

京都コンピュータ学院
2021年度プロジェクト演習発表会
作品展示

日時： 2022年2月3日(木)， 4日(金)

内容： プロジェクト演習2，3，4 作品展示

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
1	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「Color dominates life (色が人生を支配する)」 快適な写真からカラーマッチングの方法を見つけて、カラーマッチングカードに整理するものです。	藤田啓輔先生 衣科龍
2	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「弟を助ける大冒険」 兄が、病気になった弟を助けるべく薬草を探しにモンスターの蔓延る森へ挑む、CGと実写を組み合わせた、静止画コマ送りアニメーション	藤田啓輔先生 門脇勇弥, 高木虹汰
3	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「シャイニングスター」 シャイニングスター(著作権フリー)という楽曲の一番の歌詞を書いて、背景に空の写真を張り付けました。 背景の写真は、私が実際に外で撮影したものを使いました。 字幕の色が、空の色とかぶって見えなくならないように、字幕の配置と背景の写真の両方にこだわりました。 https://maou.audio/14_shining_star/ (楽曲のリンク)	藤田啓輔先生 藤本匠
4	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「動物小話 「みんなのために」」 動物の人形を使ったストップモーションアニメーション。 子供向けの話になっている。	藤田啓輔先生 高田 柁
5	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「戦略的恋愛シミュレーションゲーム」 内容：女性向けソーシャルゲーム 制作物：ゲームデザインの企画書 ・レアリティ別イラスト3枚・進化イラスト1枚・キャラクターデザイン4体 ・敵キャラクター人型, モンスター各4種・プレイ画面(ホーム, 戦闘)・イベント時衣装 ソフト：CLIP STUDIO PAINT	藤田啓輔先生 沖唯菜
6	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「「流星コネクト」MV」 「流星コネクト」という曲に合わせてMVを制作しました。 曲自体がアニメっぽい感じの曲なのでボカロなどでよくある少数のイラストを用いたMVを作りたいと思い制作しました。 テキストアニメーションなども幅広く活用し、動きのあるMVとなっております。	藤田啓輔先生 片岡隆, 勝村風香, 井上大樹, 吉留裕介

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
7	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「和菓子の家」 和菓子のことを詳しく知ることが出来るホームページを制作しました。	藤田啓輔先生 武藤琴子
8	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「Modern 1LDK」 3DCGソフトのMayaをメインに使用し3DCGモデルルームを作成。 間取りは1LDK。 その空間の中に多くの家具やインテリアをモデリング, 配置, 色付け, ライティング, 撮影。 リアルを追求した作品になっています。	藤田啓輔先生 奥村樹生
9	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「敦煌旅行ポスター」 旅行ポスター	藤田啓輔先生 張大瑋
10	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「カラスのアンデット」 3DCGで制作したオリジナルキャラクターです。 見た目はダチョウっぽいですが翼のないカラスを制作しました。 不気味な雰囲気を感ぜさせつつもどこか愛らしく感じるように制作した作品です。	藤田啓輔先生 長谷川莉沙
11	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「自己紹介デザイン」 自分のことをWEBサイトとしてデザインします。	藤田啓輔先生 日野瑞雪
12	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「はりねずみのおてつだい」 はりねずみとサンタをモチーフにしたパズルゲームのUI	中林聡子先生 大森雛乃
13	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「京都ポスター」 IllustratorとPhotoshopで京都の観光場所とかが書いているポスターを4作品制作しました。それぞれデザインが全く違うのでその違いを感じてもらえたらと思います。	中林聡子先生 安井和也
14	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「学校～school～」 ショートムービー 各々で制作したオリキャラを動かす。	中林聡子先生 諏訪晴信, 内田真臣, 古池涼馬

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
15	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「登場」 キャラクターの登場シーンをイメージしながら作成した動画です。	中林聡子先生 富永絢太
16	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「未来は君次第 / LINEスタンプ「実はなかよし4人組」」 春学期と秋学期で別々の作品を制作しました。春学期の作品は「自分の未来(将来)がどうなるかは自分次第」というメッセージを込めた作品で、一人の男の子を主人公とし、その主人公の未来の姿を悪い方と良い方で描き、それぞれを合わせて一枚絵を制作しました。秋学期の作品は、春学期の作品が終わってしまっていたので新しく企画を立て、LINEスタンプ風のイラストを制作することにしました。一人は等身大キャラを、一人はデフォルメキャラを担当しました。それぞれキャラクターデザインは統一し、「阿呆」「臆病」「厳格」「澆刺」をテーマに4人のキャラクターを制作しました。	中林聡子先生 久留瑞希, 森澤まゆ奈
17	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「にわか雨」 ある日の、ある少女の出来事をアニメーションとして作成しました。	中林聡子先生 山本水瑞希
18	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「シャドーボックス「綱に引っかかる一枚の紅葉」」 カードゲームをやっていてシャドーボックスという作品を知り、自分も作ってみたいと思いこの作品に至りました。 写真や画像1枚の平面イラストでは伝わらない魅力がシャドーボックスにはある為そこがポイントになります。	中林聡子先生 荒田飛鳥
19	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「「ネコンダクター」MV」 LumoさんのVOCALOID楽曲「ネコンダクター」をお借りしてアニメーション、モーショングラフィックスを取り入れたフルMVを制作しました。	中林聡子先生 島田幸恵
20	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「“KYOTO MUSIC FESTIVAL 2022”野外ライブのポスター」 毎年京都府の梅小路公園で行われる(架空の)野外音楽フェス。アーティスト名は架空のバンドであり、バンド名の由来は京都府にある市町村。	藤田啓輔先生 川口侑真

