卒業研究制作の中間報告書テンプレート

**東京国際工科専門職大学学外秘**

Template for Progress Report on Graduation Research and Graduation Production

東京国際工科専門職大学　工科学部　デジタルエンタテインメント学科  
外山加惟 Toyama KAI　(TK210386)

（指導者：工科学部　デジタルエンタテインメント学科　教授　二村　忍）

# はじめに(要修正、追記)

ビデオゲームはプレイヤーが　人間は視覚から80%の情報を得ている[1](Fig.1)。このことから3Dゲームにおいて没入感を高めるには、グラフィック、即ち映像表現が欠かせないことがわかる。　よりリアルな温度表現を感じてもらう、それを検証するために実際に制作と検証を行う。

表 1書式の概要

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 説明 |
| 用紙サイズ・枚数 | A4　1～2ページ |
| 余白 | 上下…18 mm　 左…表20 mm，裏10 mm 右…表10 mm，裏20 mm |
| 文字サイズ | 本文は原則として9ポイント．見出しなどはテンプレートファイルに従うこと．フォントは，可能ならば，Universal Designを考慮したものが望ましい。 |
| 図表 | 図表には必ず個別の連番と題をつける．図題は図の下，表題は表の上に記述する． 題および図表内の説明は日本語または英語を用いる．両方同時には求めない．  図表内の文字が小さすぎて読めない状態は避けること． |
| 表題 | 12ポイント以上の文字を使用し，日本語題・英語題の順に中央に書く． |
| 氏名 | 研究室名と氏名（日本語＋英語）を右寄せで書く．学籍番号も記載する． |
| 本文 | 文章は2段組とし，中央に1.0 cmの空白を設ける．また，1ページあたりの文字数が片段26字（または左右8.5 cm）×60行×2列＝3,120字程度となるように，文字間隔ならびに行間隔を設定すること． |
| 句読点 | 文章中の句点は　．　読点は　，　を使用する．（引用箇所は原著に従っても良い） |
| 参考文献 | 文献は末尾にまとめること．  本文中の引用箇所には適切な引用マークを記載すること． |
| そのほか | その他の詳細は，指導教員に相談すること． |

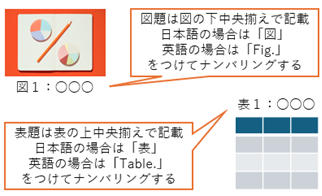


図1 図と表のタイトルのつけ方

1. **研究目的（要微修正、追記）**ゲームコンテンツにおけるグラフィックは、プレイヤーをゲームに没入させるために　例としてプレイヤーの近くに縦型のストーブを置き、実際に温度を云々かんぬん手法[2](Fig.2)。しかし、この手法では細かな温度管理が必要となり、それに伴う設備の用意や様々な電化製品に対応するプログラムの開発が必要となり現実的ではない。また、思わぬ事故の原因となる可能性もあるため、視覚情報や聴覚をもとに体感温度に干渉する効果的な手法の制作と効果検証を行う。
2. **前提知識（要整理、加筆修正）**

卒業研究のコンテンツでは、視覚と聴覚情報に基づいて体感温度を

研究内容の理解および議論に特別な（目安としては，義務教育～IPUTの同学科同コース学生が授業で習う範囲を超える部分）知識が必要となる場合は，「３．前提知識（あるいは背景知識）」として整理する．

特別な知識を必要としない場合は，本節ごと省略して構わない．

1. **研究計画（制作計画）**

先行事例として「トゥームレイダー」や「PSO2」などといったゲームコンテンツを設定し、パーティクルシステムやテクスチャの扱い、その他技術の調査・検証を行う。

制作はゲーム開発エンジンであるUnityを主に用いる。

また、テクスチャはClip Studio Paint、音声に関してはVoiceroid、Audacityを用いて必要な

11月末までに制作を行い、12月中にアンケートで統計を取り、年末にデータの分析を行う。

「研究目的（あるいは研究テーマ）」「制作目的（あるいは制作テーマ）」で示した達成目標を実現し，成果物を得るために必要な「今後行うべき活動」とそのスケジュール（予算・日程・必要な機材や人の確保）と「卒業研究制作」における（想定）到達点を具体的に，詳しく述べる．

スケジュールについては著者の「がんばります」のような「精神的なやる気」ではなく，計画の妥当性が伝わるように記述すること．また，到達点も「できる限りやります」という無制限（上限無定義）記述ではなく，○○まで行い，「研究目的（あるいは研究テーマ）」「制作目的（あるいは制作テーマ）」で記述したベネフィットとの関係も明確にすること．

1. **おわりに（または結言）**

最後に報告のまとめや，研究・制作を完遂した後のさらなる展望について述べる．

既に実施済みの研究成果・制作物などがある場合は「おわりに」の前に節を立てて記述して構わないが，中間発表では評価対象外である．

1. **参考文献や謝辞について**

卒業研究制作においては，引用する文献（データ含む）は，適切に引用する．これは本報告書も，最終的に提出する卒業論文・卒業制作報告書も同じである，そのために、最後に「参考文献」リストをつけること．リストの記載方法は，日本学術会議協力学術研究団体[[1]](#footnote-1)（情報処理学会、電子情報通信学会、人工知能学会、日本ロボット学会、日本デジタルゲーム学会など）が決めているものであれば，いずれの団体の規程に従ったものでもよい．このテンプレートの最後には情報処理学会論文誌の規程に従ったものを示す．

なお，卒業論文や卒業制作報告書においては，謝辞を書くことが多いが，中間報告書については謝辞が必要なければ記述する必要はない．データや環境などを既に提供を受けており，本研究・制作において謝辞を利害関係と合わせて明確にする必要がある場合は記述する。

参考文献

[1]

[2]

1. https://www.scj.go.jp/ja/group/dantai/index.html [↑](#footnote-ref-1)