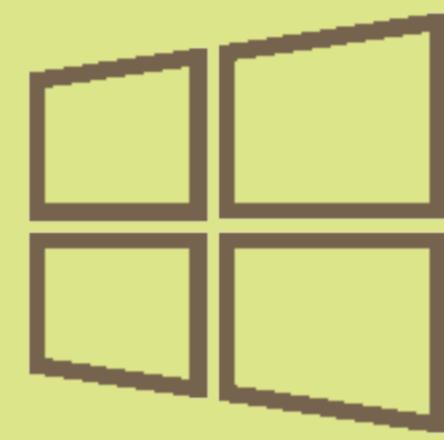
改善前

改善後

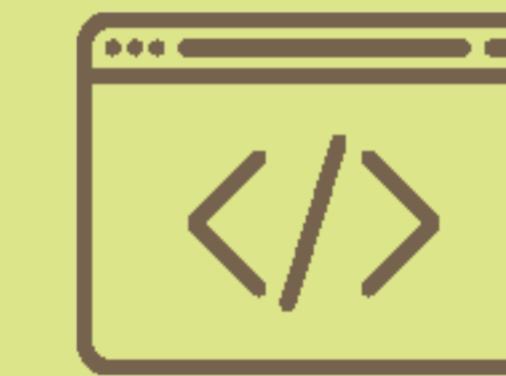
# プラットフォーム



Swift2.x,3,4



C# WPF



HTML5



Java , C



Illustrator , InDesign



Sketch , Zeplin

# 将来の自分像

コーディングを通して  
UI/UXの向上にコミットしたい

アプリエンジニア

# 參加したインターン

エンジニア