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
21	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「うちの子画集」</p> <p>オリジナルキャラクターの画集です。</p> <p>「和」×「擬人化」のテーマで制作を行い、擬人化もモチーフ単体だけでなく複数のモチーフを複合させたものも制作しました。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>富田実里</p>
22	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「豊公園から脱出せよ！」</p> <p>いつものようにパトロールをしていた主人公であるスーパーヒーローのコンタが触らないでねという看板のとなりにはいたロボットのメタウサー号（メタウサイチゴウ）をみる。看板の警告をみたコンタは、ロボットを触らないことにして次の場所をパトロールしようとしていたけどロボットの近くにいた黄色い鳥にロボットが触られてしまう。触られたロボットのメタウサー号は目覚めて暴走モードに入ってもっているブラックホールでコンタをコンタが住んでいる世界とは別の世界にある豊公園に飛ばしてしまう。コンタを豊公園に飛ばしたメタウサー号もそのまま豊公園のある世界に向かう。暴走しているメタウサー号も豊公園にいるということに気づいたコンタは、豊公園と豊公園の回りにいる人や動物に被害がないようにメタウサー号を誘導しながら豊公園からの脱出を目指す。そしてメタウサー号の暴走を止めることにする。というのが作品のあらすじです。私が今回作った作品は、オリジナルのキャラクターにアニメーションがついた作品となっています。作品の前半は、全て私が作ったキャラクターのアニメーションと背景イラストでできていて作品の後半からは、ほとんど私が作ったキャラクターのアニメーションと私が豊公園で撮影した実写映像と写真でできています。アニメーション制作ソフト用にAdobe Photoshopというソフトを使っています。作品のために作った背景イラストは、リアリティーをだしたかったので質感をだすように工夫しました。描</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>バラスケニ</p>
23	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「炭酸飲料のCM」</p> <p>炭酸飲料のCMを制作しました。</p> <p>爽やかさとどの年代にも親しまれている感じを出しました。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>園岡美玖, 安川穂果</p>
24	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「1分恋愛！カオスギャルゲーム！」</p> <p>1分ノベルのフリーゲーム。作者が瞬発で作れるようにと提案した思い付きのゲーム。キャラクターが個性的すぎる。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>井手翔子</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
25	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「evening」 「おしゃれなインテリアポスターを自分で作って飾りたい」という想いをきっかけに、インテリアポスターを作りました。 まだ明かりの残るオレンジ色の夕暮れ時、その日一日頑張った自分に向けて「今日も頑張ったね、よくやった」と労いの言葉を添えたポスターにしました。	藤田啓輔先生 柳瀬晟登
26	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「街を往く。」 巨大化した動物が町を悠々と歩く。 主に猫。 SFっぽい演出もあり。	藤田啓輔先生 加藤誠人
27	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「メッセージ」 自作のシナリオで、「謎のメール」をテーマに考え、実写映画の予告動画を作りました。	藤田啓輔先生 豊田裕大
28	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「おかげ横丁でぶらっと食べ歩き」 三重県おかげ横丁で、名物の松坂牛コロッケや伊勢うどん等を食べているシーンを撮影し、テロップやSEやBGMを入れてTV番組風の動画を作成しました。動画以外にもポスターを2枚や動画内のナレーションのセリフを書いた台本を作りました。	藤田啓輔先生 西澤翼, 角間楓太, 岸本快士, 佐々木蓮, 杉本昌駿
29	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「世界遺産に行った気になる地図」 ・世界遺産を3DCGソフトMAYAで、モデリングをして制作しました。 コロナで旅行に行けない世の中になってしまったので、少しでも旅行気分を味わえるというコンセプトで制作しました。 使用ソフト：MAYA,Photoshop	藤田啓輔先生 植田将司
30	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「『グリム迷宮』」 グリム童話の世界観をイメージした、ポスター風のイラストです。 迷宮をテーマに設定し、物語の世界の中に落ちていくイメージを表現しました。 使用ソフト：CLIP STUDIO PAINT, Adobe illustrator, Adobe Photoshop	藤田啓輔先生 佐份利達也

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
31	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「サイボーグ」 荒廃した世界観の敵キャラクターという設定です。生身の人間では不可能な動作をするために、モデルの各部分に機械的な要素を入れています。	藤田啓輔先生 中川公亮
32	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「Be trapped in a dream」 ある日眠りに落ちたら別世界へ来てしまったそこは奇妙な生物たちが暮らす危険な場所そこでプレイヤーは元の世界へ帰る手がかりを探りながら生き残りを目指す この創作ゲームのあらすじ攻略などが載ったプレイガイド本	藤田啓輔先生 八木海音
33	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「島の生活」 短編アニメーション。 陸が海に沈んでしまった世界で、人々は人工島を築き生活をしている。	伊藤瑞希先生 王毅捷
34	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「ひとりじゃない」 ショートアニメーション。 ある日の放課後、いじめっ子のA子はいつもいじているB子に助けられ……？ 孤独な女の子同士の友情を描く、微ホラーほのぼの物語。	伊藤瑞希先生 Nabila Alya Zhafarazain, 榎原那奈
35	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「帰省」 アニメーション作品。 故郷の田舎から住んでいる都会へ帰る主人公。 生まれ育った懐かしい場所を歩く主人公は、たくさんの思い出と主に歩いていく。	伊藤瑞希先生 福井貞瑛, 山田康揚
36	アート・デザイン学系 プロジェクト演習4 「お盆休み」 迎え火によって、あの世から、どこかの田舎にきた幽霊の主人公。田舎の風景を楽しみながら、段々と深みが増してくるストーリーを楽しむ映像作品。	伊藤瑞希先生 村井大斗
37	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「自分の姿」 自分の普段着ている服をネオンエフェクトで紹介	藤田啓輔先生 西山翔利

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
38	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「化粧品広告」</p> <p>化粧品の「口紅」の広告を制作しました。制作の際,高級感のあるデザインを 意識して制作しました。</p> <p>フォントを締まりのあるフォントにしてより高級感を引き立たせました。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>松下稜太郎</p>
39	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Fairy Days予告編」</p> <p>妖精たちの日常をコマアニメーションでアニメ化したときの予告編風動画です。この予告編動画では、主に妖精たちが、普段人間たちの使うものや自然のものをつかって遊んだりする様子を撮影し、予告編として仕上げています。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>長田凌佑</p>
40	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「「Hand」」</p> <p>生き物の「手」をテーマにしたイラスト作品です。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>下村陸斗</p>
41	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「ROUSE- 3Dアニメーション」</p> <p>ゲーム学系の方と合同で制作したゲームで、 制作を担当したキャラクターをMAYA上で撮影したものとなっています。</p> <p>Arnold3Dレンダラーを使用した、細かな光沢や臨場感溢れるカメラワーク、 心を沸かせるアクションをご堪能ください。</p> <p>また,この展示物を見て興味を持ったのであれば、 ぜひゲーム本編のほうも一度遊んでみてください！</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>渡邊旭真, 池永直生, 田村領, 中村凧沙, 小 森開登, 大野緒巳, 松 尾隆成</p>
42	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「プロジェクト. アリス」</p> <p>「不思議の国のアリス」をインスピレーションにした3DCGの作品です。</p> <p>冷蔵庫の中が海に繋がり、寒い冷蔵庫の中に暖かい海がありました。</p> <p>作品の アニメーションをループし、GIFファイルにして、ずっと続く海の景色がメインの目的です。ローポリの面白さを引き出しながらレトロゲームの感じを再現することを目標にしました。</p>	<p>藤田啓輔先生</p> <p>Tran The Hoang Thong</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
43	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「「STF」のCM」 「カッコイイ」を目指して、ロゴ・パッケージデザイン・味を一から決めて作り出したオリジナルドリンクのCM制作をしました。メンバ全員の得意分野を活かし、ネオンを基調としたパッケージデザイン・映像となっています。映像のほとんどはCGの映像ですが、実際に河で撮影した映像も組み合わせているので注目してご視聴ください！	藤田啓輔先生 西村綾香, 齊藤彩加, 福田翔雅, 野夫井姫 唯, 加藤楓香, 平原萌 衣, 草薙有沙
44	アート・デザイン学系 プロジェクト演習2 「落ち着く空間」 3DCGで作った一つの部屋です。	藤田啓輔先生 島田英和
45	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「Ray」 3DCGキャラクターのモデリング Mayaでモデリング, SubstancePainterで色を付けた 諸事情により秋学期のみでの作成	中林聡子先生 杉谷真
46	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「おろち」 ・静止画作品 ・Mayaなどの3DCGソフトを使用してオリジナルキャラクター“鬼人おろち”をモデリングしました。	中林聡子先生 藤木悠利, 桐生紗希
47	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「HUD」 日常生活の中にVFXを取り入れ近未来を演出するをテーマとして aftereffectsで4作品制作しました。	中林聡子先生 寺本夢飛
48	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「look」 3DCGキャラクターモデルのアニメーション作品 Blenderでモデリング, リギングなどを行い, Unityでシェーディング 及びレンダリングを行った。	中林聡子先生 岡本航一
49	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「金沢紹介」 金沢の観光場所をポスターとwebサイトで紹介する。	中林聡子先生 山本哲, 河島悠也

