

# 京都コンピュータ学院 2021年度プロジェクト演習発表会

日時：

2022年2月3日(木) 9:30～16:00

2022年2月4日(金) 10:00～16:00

形式： リアルタイムオンライン

内容： 「プロジェクト演習」作品発表

## 2月3日(木)

＜デジタルゲーム学系＞

ゲーム学科, ゲーム開発学科, ゲーム開発基礎科

＜アートデザイン学系＞

芸術情報学科

＜ビジネス学系＞

経営情報学科

応用情報学科フィンテックコース

＜コンピュータサイエンス学系＞

メディア情報学科, ネットワーク学科

情報処理科 IT声優コース, 情報処理科情報処理コース

## 2月4日(金)

＜コンピュータサイエンス学系＞

情報科学科, メディア情報学科

＜エンジニアリング学系＞

情報工学科, コンピュータ工学科, コンピュータ工学基礎科

2月3日(木)

No.	時間	発表内容	指導教員・発表学生 (共同制作学生)
1	9:30～9:40	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</b> <b>「Ghost of Cyber」</b> 「様々な攻撃とスキルを使いこなし戦闘する楽しさ」をコンセプトに、4種のプレイヤーや敵の座標移動に関するスキルと、弱と強から織りなされるコンビネーション攻撃を使用して様々な敵やギミックを攻略してゴールを目指す2Dドットアクションゲームとなっております。 ステージは全9種で、最終ステージではボスが待ち受けています。	高橋功先生 紀村佳輝 (上野伶隼, 亘翔生, ハルソノ ハルタント)
2	9:40～9:50	<b>デジタルゲーム学系, アート・デザイン学系</b> <b>プロジェクト演習2</b> <b>「ラウズ ～機炎の禊～」</b> 機械の少年(ラウ)と炎の獣(ロウ)が世界を巡る旅に出る道中で巡り合う試練を経て、どのような決断を下すのか!! 右手で仕掛けを、左手で炎を操る体験絵本の世界を冒険するワクワク・ドキドキが楽しめる2Dアクションゲームです。	高橋功先生 松尾隆成 (池永直生, 中村凧 沙, 大野緒巳, 渡邊旭 真, 小森開登, 田村 領)
3	9:50～10:00	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</b> <b>「Going My Way」</b> 本作品のコンセプトは、「駆け抜ける疾走感」です。 簡単な操作で豪快なアクションができるようにエンドレスランゲームを作ることによって子供から大人、そしてゲームが苦手な方でも楽しんでもらえるように工夫しました。 駆け抜けるマップには森や草原などがあり、そのマップにしかないギミックや、個性豊かな敵を配置することで、次々とプレイヤーの皆様が心弾ませる展開を楽しむようにしました。	高橋功先生 奥村飛斗 (大森蒼汰, 桐畑遼 大, 松本陽太)

4	10:00～10:10	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</b> <b>「BrainDrive」</b> 目が覚めたそこは、真っ白な部屋だった。 部屋にあるのは、扉と数字の書かれたモニター。 分かるのは、部屋を進むとモニターの数字と自分の使える能力が増えるという事。 ただそれだけ。 一体何のためにここに居るのか？裏に一体誰が居るのか？ 自分の謎と部屋の謎を自分の能力で紐解いていく没入型パズルアクションゲーム。	高橋功先生 木内良太郎 （永原夢，木村峻）
5	10:10～10:20	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</b> <b>「Space Fighter」</b> さくっと簡単に遊べるシューティングゲームを作りました。 難易度も簡単にする事で、シューティングゲーム初心者でも遊びやすいようにしました。	渡邊昭義先生 大谷颯稀
	10:20～10:35	休憩	
6	10:35～10:42	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</b> <b>「スライム廻帰」</b> このゲームは、プレイしてくださった方々に「あっ，そういう事か」と言わせることをコンセプトに作りました。「空間把握」が大事なゲームで，勝手に動くスライムと回る世界を見る必要がありますが，操作性は複雑な作りをせず，小さい子からご年配の方まで遊べるものになっています。	小笠原一磨先生 塩見幸治
7	10:42～10:52	<b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</b> <b>「A VOID（アヴォイド）」</b> このゲームは「相手の攻撃を避け続けて大きな一撃を与える」をコンセプトに敵の弾幕をギリギリで避けてその攻撃を吸収し，最大限に溜めた力で相手を攻撃する3D弾幕アクションゲームです。舞台は「魔素」により滅んだ世界。ひ弱な主人公は魔素を吸収し拳を形成する“腕輪”の能力を使い，敵の攻撃から魔素を吸収，利用し，敵を倒していきます。ギリギリで避けるほど強くなるAVOID＆HITの3D弾幕アクションをお楽しみください。	小笠原一磨先生 豊田龍斗 （宮下コウジ，一井元紀，飯田裕磨，青木孝憲，菅郁也，早稻田龍太，鵜尾晃大，矢寺司）