リブセンス

2週間

デザイナー

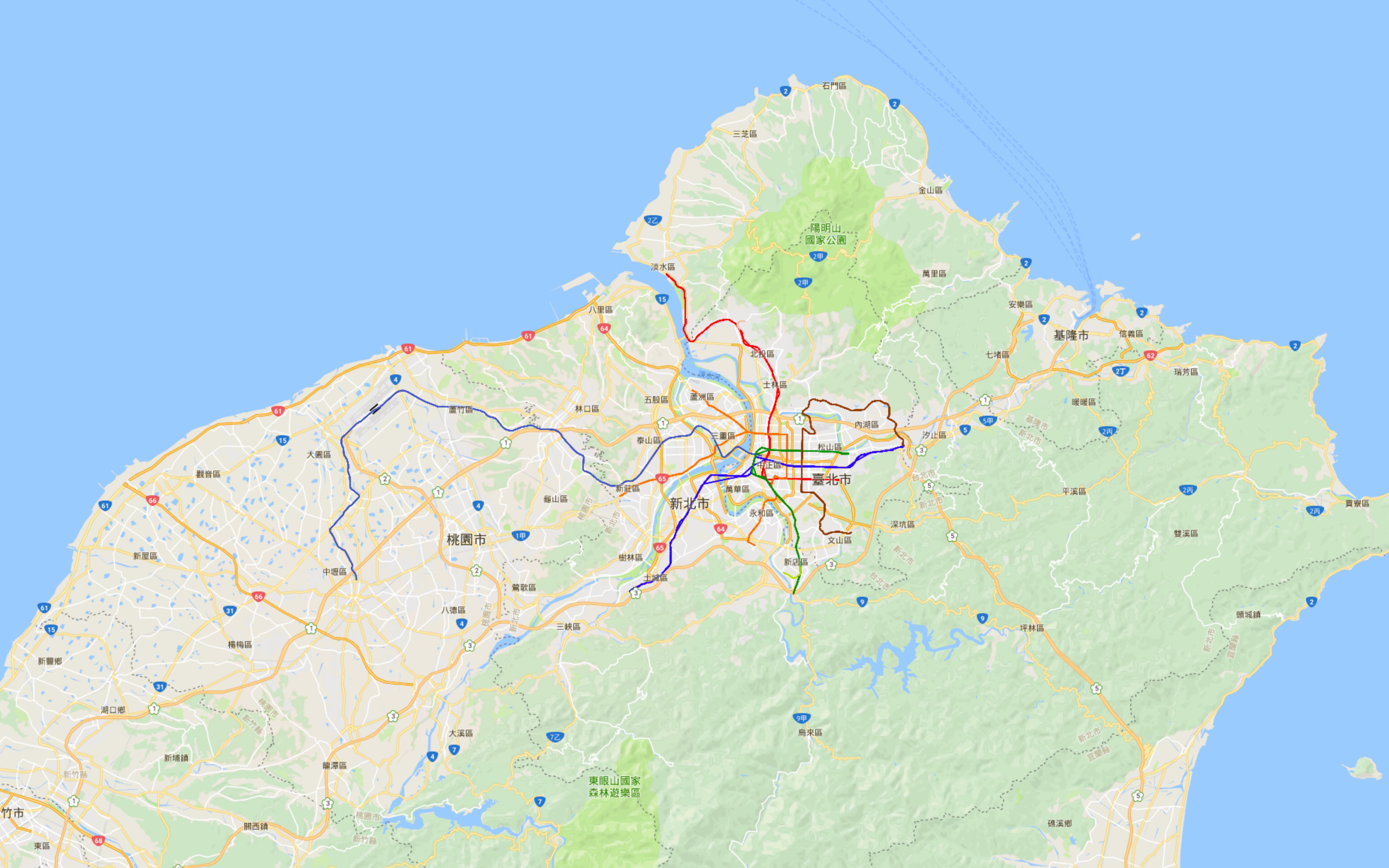
エイチーム

3日間

最後まで見ていただき

ありがとうございました

# 參考資料

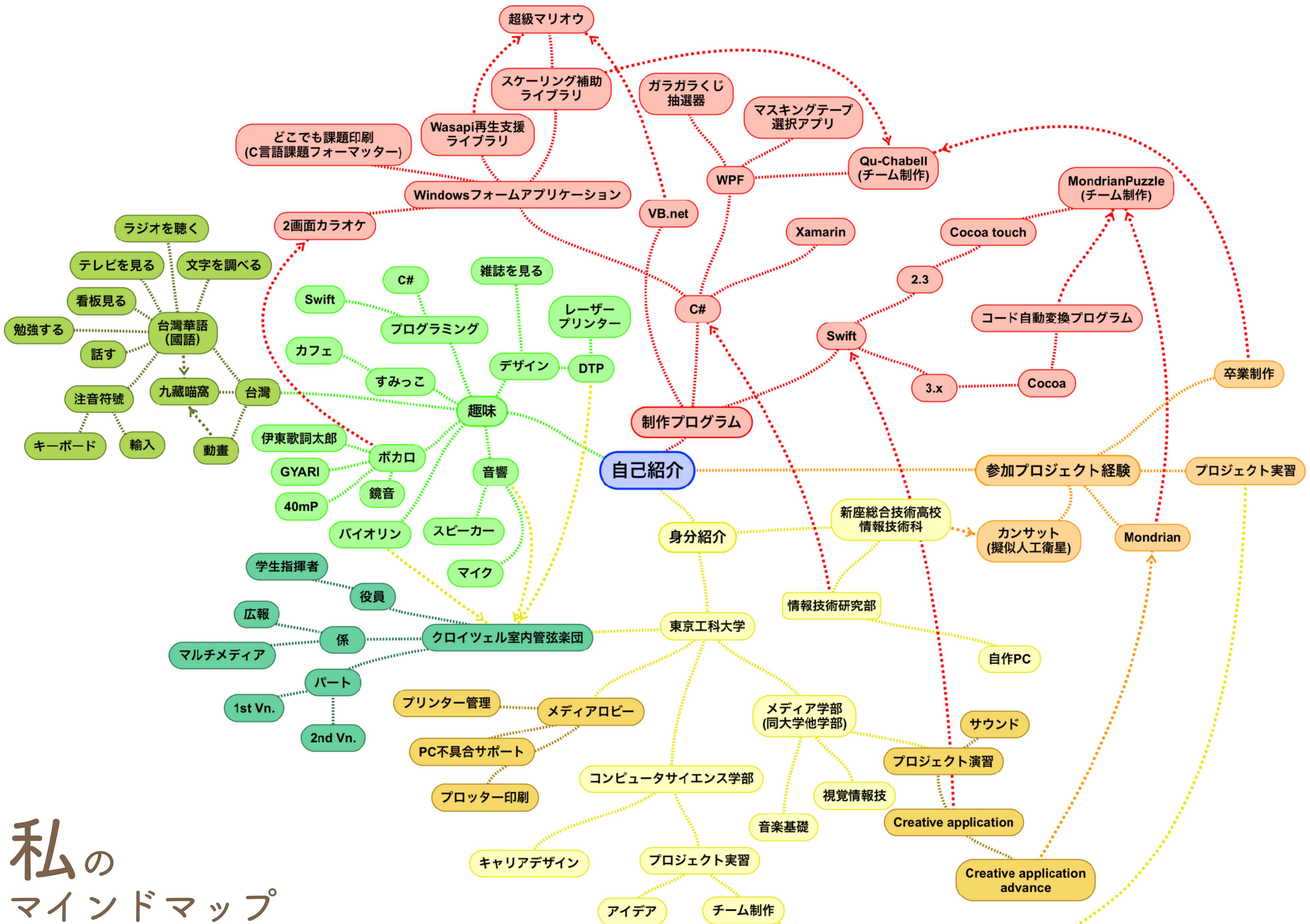






宋體(ムメイツ、song ti) = 明朝体が  
使われている！





# リブセンス

iOSアプリ開発に参加  
実際のタスクを経験

# エイチーム

Googleのスプリントを  
利用した新しいアプリの  
UX/UIデザイン

# 参加したい インターン

Webデザイン系のインターン

iOS系インターン

ハッカソン系インターン

# プラットフォーム

Windowsネイティブ：

C# + Windows フォームアプリケーション、WPF、UWP

iOS、Macネイティブ：

Swift 2.3 , 3.x , 4 + UI kit 、Sprit Kit、Cocoa

Web：

HTML5 + CSS3、JS 勉強中！

その他：

Illustrator(DTP、アプリプロトタイプ)、InDesign(DTP)