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
50	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習3</p> <p>「ぼくときみ」</p> <p>Mayでモデリングをしてアニメーションを作りました。</p> <p>主人公とロボットが出会うまでのシーンを描いています。これからを 起こるシーンを少し見せ、予告のように作りました。</p>	<p>中林聡子先生</p> <p>谷口幸輝</p>
51	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「ARオブジェクト制作 デスクトップPC」</p> <p>スマートフォンからアクセスできる AR作品を制作しました。</p> <p>自作PCをモデルに少しアレンジしたもので 実物大のAR合成ができる ものです。</p> <p>今回は iOS/iPadOS向けのUSDZ形式で制作しました。</p> <p>※一応Web上でも確認できるglTF形式も用意しています。</p> <p>これをきっかけに ARコンテンツに興味を持っていただけたらいいなと 思っています。</p> <p>Apple製品をお持ちの方はUSDZデータをダウンロードして 開いてみて ください。</p> <p>※iPhone/iPadの場合「ファイル.app」へ保存してください。※それ 以外の方は Web上のglTFViewerなどで「.glbファイル」を開いてみて ください。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>清水康太</p>
52	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「Nostalgia」</p> <p>pixilart/Adobe Illustrator/Photoshop でイラストを描きます。フレー ム何枚か作ります。</p> <p>After Effectsでアニメーションを作り, イラストをGIFにします。</p> <p>まとめてミュージックビデオを作ります。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>Kirillova Aleksandra</p>
53	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「3D制作: 銅像クリーチャーの物語」</p> <p>Zbrushの3Dモデリングから銅像やフィギュア的な感じのキャラク ター・クリーチャーを作りたい。</p> <p>クリーチャー的なキャラクターに興味を持って, そして数少ないた め, いい感じのが作りたい。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>Elvin Pareira</p>
54	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「他谷 俊」</p> <p>部屋の中を360° 見渡すことができるムービー。</p> <p>HMDを使用して実際に頭を動かして鑑賞することも可能。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>他谷俊</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
55	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「キャラクター3Dモデル」</p> <p>「原神」から触発された、オリジナルキャラクターです。スカルプティングにはzbrushを使って、UVマッピングにはmayaを使います。その後substance painterでテクスチャを適用します。ゼロから始める、2Dから3Dへ。この4年間で 学んだことを見せたいです。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>Michelle Angelica</p> <p>Suhardy</p>
56	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習4</p> <p>「我が家の小さなアイドル」</p> <p>自宅で飼っているペットの柴犬の「くう」をモチーフにした3DCGモデルにアニメーションを付けた動画。</p>	<p>平尾恵郷先生</p> <p>村田日和</p>
57	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「カスミソウ」</p> <p>・読み切り漫画(55p)</p> <p>あらすじ</p> <p>体調の優れない母と2人暮らしをしているユウは、ある日の夜、家の前に座り込んでいる一人の少女、アンと出会う。彼女がそこにいるのにはある理由があった。2人に待ち受ける運命は…</p>	<p>伊藤瑞希先生</p> <p>松本大輝</p>
58	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「イラスト集」</p> <p>メンバー二人で各10枚程度のキャラクターイラストを作成。各作品にテーマを設定し、それぞれの解釈や発想をもとに描画。</p>	<p>伊藤瑞希先生</p> <p>井上一弥, 藤本沙也</p>
59	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「並行遊歌」</p> <p>ティラノビルダーで作ったノベルゲームです。</p> <p>キャラクターとシナリオはオリジナルで、背景や音楽はフリー素材です。</p> <p>あらすじ</p> <p>2021年世界中に新型コロナウイルスが蔓延している世界、人々は外出自粛を余儀なくされていた。</p> <p>ある朝、主人公は目覚めると、2020年の卒業式の日タイムスリップしてしまった。しかも新型コロナウイルスがない。</p> <p>主人公は戸惑いながら学校に行くが……。</p>	<p>伊藤瑞希先生</p> <p>海外亮雅</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
60	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「【実写合成MV】靴の花火」</p> <p>あなたは、何のために、誰のために創作をしていますか？創作者と創作物の間の絆、創作活動で知り合った人達。</p> <p>あの夏の記憶と創作者達のそれぞれの生き方を、映像作品の形で捧ぐ。</p>	伊藤瑞希先生 周梓軒, 大垣征也
61	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「羊頭狗肉」</p> <p>私はMayaで家を作りました。この家は3階建てです。プランニングは1階を福井工業大学の生徒に頼み, 2階は京都美術工芸大学の生徒に頼み, 3階は私が担当しました。コンセプトは羊頭狗肉です。外観は普通で, 内装は狂っているものを作りました。</p>	伊藤瑞希先生 石田優人
62	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「「ロボッマン」」</p> <p>特撮風のアニメ作品です。正義のヒーローロボッマンが邪悪な敵と戦う物語です。</p>	伊藤瑞希先生 杜豪
63	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習2</p> <p>「棒人間の戦闘もおもしろくなれる」</p> <p>このアニメーション作品は, アニメーターの志田直俊さんが作った「ドラゴンボール」シリーズの戦闘シーンの雰囲気参考にしています。特にストーリーはありませんが, キャラクターの動きを楽しんでください。</p>	伊藤瑞希先生 方物
64	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習3</p> <p>「神の道を歩む少年」</p> <p>短編2Dアニメーション作品。</p> <p>小さい頃とても頭が良かった主人公は, 父の友人の娘と知り合い, 二人は許嫁となった。しかしある日, 主人公はある寺で指輪に宿るエネルギーに選ばれ, 心神喪失状態になってしまう。そして結婚の日, 主人公はエネルギーと一体化することでついに神智を回復し, 相手の婚約破棄に同意した。そうして神の道を修めていくのだった。</p>	伊藤瑞希先生 許榮
65	<p>アート・デザイン学系 プロジェクト演習3</p> <p>「未定的注定」</p> <p>乙女ゲーム《未定事件簿》の二次創作アニメーション作品。5人の主役のうち, 男性が4人とヒロインの女性が1人います。ヒロインに対する男性たちの気持ちと, 彼女が各男性キャラと一緒にいる4つのif線を描きました。</p>	伊藤瑞希先生 于静桐