8	10:52～10:56	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「Wave World 2」</b></p> <p>このゲームはプレイヤーが迫りくる敵からエネルギー源であるコアを守るため、敵を倒していくウェーブアクションゲームです。より高いスコアを目指して戦い続けましょう！</p>	井幡博樹先生 仁賀陽太 (伊香悠希)
9	10:56～11:01	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「Build Quest」</b></p> <p>2DローグライトアクションコマンドRPG          立ちはだかるモンスターを倒し経験を経て個性あふれるプレイヤーを育成し自分だけの最強キャラクターを築き上げろ！</p>	井幡博樹先生 宮下昌也 (松本和也, 多湖亮輔)
10	11:01～11:06	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「Think and Attack」</b></p> <p>「プレイヤーが自ら考え、何通りもある戦いにワクワクする」をコンセプトに、ボスと戦うソロプレイ型の3Dアクションゲームとなっています。          能力取得シーンでアイテムを取得することにより、ゲームステージでの、プレイヤー能力が変わる。そのため、プレイヤーのプレイスタイルにより戦い方を変えられるため、多くの方に楽しんでもらえる作品だと思います。</p>	井幡博樹先生 宮西大輝 (小野悠斗, 野田大芽, 國枝岳尚, 渡邊海, 福永和磨)
11	11:06～11:16	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「SWORD mata」</b></p> <p>時は20XX年。人類は繁栄を追い求めた結果、アンドロイド(AI)の反逆を受け、滅んでしまう。そんな荒廃した世界でたった1人アンドロイドを駆逐するため今日も剣を振り続ける自動人形がいた。          「コンボがすべて。敵を絶え間なく斬り続けることでコンボを溜め、それを消費して強力な技を出そう。カウンターなどの技も使って、コンボを切らすな！」          コンボを消費して技を出すシステムにより、とにかく攻め続けるというコンセプトを実現した。</p>	井幡博樹先生 徳廣晴人 (湯川拓海, 松本隆, 西平優馬, 影岡聖哉)

12	11:16～11:21	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「ナラトリア」</b></p> <p>RPGらしいRPGをモットーに制作したゲームです。  ボタンを押すとリアクションが返ってくる所に始まり、  敵一体やアイテム1つに個性を与え、唯一無二の役割を  持たせています。</p> <p>RPGらしさの中でもアイテムステータスはある程度ラン  ダム性があり、武器や防具を生成すると自分自身だけの  ステータスを持った装備が出来上がります。</p> <p>攻略中のダンジョンに合わせて装備を制作、変えて攻略  し、新しいアイテムを獲得するのがこのゲームの醍醐味  です。</p>	<p>井幡博樹先生  松本隆  （吉田悠人，池水紫  苑，増田雄介，貴田結  人，芳賀虎太郎，畑隆  次）</p>
13	11:21～11:31	<p><b>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「明日のさすらいたち」</b></p> <p>実写映像とゲームエンジンを使用した，新感覚のシネマ  ティックアドベンチャーゲームです。</p> <p>「一心同体の追体験」をコンセプトに，現実世界とCG世  界を行き来する演出を加えることで，本当にあるかもし  れない世界を体験していただきます。</p> <p>アクションでは，ゲームが苦手な人でも楽しめる設計を  中心に，気持ちよく剣を振り，敵を倒し進んでいきま  す。</p> <p>ストーリーでは，映画のように，ボイス付きカットシー  ンをメインに，没入感ある物語を展開します。</p>	<p>井幡博樹先生  田渕璃久</p>
	11:31～11:46	休憩	
14	11:46～12:06	<p><b>ビジネス学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「KCGへのDX提案」</b></p> <p>私はKCGに対してオンデマンド授業と単位制を組み合わ  せたDXを提案し，主に以下の4点を含めます。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・コロナ禍からの大学やKCGの状況</li> <li>・どのように学習フローを変えるのか</li> <li>・その学習の流れを実現する方法</li> <li>・DXによってKCGはどう変わるのか</li> </ul>	<p>松下浩二先生  土井裕輔</p>