Sketch + Zeplin 勉強中！

# 略歴

2015年埼玉県新座総合技術高等学校 情報技術科卒業

2016年東京工科大学コンピュータサイエンス学部

コンピュータサイエンス学科入学

2016年東京工科大学クロイツェル室内管弦楽団入団

現在、1stVn・学生指揮者役員・広報係長を務める

2017年 東京工科大学メディア学部

Creative Application Advanceのチームにて

制作した作品を学会発表し、企業賞を受賞

# 超級マリオウ

言語：C# + VB .NET

ジャンル：2Dアクションゲーム

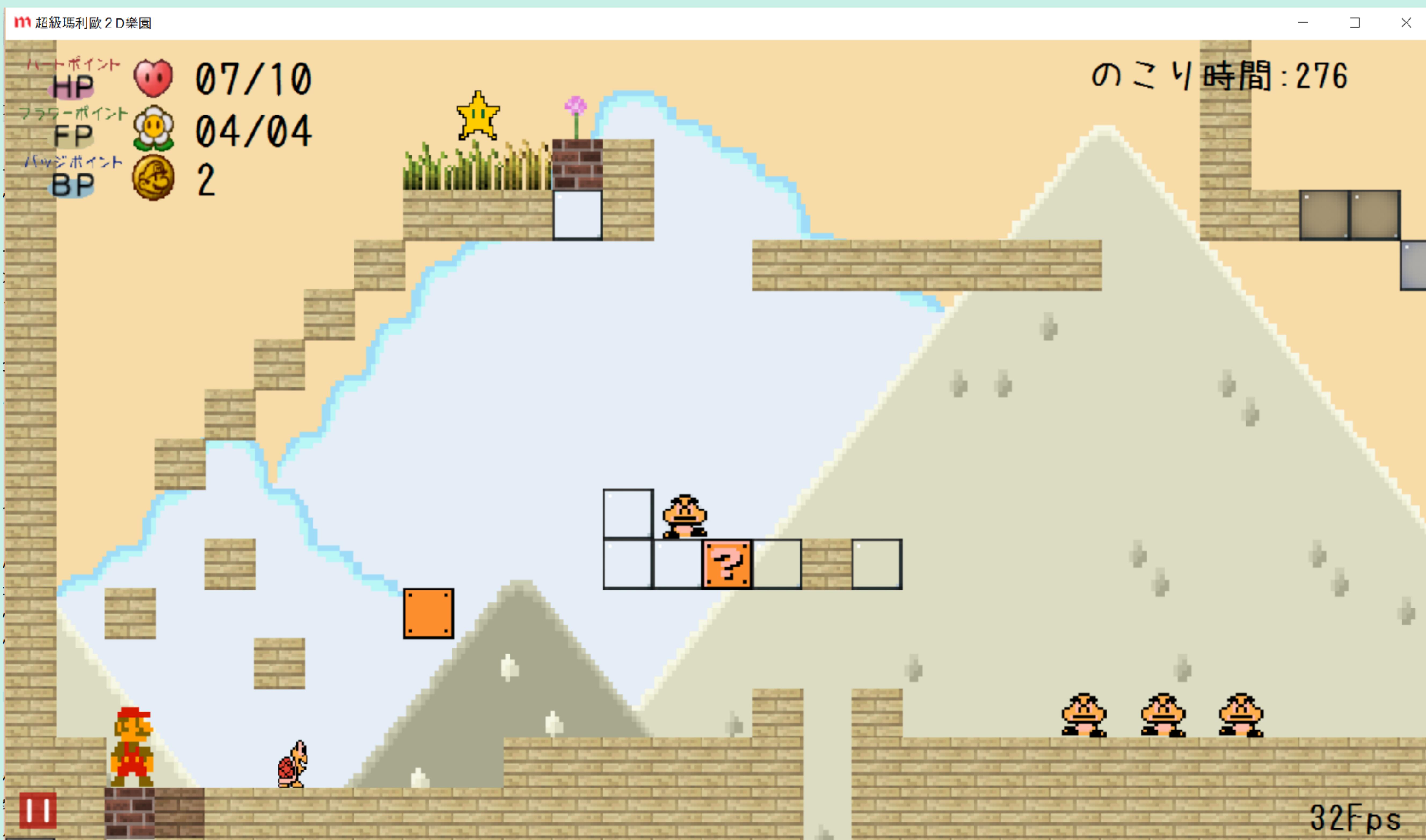
行数：2500行+自作ライブラリ数百行

制作期間：1ヶ月 高校3年次

---

ナチュラルな描画にこだわった、  
2Dアクションゲーム

夏休み課題として作り、  
クラス内で優秀作品に選ばれる





# Sample Application X

言語 : C# Windows フォーム アプリケーション 行数 : 数行

ジャンル : サンプル 改造

制作期間 : 30分 高校1年次

---

私が自力で創った、人生初の作品！

フォーム上のボタンを押すと、  
「こんにちは」 ダイアログが30回表示される

# 新井式回転抽選器

言語：C# WPF

ジャンル：イベント用アプリ

制作形態：個人制作

制作期間：2週間 大学2年次

---

WPFの特徴を有効活用した、  
短期間制作アプリケーション

セブンイレブンの開店記念イベントのために制作