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
66	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「個人イラスト集」 個人のイラスト18枚と15秒のアニメーションを展示する。	伊藤瑞希先生 雷諾
67	アート・デザイン学系 プロジェクト演習3 「海」 デジタルによるカットアウトアニメーション作品。 主人公の乗った船は海で嵐に遭い難破した。主人公は沈んでいくとともに、様々な深さの海の景色を見た。最後に主人公が目覚めると夢だった。これをきっかけに主人公は海が好きになり、海を守り始めた。	伊藤瑞希先生 于翔
68	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「基本情報選択式問題集」 主に基本情報技術者試験の問題を選択式で出題してくれるアプリになります	渡邊昭義先生 加藤優
69	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2 「Mylog」 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。	前納一希先生 松村果歩, 柳澤巧望, 谷口翔哉
70	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習2 「遊戯WEB」 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 Ferdiz Rizaldi, Lin Vincent Antonio, 小林 准也
71	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「カップヌードルCM」 食品のCM(ビデオ)作品 カップヌードル	丸田寛之先生 高木泰知, 井上翔太, 大野木新太, 山本陽平
72	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「コロマップ」 現在地の周辺の病院などの施設を探ことができ、また各都道府県の重症病床使用率なども見ることができる。	丸田寛之先生 福田裕斗, 奥村宗毅

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
73	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「MYC.gg」</p> <p>League of legendsの攻略サイトであるop.ggのキャラクター情報のページを登録, 削除をすることができ, 自分だけの見やすいように編集することができます。</p>	<p>丸田寛之先生</p> <p>清水建太</p>
74	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「スケジュール表」</p> <p>月ごとに予定が見ることができるスケジュール表。</p> <p>今まで使ったことのない人や手書きで予定をメモしていた人などが使いやすいようなシンプルなものにしました。</p> <p>授業等ではスケジュール表というのは作ってこなかったもので, 今までの授業で得た知識やネットにある知識を活かして協力して一から作り上げました。</p> <p>使用言語 HTML CSS JS</p>	<p>渡邊昭義(情報学科), 丸田寛之(メディア情報学科) 先生</p> <p>西川大輝, 長谷川貴大, 山下竜徳</p>
75	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「私だけの映画情報まとめサイト」</p> <p>映画情報をまとめた他人に見せない自分だけが使うメモのようなウェブサイト</p> <p>主な内容</p> <p>①☒演者やあらすじ, 予告動画など映画に関する情報</p> <p>②☒画を見た私の感想と星いくつか評価する正直なレビュー機能</p> <p>③☒元の映画館情報(主に家の近くの映画館)</p> <p>をサイトに記載しました。</p>	<p>丸田寛之先生</p> <p>堀家一輝</p>
76	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「ダイエットサポートアプリ」</p> <p>運動不足が多くなっており, 肥満が増えている</p> <p>現代にはダイエットが必要である。そのダイエットをサポートするアプリを制作した。</p>	<p>丸田寛之先生</p> <p>戸田悠誠</p>
77	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「麻雀有効牌計算ツール」</p> <p>このツールは麻雀で自分の手牌を入力して, 次に何を引くことができれば手が進むのかを計算するツールです。</p>	<p>丸田寛之先生</p> <p>北中佑弥</p>
78	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「錦織圭ファンサイト」</p> <p>テニスプレーヤーの錦織圭のファンサイトです</p> <p>最新の試合結果や今後のスケジュールなど錦織選手に関する情報などを見ることができます</p>	<p>丸田寛之先生</p> <p>廣岡凌輔</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
79	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「レストランのウェブサイト」 OrangeBurgerというレストランのウェブサイト	丸田寛之先生 Sugata Steven, Aldo Hersan Wiratama
80	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「Utopia」 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なった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。 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、さまざまなユーザーと意見交換を行う、いいねとリツイート（拡散）等ができます。	中口孝雄先生 高山穫, 引口茜衣, 大久保瑞貴
81	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「Record out」 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。 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。	中口孝雄先生 早間涼介, 田中晃也, 松木僚汰
82	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「競馬を一ミリも知らない男たちが作る競馬予測AI」 約4万3000件の馬のデータから予想したい馬の過去のレース情報を参照し馬の走破タイムを予測するウェブアプリケーションです。このアプリケーションにはPythonを使用し機械学習を行っています。この作品を楽しんでもらえたら幸いです。	中口孝雄先生 手越翔大, 宮田和弥, Ganbat Dashtseren
83	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3 「モノ倉庫」 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。 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。 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・重複を教えてくれるのでより買い物を楽しむことが出来ます。	中口孝雄先生 後藤菜緒, 平池野々花