15	12:06～12:21	<b>ビジネス学系 プロジェクト演習4</b> <b>「効果的なシフト管理システム」</b> 従来のシフト管理システムは、シフト管理者が各従業員の能力を詳細に把握してシフトを組むことが難しい。 これにより生じる問題として、能力に応じた人員配置ができなかったり、能力をその都度確認する作業が増えたりすることが挙げられる。 その結果として、提供するサービスの質の低下、シフト作成にかかる時間の増加につながる。 そこで、この問題を解決するためのアプリケーションの制作を行うことにした。	松下浩二先生 大石辰典
16	12:21～12:41	<b>ビジネス学系 プロジェクト演習3</b> <b>「手軽に作れるAI」</b> AIを簡単に作ることができるサービス。 AIを作る工程の大部分を自動化し、必要な知識や技術を最小限にした。 必要とするのは元となるデータのみである。 さらに、サービス自体もAIを用いた最適化によって自動化する精度を向上させることができる。	松下浩二先生 久戸瀬竜哉
17	12:41～12:53	<b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b> <b>「IT声優コースpresents 声魂ラジオ！！」</b> 台本作りから出演はもちろんのこと編集作業に至るまで、個性豊かな面々が作り上げた魂を込めた作品です。 コロナ禍により依然として直接舞台に立つ事が出来ないのはとても残念ですが、声優コースの2年間で得たスキルの集大成を是非ご覧下さい！お見逃しなく！！	蓮井真弓先生 三島鴻佑 （和泉透司，小菅きらら，是永将弘，富阪悠斗，中西秀斗）
	12:53～13:53	昼休み	

18	13:53～14:03	<p><b>ビジネス学系 プロジェクト演習2</b></p> <p><b>「カネレコ」</b></p> <p>カネレコは「簡単に入力できる」「簡単に自分のおカネ状況が分かる」を目指して作成しました。支出のバランスが一目瞭然なグラフ機能と支出の履歴が簡単に見られるリスト機能があります。リスト機能には、編集・削除・並び替えといった機能もあります。おカネを使ったり貰った時にすぐに入力できるようにスマホにも対応しています。</p>	<p>前納一希先生 濱口蓮 (中畑雄一朗, 中畑翔一朗)</p>
19	14:03～14:13	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b></p> <p><b>「kcg-community」</b></p> <p>コロナ禍にKCGに入学し、友達作りや学校の情報交換に苦労した経験から、「学校に行かなくても、KCGの情報やグループで集まれる場所が作れるサービス」を目指して作成してきました。</p> <p>DiscordサーバのグループURLを共有するサービス、掲示板、授業評価を用意し、あらゆる情報共有が可能な場として展開していきます。</p>	<p>前納一希先生 田中湧 (古川由佳子, ラーション ステファン)</p>
20	14:13～14:23	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b></p> <p><b>「Edea」</b></p> <p>「5ちゃんねる」のような掲示板と「ZOOM」のようなビデオチャットの機能を併せ持つWebサイトで、学生間の交流を活発化させるようなWebサイトを目指して開発しました。</p> <p>気軽な雑談や質問をしたいときに、「掲示板」「ビデオチャット」の二つの形態から選択することができます。</p> <p>異なる二つの機能をアカウント1つで利用できるため、複数のサービスをまたぐ必要がないことも利点です。</p> <p>掲示板部分はPHPで、ビデオチャット部分はSkyWayで作成しています。</p>	<p>前納一希先生 八木悠生 (奥嶋磊, 三浦宗一郎, 松井大也, 岡本優, 河本侑也)</p>
21	14:23～14:33	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b></p> <p><b>「kawatter」</b></p> <p>掲示板です。掲示板として最低限必要な機能に加えて、UIを子供でもすぐに分かるように、見やすく作りました。例えば、漢字にルビが振ってあったり、色を暖色にして見やすくしています。</p> <p>その他、後から機能追加することを前提に追加しやすいように作っています。</p>	<p>前納一希先生 川田学人 (篠原茉奈, 岩崎亮介, 丸林巧)</p>