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
84	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「ウイルス戦争」</p> <p>暇な時間に簡単に遊べるシューティングゲームのウェブアプリです。キーボード操作でプレイヤーを操作し、ウイルスを倒してスコアを伸ばしていきます。ウイルスの攻撃に当たると感染度が増えていき、感染度が100を超えてしまうとゲーム終了になります。最近はウイルスに悩まされることが多いと思います。ゲームでウイルスを倒し、ストレス発散をさせてみてはどうでしょうか？</p>	<p>藤戸俊行先生</p> <p>山田悠斗, 水野敢太, 大嶋皇毅, 松本脩太郎</p>
85	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「お酒PAD」</p> <p>お酒PADはユーザ同士でお酒に関する情報を投稿, 共有することができます。お酒に関する知識が少ない初心者でも簡単に情報を得ることができるWebアプリケーションです。チャット機能もあり, 投稿された情報に対してコミュニケーションが取れるようになっていて, 次にどんなお酒を飲むかの参考したりすることができます。検索機能も備えていて, 特定のお酒に関する投稿を探したり, カテゴリーや度数でお酒の情報を絞り込んで見つけることができます。</p>	<p>藤戸俊行先生</p> <p>堀康成, 大西春輝, 益 山翔也, 山本貴史, 丁 田淳史</p>
86	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「SEITI」</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。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。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か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。SEITIを使うことで聖地巡礼の情報を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るようになります。</p>	<p>藤戸俊行先生</p> <p>鳴戸健太, 八木誠司, 西田竜真, 岸孝燎, 今 井勇輝, 柿山剣士</p>
87	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「Autumnal」</p> <p>既存のカウントWebアプリでドロップアイテムをカウントする場合2つの問題があり, それを解決し手軽にカウントを行い階層的に綺麗に管理する事ができるWebアプリを目指しました。カウントするだけではなくカウントデータを元にドーナツチャートとタイムラインチャートを表示します。カウントした日時と個数も自動で記録し表示します。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>中山大悟</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
88	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「コンビニカロリーチェック」</p> <p>スマホのブラウザで利用できる栄養管理アプリです。</p> <p>制作のきっかけは、生活環境の変化などで食生活が不規則になり、健康維持のために栄養管理アプリを使ったメンバがいたことです。</p> <p>既存のアプリと比べて、幅広い人が使いたいと思えるアプリを目指し、コンビニ食品や不規則な食事にも対応していることが特徴です。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>水垣裕貴, 藤川日向, 足立拓郎, 細居大起</p>
89	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「Movie.st」</p> <p>今見たい映画の情報が詳細検索で探すことができます。</p> <p>年代別ソートや監督名でのソートが出来るようになっており, コアなファンにも使っていただけたと思います。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>仲居武史</p>
90	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習3</p> <p>「Spotem」</p> <p>「Spotem」は観光地で飲食店を探すのに役立つSNSアプリケーションです。</p> <p>ユーザーは現在地から, 付近で営業しているお店を探したり, キーワードから興味のある飲食店を探すことができます。飲食店側の正確な情報が提供される為, 安心して利用できます。また店舗を訪れたユーザーの投稿などリアルタイムな感想が分かる為, 選択の幅が広がります。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>吉井陽彦, 谷直輝, 小林承太郎</p>
91	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「Shere Plans」</p> <p>オンラインでのスケジュール管理に役立つスケジュール管理アプリ。グループ単位で予定を管理するため, 同じグループに所属しているメンバーの予定も一目で確認できるよう, 利用者を横に, 日付を縦に並べるといったカレンダーデザイン。また, 予定のオンライン・オフラインの区別のために, オンラインは薄い青色・オフラインは淡いだいだい色という風にそれぞれ区別できるよう色分けを行った。</p>	<p>中口孝雄先生</p> <p>角川慧, 関谷拓巳, 和多田遼</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
92	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4 「ホッスモーカー」 これは非喫煙者と喫煙者の共存の実現を目標とした Webアプリケーションです。 喫煙者は人の目を気にせず喫煙できるような店舗の発見, 非喫煙者は全面禁煙もしくは完全分煙の店舗の発見ができるようにすることで, 双方のニーズに合ったお店を結びつけ, 喫煙者と非喫煙者に受け入れられることを目指して作成しました。 機能はオススメの店舗とたばこの投稿機能に加えて, ホットペッパーAPIによる店舗検索機能です。これら機能によってお店の情報を検索して, 実際にそのお店に行ったユーザーが投稿機能で評価をして, 提供された信頼性のある情報を喫煙者と非喫煙者が飲食店を選ぶ際に役立ててもらえると考えています。	中口孝雄先生 野々村度瑞, 久保貴裕, 太田雅貴
93	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4 「ファイル転送アプリ」 ファイルをローカルネットワーク内で複数人に同時配布できるアプリケーションです。実装言語はGo, 通信プロトコルはQUICを採用し, 速度と安全性を備えています。講義資料等を学習管理システムを経由することなく, 気軽に配ることができます。	中口孝雄先生 川尻悠加, 小畑春菜
94	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4 「HashedAsk」 プログラミング初心者など, Googleで調べようにもそのための知識が無い人達のためにTwitterと連携した質問プラットフォームを提供する。 質問を多くの人たちが見ることが出来る状態を作ることによって, 質問者が回答を得られる可能性を高めるという仕組みを作る。 また, Twitterのアプリ連携を利用せずにTwitter経由で回答できる仕組みを構築し, 気軽に回答できるシステムを実現する。	中口孝雄先生 奥本竜也, 黒山桂聖
95	コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4 「アニメメモ」 アニメの感想や考察, 登場人物の関係性などを気軽にメモできるサービスです。SNSなどで共有するほどではないけれど, 誰かに考察や感想を見てほしいという時にはユーザ全体にメモの公開も行えます。アニメのタイトルで検索することで他のユーザのメモを閲覧することもできます。	藤戸俊行先生 石津彩美, 久家彩衣良

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
96	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「Poker Tutorial」</p> <p>ポーカーの一種であるテキサスホールデムの初心者用ハイブリッドアプリケーション (ios, android対応) です。ルールがわからない初心者でも、ポーカーを打っていて、ふとしたタイミングでわからないことを調べることができるポーカー情報アプリです。詳細なルールはもちろん、ハンドレンジ表、用語集、オッズ計算機、勝率計算機など、ポーカーが上手くなるような機能を多数備えています。</p>	<p>藤戸俊行先生</p> <p>河嶋龍也</p>
97	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「まちさが」</p> <p>画像を左右に並べて見比べるシステムを作成しました。</p> <p>画像を横に並べて違う部分を表示できるようにすれば、一目で変更点や間違いが確認できるので作業が短縮できるようにこのシステム作成しました。</p> <p>例えば単位数を見るときに画面切り替えて見るより並べて見る方が更新前後の違いが分かりやすくなり、間違いにくくなります。他にも似ている画像を比較して違う部分を見つけることができる便利な機能なのでいろいろと活用してもらえればと思います。</p>	<p>藤戸俊行先生</p> <p>丸林勇貴</p>
98	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「簡易チャット チャットの仕組みを簡単に理解する」</p> <p>簡単なチャットを作りながら、チャットの簡単な仕組みを理解したいと思い作成しました。</p> <p>簡単な機能 名前を入力→メッセージ入力</p> <p>HIML CSS Javascript php</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>飯田大輝</p>
99	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「三角関数の軌道確認」</p> <p>SinCosを使って、弾がどんな動きをするか確かめる。</p> <p>For文を使って均等に弾を配置し、ゲームで弾幕を作るときに確認のために使う。</p> <p>あくまで回転のみで、拡散弾や自機狙いなどは実装していない。</p> <p>変数を宣言することで、何度も同じ記述をかかなくても済む。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>松野隼</p>
100	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「Oculus Code Quest(仮)」</p> <p>VRの世界を探索してプログラミングについて学ぼう!</p> <p>あなたの指示に合わせて動いてくれるパートナーと共に、立ちほだかる謎を解き明かせ!</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>久保雄祐, 横田周時, 徳谷亮太郎, 寺川宗甫, 井上明大</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
101	<p>コンピュータサイエンス学系 プロジェクト演習4</p> <p>「グループワーク支援ツール」</p> <p>複数人でホワイトボードにアイデアを記入した付箋を貼っていくというブレインストーミングの作業をオンラインでできるようにしたWEBアプリケーション。通話しながらの作業も可能です。</p>	<p>中口孝雄先生</p> <p>酒造翔龍</p>
102	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Shooting Evolution」</p> <p>ショット攻撃で弾を撃ち、敵を倒していきながらステージを進んでいく2Dアクションゲームです。ゲームを進めていく中で敵を倒した数が一定に達したり、特定のアイテムを取得したりするとプレイヤーが強くなっていきます。遊びごたえのあるゲームを目指して制作しました。自分の好きなプレイスタイルで遊んでみてください。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>瀬古達也</p>
103	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「SPACE SHOOTER」</p> <p>作品内容は、昔に流行っていた2Dのシューティングゲームを題材とさせていただきました。 ギミックなどは飛んでくる隕石などだけではなく、いろいろな仕掛けも作りました。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>中島翔大</p>
104	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Car Ball」</p> <p>車でボールを操作して、ゴールしよう！ゴールまでに壁や落とし穴の様な障害物があるので、上手くかわしてボールを運びましょう。</p> <p>車にはジャンプやスピードUP, 回転などアクションもあります！</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>石谷彩</p>
105	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Deus Ex Change」</p> <p>ゲームジャンルは、3DアクションゲームでUnityを用いて制作しました。ゲームプログラマー志望なのでDirectXを用いたプログラムに挑戦できるところのレベルに達することが出来なかったのでUnityでの作成となりましたが、Unityが初めから持っている機能は使用させていただきつつ、ゲームとして組み込みたい仕様はスクリプトを書いて実装することを意識しながら作った作品になります。下記に添付している写真は完成の状態ではないのですが、残りの期間の中でさらに仕上げていきたいと思います。今回、初めて先生の作ったものをまねて作るのではなく、自分たちで考えて作った作品なので良ければ観覧していただければ幸いです。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>高橋博哉, 橋本瑞希</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
106	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ペンギンと銃」 「ペンギンと銃」 ペンギンを主人公にした動物をモチーフにしたゲーム。 三人称視点のシューティングゲームで、敵を倒してステージを突破することで、最後にボスがいます。 プレイヤーの体力がなくなるとゲームオーバーになり、最初からスタートとなります。 通常弾、強化弾を用意し、左クリックにより発射され、強化弾はV長押しにより使えます（クールタイムあり）。 プレイヤーはW,A,S,Dで移動し、SPACEでジャンプ、左SHIFT長押しで走ることができます。	高橋功先生 南明良
107	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Invader 迫りくる侵略者」 襲ってくる侵略者たちを、罠を使ってゴールを守る、タワーディフェンス型のゲームです。ステージは全部で3種類あり、罠も同様3種類あります。	渡邊昭義先生 片山稀貴
108	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Dog Fight」 2D縦シューティングゲームです。敵を倒すと出てくるパワーアップアイテム、回復アイテムを駆使して、敵を多く撃墜するのが目的のゲームです。	渡邊昭義先生 関根康平

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
109	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Action game」 ゲーム内容 ・横スクロール2Dアクションゲーム ・出現する敵をかわしながらゴールを目指す キャラクター ・Aで左移動, Dで右移動 ・spaceキーでジャンプ ・左shiftキーでしゃがみ 敵 (エネミー) 1 常に歩行する。 2 地面ではなく空を移動する。1の飛行版。 3 遠距離直線攻撃を行う。発射された攻撃は一定時間で消える。 ステージ ・ギミック ・氷 (滑る床) ・リフト (動く床) ・針山 (ダメージ床) ・扇風機 (プレイヤーを風の力で浮遊させる) その他 ・ゲームオーバー時にリトライボタンを押すとステージの最初に戻る ・クリア後	高橋功先生 鎌田智也
110	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Baller Shot on Attack」 プレイヤーは玉の戦車となって敵を倒していく, “玉転がしアクション + シューティング”ゲーム。 ステージ制で, 敵を全滅させるとクリア。 フィールドに落ちているアイテムで強化して, クリアを目指そう！	渡邊昭義先生 高岡慎哉

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
111	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「監獄塔」</p> <p>監獄塔に閉じ込められデスゲームが始まってしまった。下から迫りくる針に刺されてしまう前に塔から脱出しよう！このゲームは2Dアクションゲームとなっています。塔には簡単なコースで時間がかかるコースと難しいが素早く上ることが出来る2つのルートがあります。時間が経つと針が迫ってくるので急いで脱出しましょう左右にも針が設置されているので気をつけましょう。左上の赤い光に近づくと脱出成功。</p> <p>操作方法</p> <p>← A 左移動 → D移動</p> <p>スペースキー W ジャンプ</p> <p>ゲーム終了方法はWindowsキーを押してゲームを終了してください。</p>	小笠原一磨先生 川原拓海
112	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「ダンジョンランナー」</p> <p>制限時間内にダンジョンから素早く脱出しよう！</p> <p>このダンジョンは暗いところが多く視界が悪くなってしまうので置かれている光を頼りに進んでいこう！</p> <p>ステージは全3ステージ。マウスなどを動かし光を画面にうつすことが重要。</p> <p>迷った場合は光を探そう。</p> <p>操作方法</p> <p>W, ↑ 前移動 A 左移動 S, ↓ 後ろ移動 D 右移動</p> <p>←, → 視点移動 マウス 360度視点移動</p> <p>マウスと↑ (W) 視点を変えながら移動</p> <p>スペースキー ジャンプ</p> <p>ゲーム終了方法はWindowsキーを押してゲームを終了してください。</p>	小笠原一磨先生 川原拓海

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
113	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「ブロッカー」 暗い迷路の中に迷い込んだプレイヤーが手元にある銃を使って壁を壊しゴールを見つけ出して脱出する3Dシューティングゲームです。 矢印キーでステージを移動し壊れそうな壁を見つけたらクリックで弾を発射して壁を壊して進んでいきます。中には壁を壊した先に敵が待ち構えている場合があるので敵に遭遇したらクリックをして弾で撃退しよう！	今井賢治先生 山西涼太, 井上遥斗
114	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Trick」 パズルゲーム	渡邊昭義先生 道家隆平
115	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Space Fighter」 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ことで、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
116	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Toy Flight」 おもちゃの世界を舞台とした2Dシューティングゲームで、マウスの動きに合わせて銃の方向が変わる。	渡邊昭義先生 大野木啓人, 柳昌希, 中村朱里
117	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「The Game」 どこにでもあるゲームです, ただし3Dモデルなどはできる限り自分で作りました	渡邊昭義先生 畠中真也, 畠中真也
118	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Robot Savior」 無限に湧いてくるゾンビを, 銃を持ったロボットが倒れていき, 制限時間の間, 生き残り, スコアを稼いでいくというゲームです。	渡邊昭義先生 清水昇

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
119	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Fruit Shooter」</p> <p>画面上から降ってくる果物を投げナイフで迎撃するシンプルな2Dシューティングゲームです。降ってくるモブは通常の果実4種, 特殊な果実2種, 爆弾の計8種類になります。</p> <p>特殊な果実, 「魔女のリンゴ(灰色の林檎)」を落とすか, 「爆発する果実」にナイフを当てるとゲームオーバーになります。</p> <p>又, 大半の素材やプレイ画面のBGMは自作しました。</p> <p>配点は以下の通りです。</p> <p>-通常の実果-</p> <p>レモン 10点, オレンジ 20点, リンゴ 30点, メロン 50点</p> <p>-特殊実果-</p> <p>黄金のリンゴ 100点, 腐ったリンゴ -50点</p> <p>-終末系実果-</p> <p>魔女の林檎 300点 ※落とせばゲームオーバー</p> <p>爆発する実果 ゲームオーバー ※落とせば+5点</p>	<p>高橋功先生</p> <p>野村賢吾</p>
120	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「マグロ・バスターズ〜今日もごはんはゴミ袋です〜」</p> <p>猫の主人公が口からマグロを出し, カラスからゴミ袋を守る奇怪な2Dアクションゲーム</p> <p>操作は十字キーとspaceのみの単純に</p> <p>ネタに振り切り可愛い見た目に反し, 殺伐とした設定になっている</p> <p>なお, 猫が口から出しているマグロは”ビンチョウマグロ”なのでご安心下さい</p>	<p>高橋功先生</p> <p>北川太夢</p>
121	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「SKY」</p> <p>迫りくる障害物を避けるエンドレスランナーゲーム</p> <p>WASDで移動, 右左クリックで発動する緊急回避を使って避けていく。</p> <p>飛行機や鳥がハイスピードで飛んできたり, 上から隕石が降ってきたりと</p> <p>スピード感のあるゲームが楽しむことができる。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>岩崎颯</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
122	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「侵感染」 縦スクロールの2Dシューティングゲーム 今新型コロナウイルスというウイルスが世界中に広まっているためそのウイルスを殺す注射器（薬）を銃と見立てて倒していくシューティングゲーム ウイルスを一匹でも倒し損ねたらゲームオーバー	高橋功先生 松本礼聖
123	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Ascending to HEAVEN」 敵を踏みつけて上へと昇っていく縦スクロールアクションゲームです。 このゲームでは3つのステージを超えてゴールを目指すノーマルモード，時間制限の中駆け昇っていくチャレンジモード，時間も高度も無制限のエンドレスモードの3つのモードで遊ぶことができます。	高橋功先生 藤本正樹
124	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「CODE RED」 前へ進むボールを操作して障害物を避けながらゴールを目指すランアクションゲームです。近未来を感じるデザイン，高速で障害物を避ける爽快感，死にゲーを彷彿とさせる難しさと達成感。 ただのランアクションゲームで終わらせないよう意識して制作しました。	高橋功先生 藤井楽都
125	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Puppet Show」 サードパーソン・ローグライク・ホラークゲーム。 様々な武器を使い，レベルに出現する敵を倒し，最後にボスと戦闘する。ボスを倒したら，勝つ。	高橋功先生 Venikova Anastasiia
126	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「デビゲーム（デビゲー）」 探査式謎解きRPGゲームです	渡邊昭義先生 梁雁茹