22	14:33～14:43	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b>  <b>「Mylog」</b></p> <p>いろいろな人が登録できて、誰でも気軽に簡単にブログを作れるサービスです。  閲覧者は投稿者のブログにコメントを残すこともでき、登録をしていなくても、他の人のブログを閲覧できます。また、閲覧者に公開することなく日記感覚でブログを作成し、投稿できる日記モードも実装しています。</p>	<p>前納一希先生  松村果歩  （柳澤巧望、谷口翔哉）</p>
23	14:43～14:53	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b>  <b>「カードショップ検索サイト『KYOTO Searcher』」</b></p> <p>トレーディングカードゲームを販売している京都府内の店舗を検索するWebサイト。  カードゲーム制作会社が公式HPに記載している店舗をサイト内に掲載。  →開発元が出している情報なので信ぴょう性が高い。  キーワードを入力してそれが含まれる店舗名を検索する文字検索機能を搭載。  制作会社や地域別に条件を設定して店舗を検索できるフィルタ機能を搭載。  →自分に合った店舗がすぐに見つけられる。  検索結果から入れる店舗詳細画面には店舗住所、営業時間、Google Maps等を細かく掲載。  →店舗までの道のりがすぐに分かる。</p>	<p>前納一希先生  奥野太陽  （高山幸清）</p>
	14:53～15:08	休憩	
24	15:08～15:18	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b>  <b>「ビデテキgames」</b></p> <p>ゲームをプレイする人ならば、ゲームの攻略サイトを一度は訪れたことがあると思います。この作品は、動画とテキストを投稿できるゲーム攻略に特化した掲示板型サイトです。動画とテキストを組み合わせることによって、動画投稿サイトの見やすさ、攻略Wikiの手軽さという両方の良いところが出ているサイトになっています。</p>	<p>前納一希先生  中川宗一郎  （下村和史、川島聖也）</p>



25	15:18～15:28	<b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b> <b>「ワクチン予約サイト」</b> 新型コロナウイルスのワクチン予約サイトが使いづら いと話題になりました。そのため、誰でも使いやすいワク チン予約サイトとは何か考え、自分たちで制作しまし した。見やすく操作のしやすいWebサイトを目指しまし した。	前納一希先生 神田莉奈 （園部弘佳，田中七 瀬）
26	15:28～15:38	<b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b> <b>「京都でサバゲー」</b> 現在京都に住んでいてサバゲーをしている人たちのコ ミュニティを広げることができる。さらに、今から始め ようとしている人たちにもわかりやすい解説ページで心 配することなくサバゲーを始めることができます。 「診断ツール」では、初心者は自分に合った戦い方や武 器を知ることができ、ベテランの方には自分が今まで気 づかなかった戦い方などを発見ができるかもしれませ ん。 「掲示板」では、共通の趣味をもった人たちと好きなこ とを語り合ったり、自分が知らなかったことを知ること ができたり、また知ったことを誰かに教えたりすること ができます。	前納一希先生 大門優馬 （鳥山和洋，長濱亨， 山本大河）
27	15:38～15:48	<b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b> <b>「修行僧」</b> 続けたいことを支援するサイト。 やりたい禁欲を入力することで1日目からカウントする ことができます。 ログイン機能を搭載しているので個人の頑張りを記録し 他人と比較することができます。	前納一希先生 田邊凌 （森野輝成，山元徹 也）
28	15:48～16:00	<b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2</b> <b>「遊戯WEB」</b> 数種類のミニゲームを手軽に遊べるWebブラウザゲーム ・さまざまなミニゲームを収録 ・ゲームのクリア時間などからスコアを獲得 ・ランキングに登録すれば他プレイヤーとスコアを競う ことが可能 ・メイン，フリーモードの2種類のモードでやりこみ要素 あり	前納一希先生 澤田政嘉 （田中海斗レアンド ロ，Rangkuti Ferdi Rizaldi，Lin Vincent Antonio，小林准也）

2月4日(金)