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
127	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ライツアウトパズル」 パズルゲーム 光っているパネルをすべて消したらクリア ライトをクリックすると上下左右隣のライトがON/OFFが切り替わる 4×4のパネルから7×7まである	渡邊昭義先生 井上秀汰
128	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「古代の英雄」 ・謀任天堂のマ○オ風なゲームを開発しました。 ・2Dアクションゲーム ・舞台は原始時代 ・恐竜がうじゃうじゃいる世界で冒険をする少年	渡邊昭義先生 飯田雄真, 市川瑠偉, 森嶋賢人
129	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「BrainDrive」 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
130	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「3D迷宮」 3Dマップから脱出しよう 移動方法 プレイヤー HP: 5回殴られるとゲームオーバー Aキー: 左, Dキー: 右, Wキー: 上, Sキー: 下キー マウス: 視点移動 エネミー 10秒後プレイヤーから離れた位置にテレポート 金色のボールを2個取ればゲームクリア	高橋功先生 赤尾尚樹

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
131	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Firefly Bullet」 最初から所持している武器と、敵を倒すとまれに3回使用することができる魔法を手に入れることができ、それを駆使してワールドを攻略する、FPS 視点の 3D ゲーム。 ゾンビが落とすアイテムをひろうと、弾薬、回復、魔法を入手し、攻略する。	高橋功先生 笹井優希
132	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Spaceship shooter(スペースシップ シューター)」 宇宙船を操作し、攻めてくる敵の攻撃をかわしながら倒して宇宙の平和を守れ!	高橋功先生 八木虹星
133	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「2Dゲームアドベンチャー」 2Dの横スクロールアクション 簡単なアクション 鍵付き扉、ジャンプ台といったギミック多数。	高橋功先生 影山史登
134	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Grappling Hook Anchor Shot」 フックを活用してステージをクリアする3Dアクションゲームです。 ステージは全部で3つ。操作は移動、ジャンプ、グラップル射出のみのシンプルな構成です。敵や障害物をフックで避けながら進んでいき、ゴールまでたどり着けばクリアとなります。 タイムアタック要素もあります。最速クリアを目指して何度もトライしてみましょう。	高橋功先生 松井亮也