No.	時間	発表内容	指導教員・発表学生 (共同制作学生)
1	10:00～10:10	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</b></p> <p><b>「Look-me」</b></p> <p>「Look-me」とは、就職活動に備えて自己分析や面接対策、企業研究ができるWebアプリです。</p> <p>大事な面接前など、確認しておきたいときにパッと確認できるように。そして、自分自身を表現するセンテンスとして、大切に保管できるように製作しました。</p> <p>就活を乗り越えた私達だからこそ、これから頑張る人達に少しでも力になりたい。</p> <p>「Look-me」を使って、貴方も就職活動の第1歩を踏み出しましょう！</p>	丸田寛之先生 玉木莉緒 (中川亜美)
2	10:10～10:25	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</b></p> <p><b>「Contactless」</b></p> <p>顧客とフードレストランの従業員との接触が少なく、顧客が食品やメニューを注文するのに役立つ非接触注文システムである。アプリケーションは、マイクロサービスアーキテクチャを使用して構築されたアプリケーションアーキテクチャと、AWS, Django, Node.JS, Socket.IO, およびさまざまなタイプのデータベースなど、それを構築するためのテクノロジーに重点を置いている。アプリケーションは2つに分かれており、お客様が食べ物や飲み物を注文したり、注文状況を確認したり、食べ物を待っている間にゲームをしたりできる顧客側である。従業員側は、注文が処理され、注文データが表示される場所である。</p>	丸田寛之先生 Usemahu Azhandi Ismail (Liu Kane Maxwell)

3	10:25～10:35	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</b>  <b>「SEITI」</b></p> <p>SEITIは聖地巡礼を支援するWebアプリケーションです。聖地巡礼の記録を画像とテキストで投稿、共有することができます。投稿された記事の閲覧やコメントをすることもできます。</p> <p>検索バーに作品タイトルを入力することで、聖地巡礼を行いたい作品の記事が投稿されているか確認することができます。</p> <p>記事にある行き方ボタンをクリックすることで、現在地からの記事に書かれた聖地への経路をグーグルマップに表示することができます。</p> <p>SEITIを使うことで聖地巡礼より多くの情報を集めることができ、ユーザ同士で質問をするなどの交流をすることができますようになります。</p>	<p>藤戸俊行先生  鳴戸健太  （八木誠司，西田竜真，岸孝燎，今井勇輝，柿山剣士）</p>
4	10:35～10:45	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「monofolio」</b></p> <p>monofolioは購入者側が主となる新しいフリーマーケットシステムです。</p> <p>購入希望者が最初に欲しいものと希望する購入金額を投稿し、出品者はそれに対して希望価格や商品の状態写真を提示、購入者はその中からどの商品を購入するか選択することができます。このシステムを利用することで、入手困難な商品を探しやすくなります。また、最近問題になっている高額転売の防止にも貢献することができます。</p>	<p>藤戸俊行先生  松澤宏  （木村竜太，秋山直人，益戸健太，好光輝星，佐々木大輔）</p>
5	10:45～10:55	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「はじめてのHTML」</b></p> <p>ウェブサイトビルダーのような，GUIでウェブページをデザインできるウェブアプリケーションです。プログラミングは難しそうだと考えている人にもプログラミングを学びたいと思っていただきたい，という思いで工夫を凝らしました。GUIで作成しているウェブページ画面のHTMLコードをリアルタイムで更新・表示できる機能などがあり，ユーザとコードの距離を縮められたらと思っています。</p>	<p>藤戸俊行先生  阪井真幸  （山内直樹，今井崇史，中西凌輔，田中智章，西出将太）</p>

	10:55～11:15	休憩	
6	11:15～11:30	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習 3</b>  <b>「Utopia」</b></p> <p>既存のFacebookやTwitterなどと同様の機能を備えつつ、チャンネル機能を実装して自分の好きな話題に特化した話をしやすくしたSNSです。チャンネル機能を実装して自分の好きな話題を選びやすくなりました。また、話題ごとに複数のアカウントを作成する手間を省きました。</p> <p>SNSの機能のベースとして自分の体験や行動、趣味等を書き込み、さまざまなユーザと意見交換を行うことや、いいねとリツイート（拡散）等ができます。</p>	<p>中口孝雄先生  高山穂  （引口茜衣，大久保瑞貴）</p>
7	11:30～11:40	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習 3</b>  <b>「MANAVEL」</b></p> <p>HTMLやCSS，JavaScriptなどWeb開発技術を同じ分野の学習者間でチャットでのやり取りをしながら学ぶことができるコミュニケーション型のWeb開発技術学習サイト。</p> <p>独学が苦手な方でもコミュニケーションを取りながら学習できます。</p>	<p>中口孝雄先生  池本樹  （三田村尚哉，黒坂啓太，横田和希，大野仁資）</p>
8	11:40～11:55	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習 3</b>  <b>「Record out」</b></p> <p>音声認識を利用した，ビデオチャットアプリです。複数人でのオンライン会議などで利用できます。</p> <p>音声認識に対応し，話した内容をチャットメッセージとして送信することができます。チャットの内容はCSV形式のファイルに出力できるため，会議メモの作成が容易になります。</p>	<p>中口孝雄先生  早間涼介  （田中晃也，松木僚汰）</p>

9	11:55～12:00	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</b>  <b>「モノ倉庫」</b></p> <p>私たちの生活を支える行動の一つに「買い物」という行為があります。</p> <p>それは、娯楽としても必須行動としても両立する数少ないものの一つです。</p> <p>でも、同じものを買ってしまったと気づくと台無しになってしまいます。モノ倉庫を使うと、記録・重複を覚えてくれるのでより買い物を楽しむことができます。</p>	<p>中口孝雄先生  後藤菜緒  (平池野々花)</p>
10	12:00～12:15	<p><b>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「健康提案アプリ “Fit-ner”</b></p> <p>本アプリは健康に関するデータをユーザ様に入力していただき、データに合った行動を提案するアプリケーションです。提案はPythonで実装した独自のAI技術を用いてユーザのデータや環境を参考に自動で作成します。</p>	<p>中口孝雄先生  前田優也  (川崎詩織, 加藤詩音)</p>
	12:15～13:15	<p>昼休み</p>	
11	13:15～13:30	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「自立走行ロボット運用システム『panda』</b></p> <p>屋外を走行するロボットを、PCやスマートフォンでどこからでも操作できるシステムです。</p> <p>このシステムは、ローバと操作用WEBアプリケーションで構成されます。</p> <p>WEBアプリケーションでローバの視点や位置情報を確認しながら目的地を設定すると、その目的地までローバが自立走行します。</p> <p>RTK法を使用することで、ローバは誤差±20cmで目的地に到達できます。</p>	<p>久保田英司先生  正元淳也  (石橋尚之, 馬場竣平, 佐々木祥二)</p>

12	13:30～13:45	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習3</b>  <b>「スマート農業」</b></p> <p>本作品は植木鉢に植えた野菜の成長を管理，監視するシステムです。</p> <p>定期的に写真，気温，湿度，気圧，土壌湿度のデータを集めGoogle DriveへCSVファイルとしてアップロードするようになっておりパソコンやスマホなどから育成状況を確認できます。また，自動水やり機能を搭載しており土壌湿度をもとに水やりをしてくれるため水やりを忘れることはありません。</p>	石田勝則先生 福嶋一樹
13	13:45～13:55	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4・3</b>  <b>「スマート電池交換システム」</b></p> <p>本作品は，自走する電池交換体（移動体）により，使用済み電池を充電済み電池に交換するシステムである。本システムでは，移動体，ホルダ，サーバに通信モジュールが搭載され，同モジュール間の通信により，電池交換が指示される。ホルダに設置されたマーカーの画像処理により得られた情報に基づく移動体の制御により，位置合わせが実現される。</p> <p>本作品は，将来社会に提供されるべき「オフグリッド給電システム」のプロトタイプである。</p>	石田勝則先生 中江友則（原田裕人， 荒木馨生，河原利，宮 本歩）
14	13:55～14:10	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4・3</b>  <b>「自動体温測定機『ハカル君』2号機」</b></p> <p>正面に顔を持ってくることで自動かつ非接触で体温を測定できる機械。</p> <p>マスク判別，顔の距離の指示，異常体温時の警告などができる。</p>	石田勝則先生 鶴谷滉太 （高橋李空，松田英 隆）
	14:10～14:30	休憩	
15	14:30～14:40	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b>  <b>「からくりロボット」</b></p> <p>この作品は，モータが付いた2つのタイヤとアームを搭載しているロボットで，コントローラを使って操作します。コントローラについている4つのボタンの押し組み合わせで前後進，左右に曲がる，アームの上げ下げができます</p>	淵野哲彦先生 清水雄太 （宮原優太）

16	14:40～14:50	<b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b> <b>「スマートインターホン」</b> 来客をLINEやSlackなどのメッセージアプリを使ってメ 通知してくれる新たなインターホンシステム。在宅時や 外出先からも確認ができて、いつインターホンが押され たかの日付や時間などの履歴も見られます。 M5 Stick C やIFTTT, チャットサービスを組み合わせ た、スマートなインターホンシステムになりました。 インターホン以外にも、日常使いにも対応する通知シス テムを開発しました。	淵野哲彦先生 小足亮太 （梶田満知都，久万倫 輝）
17	14:50～15:00	<b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b> <b>「テトリス」</b> ゲームのテトリスをC言語のみで一から自分の手で制作 しました。コマンドプロンプト上で動くプログラムとし て作りました。キーボードの矢印の← →で横に移動し て，↑で回転，↓で急降下できます。Hキーでブロック のホールドもでき，Zキーで左回転もできます。	淵野哲彦先生 大嶋捷斗
18	15:00～15:10	<b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b> <b>「自動打ち水」</b> この作品は夏の暑い日に自動で打ち水をする機械です。 ある地域の気温をネットワーク経由で気象庁のサーバか ら読み込みます。そして6時～19時の間で，気温の条 件を満たしていた場合のみ自動で打ち水を開始し，時間 が経てば自動で停止します。	淵野哲彦先生 杉江啓之 （山本空，川口拓磨）
19	15:10～15:20	<b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b> <b>「電動貯金箱」</b> お金を入れると中のセンサでどのお金を入れたかを検知 し，いくら入ったかをパソコンに表示できる貯金箱で す。お金を出したいときは，硬貨の種類と枚数を指定す ればその枚数をモータで押し出してくれます。	淵野哲彦先生 山口貴弘 （加藤直樹，河部誉 輝，増田大和，塔下魁 人）
20	15:20～15:30	<b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b> <b>「自動カーテン」</b> 朝と夜にカーテンを自動で開閉してくれる装置です。そ の時の明るさで開閉の判断をしてくれるようになってい ます。朝の起床時間にはカーテンが開いて朝日を浴びる ことができるので朝に起きるのが苦手な人でも気持ちよ く起きられます。	淵野哲彦先生 勝原馨大

21	15:30～15:40	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</b>  <b>「スロットマシン2」</b></p> <p>この作品は前年度の作品に映像ディスプレイを加えたスロットマシンです。この作品の特徴は映像ディスプレイによる分かりやすく派手な演出によって前年度よりさらにプレイヤーに楽しんでもらえるところです。また、インターネットにこの作品専用のサイトがあり、遊び方や内部抽選の仕様を詳しく知ることができるほか、当日の自分のプレイ記録を確認することもできます。</p>	<p>淵野哲彦先生  瀧端真哉  （竹川聖真）</p>
22	15:40～15:50	<p><b>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</b>  <b>「コンティニューティロボット」</b></p> <p>NASAの火星探査計画が2020年の7月30日にパーサヴィアランスローバーを打ち上げた。私はパーサヴィアランスローバー研究を継続するため、ガレージキットのロボットとしてコンティニューティロボットを作りました。</p> <p>コンティニューティロボットには、三つの目標があります。：</p> <p>I. 生息可能性の探索：微生物が生息可能な過去の環境を特定する</p> <p>II. サンプルのキャッシング：岩盤コアとレゴリス（「土壌」）のサンプルを収集し、火星の表面に保存する</p> <p>III. 人間のための準備：人間が火星で生活をする事が可能か研究する。</p> <p>このロボットの特殊機能としてカメラでESP32モジュールで写真やビデオをリアルタイムでウェブページにストリーミングしながら遠隔的にパソコンでロボット動作をコントロールができます。</p>	<p>久保田英司先生  Coreas Mario</p>

◆評価について◆

自分が見た発表の良かった点を「KING-LMS→コース→プロジェクト演習発表会→評価入力→作品名」から評価してください。

皆さんからの評価は、2月20日（日）のKCG AWARDSのノミネート作品を選ぶ際の参考データになります。