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
135	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Go And Reverse」</p> <p>[ジャンル]</p> <p>2Dアクション・パズル</p> <p>[作品紹介]</p> <p>横方向のステージを攻略してゴールを目指します。</p> <p>本作の特徴は「ギミックの時間(=動き)を逆再生する」こと。</p> <p>逆再生を利用することで進めなかった道が進めるようになったり, オブジェクトの進む方向が変わったりします。</p> <p>ただ逆再生能力は連続して使えるものではなく, 一定時間逆再生状態になると逆再生能力が解除され, 時間が元に戻ってしまいます。「逆再生」を如何に上手に使えるかが攻略のポイントになります。</p> <p>[操作可能なコントローラ]</p> <p>キーボードとPCに接続可能なコントローラ(XInput対応)で遊ぶことができます。</p>	<p>渡邊昭義先生</p> <p>一瀬晴之, 宮本雄大, 松本文哉</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
136	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「BeyBread」</p> <p>「BeyBread」は、ハンバーガーをコマに見立てて戦う対戦ゲーム。敵の体力をなくすか、敵よりも長く回転し続けるか、フィールドの外に弾き飛ばせば勝利となる。</p> <p>○操作方法 コマの方向操作:W,A,S,D スキル使用:Space,E</p> <p>○スキル 衝撃波や体力回復など、戦況を有利に進められるスキルを使える。</p> <p>○エディット バトルに勝利すると、トマトやパティなどの「パーツ」を獲得できる。 獲得したパーツで、バーガーの見た目と性能、スキルを変化させることができる。</p> <p>「BeyBread」β版のDLは下記動画の概要欄から↓ https://youtu.be/kOebvIWNlyY</p>	<p>渡邊昭義先生 安孫子定治, 池谷優紀</p>
137	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Re:Bound」</p> <p>反射を使った立体的なシューティングゲーム。撃った弾を壁に当てて反射させることで、隠れた敵を倒すのが特徴。ルールはステージの中にいる敵を弾が尽きる前に全員倒せられればステージクリア、もし弾が尽きてしまったらゲームオーバーといういたってシンプルなもの。敵の場所を把握し、どこに反射するのかを考える空間認識力がカギとなる。</p>	<p>渡邊昭義先生 辻智大, 牛之濱玲奈, 一ノ瀬大心</p>
138	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「マックマン」</p> <p>パックマンをベースにしたドットイート脱出ゲーム</p>	<p>渡邊昭義先生 内田一輝, 成富慎悟</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
139	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Going My Way」</p> <p>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に心弾ませる展開を楽しめるようにしました。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>奥村飛斗, 大森蒼汰, 桐畑遼大, 松本陽太</p>
140	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Defeat the devil FPS」</p> <p>Devilを倒しゴールを目指すFPSとなっています。</p> <p>このFPSの特徴は, 静止しなければ弾が当たらないという部分です。弾を撃ちながら走り回ることが出来ないため, シンプルなFPSを楽しめる作品となっています。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>岡田果也</p>
141	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「TPSG」</p> <p>次々と無造作に湧いてくる敵の中から対象の敵を倒し, その後ボスへ挑む三人称視点のシューティングゲームとなっています。ゲーム名は, サードパーソン・シューティングゲーム (Third Person Shooting Game) とUE4のキャラクターのグレイマン (Grayman) からもじった「Third Person Shooting Grayman」略して「TPSG」となっています。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>大南洋佑</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
142	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「The Faster of Racing」</p> <p>自分の好きなゲームジャンルであるレーシングゲームに今回チャレンジして制作しました。爽快感と簡便さ（誰にでも遊べる）を重視し、難易度はイージー・ノーマル・ハードの3つと、コースは初級・中級・上級の3つに分かれ、それぞれお好みでプレイすることができます。</p> <p>操作 ・←キーで左移動，→キーで右移動 Wキーでアクセル，Sキーでブレーキ</p> <p>Enterキーで視点変更（座席からの視点・車全体が見られる視点）</p> <p>Rキーでリセット（コースアウトした時または転倒した時）</p>	<p>高橋功先生</p> <p>田澤拓斗</p>
143	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「謎解き脱出ゲーム（2D）」</p> <p>いろんなギミックを解いて，ヒントを見つけて問題を解いて脱出する。</p> <p>主な操作はマウスを調べたい所を左クリックで調べられる。右の矢印と左の矢印を押すことで視点移動。アイテムを左クリックすることでアイテム欄に移動して，</p> <p>アイテム欄のアイテムをクリックして，枠が表示されるとアイテムを使用することができる。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>岡崎涼太</p>
144	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Free Maze Game」</p> <p>3Dで一人称視点の迷路ゲームです。</p> <p>WASDや矢印キー，マウスなどで簡単に操作ができます。</p> <p>ワープやアイテムなどのギミックがあり，単純にゴールを目指す迷路より少しボリュームがあります。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>中村龍星</p>
145	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Space Shooting」</p> <p>次々出てくる敵の攻撃をかわしながら自分の攻撃を当てるシューティングゲーム。最後のボスを倒せばクリア。</p> <p>高得点を目指す。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>橋本一輝</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
146	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「マスとりゲーム」 ボールを操作してマスを塗っていくゲームです。 時間制限のある中で、より多くのマスを自分の色に塗り替えた方の勝利。 マス目上にあるアイテムを取得し戦況を有利に運びましょう。不利になるアイテムもあるので要注意。 PvEを想定し敵キャラを作成しました。	渡邊昭義先生 亀井亮太
147	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Jump to the moon」 単純操作のアクションゲーム ウサギを操作しゴールの月まで目指せ	渡邊昭義先生 松井雅治
148	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「AI ROBOT STORY」 厳しい敵キャラと障害物のコンビネーションから生き残る刺激をコンセプトした 射撃横ロールステージアクションゲーム	渡邊昭義先生 佐藤充, リサイウ, 川 嵩康暉
149	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Ninja_Survival」 キーボードとマウスを使って固定画面内の忍者を操り画面に現れる敵を手裏剣で倒す2Dアクションゲームです。virgo24というフレームワークを使用して制作しました。A,Dで左右移動して敵の攻撃をかわしながらマウスカーソルのある方向に手裏剣を投げて敵をミッション数倒せればステージクリアです。	渡邊昭義先生 茂木竣英
150	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Ghost of Cyber」 「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月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
151	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ラウズ ～機炎の禊～」 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
152	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「EGG PINBALL」 奇妙な卵である操作キャラを増幅するメモリがある力のゲージを使って勢いよく飛ばして移動します。直進, ジャンプ, バックスピンジャンプの3つの移動方法があるので試してみてください。道中アイテムが降ってきますがそれらを拾うと移動力や攻撃力が変化します。このゲームの目的は壊すとポイントになる敵や物をたくさん壊して高得点を狙うゲームです。	高橋功先生 眞下健太
153	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「MAGNET」 磁石の力を使ってパズルを解きクリアを目指すゲームです。 W,A,S,Dで移動 SpaceでS極,N極の切り替え Rでリセットが操作方法になります。	高橋功先生 山田陽月
154	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ゾンビ迷路」 ゾンビが追いかけてくる迷路の中でゴールを目指す迷路ゲーム 作成に使用したゲームエンジン Unity ゲームジャンル 迷路	高橋功先生 山岡大真
155	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「純白迷宮」 壁も床も真っ白で目印となるものが少ない世界で アイテムを集めて脱出を目指す脱出ゲーム BGM・SE 魔王魂・Pocket sound・音人	高橋功先生 前田邑樹

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
156	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「宇宙防衛」 2Dシューティングゲーム 落ちてくる敵から陣地を守る 敵を倒して次の難易度に移行 陣地に敵が侵入したらゲームオーバー 敵の種類は3種類 敵を30体倒すとボスが出現	高橋功先生 西村蓮
157	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「return」 誰かの人生を辿る作品 一人称視点ウォーキングシミュレーター 音量注意	高橋功先生 片岡光太郎
158	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「MISIC NOTES」 音楽のタイミングに合わせてボタンをおす音楽ゲーム タイミングにはいくつか種類がありその種類によってスコアがきまる	渡邊昭義先生 佐川功征, 小杉龍水
159	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Enemy Shotting」 縦スクロール2D Shotting Gameでとにかく突如現れたEnemyを倒していくゲームです。 PlayerはどんどんEnemyを倒していきEnemyを倒すとScoreが上がっていきます。 Playerが破壊されるまでにどれだけScoreを上げられるか挑戦してみてください。	渡邊昭義先生 今西永祐
160	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Zombie Smash」 ひたすら迫りくるゾンビを倒せ！ステージにはボーナスオブジェクトや取ってはいけないオブジェクトが存在しうまく立ち回り生き残る	渡邊昭義先生 津川隼平
161	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「野菜ぷよ」 各野菜を4つ繋げて消す簡単パズルゲーム。 制限時間内に点を取り, クリアを目指そう。	高橋功先生 片岡勇樹

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
162	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Unfinishe Star」 横スクロール型2Dアクションゲーム Aで左移動, Dで右移動 Spaceでジャンプ 左クリックで攻撃 Shiftで回避 1で回復 Bossを倒してゲームクリア	高橋功先生 萬歩智大
163	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Slaughter」 ・2D横スクロールアクションゲーム ・剣を持ったプレイヤーで出てくる敵を倒す ・最後のボスを倒すとゲームクリア ・HPが0になるか, 画面外に出るとゲームオーバー ・PSコントローラー スティック:移動 ○:振りかざし ×:ジャンプ L1:しゃがむ R1:ガード L1&○:突き	高橋功先生 東田快斗
164	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「チルノの2D Action Game」 YouTubeに上げられている動画を参考に素材や音源を借りて製作しました コース自体は短く難易度もとても簡単に作成しました (作成者の操作スキルが低いためこれ以上は自分がクリアできません) 正直, もう一ステージ作ってボスを追加したり, 敵の種類や攻撃のバリエーションを増やしたかったのですが, 今の自分にはこれが精一杯でした	高橋功先生 吉岡穂貴

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
165	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Shooting Time」 自分の中で持っている微量の知識と技術を使って作成したシューティングゲームです。 360秒生き残ればクリアとなります。 W→上方向に移動, S→下方向に移動, A→左方向に移動, D→右方向に移動 スペースキーで弾を撃ちます。	高橋功先生 中務路望
166	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「OHAJIKI」 ・おはじきをただ弾いて落とすだけのシンプルなシミュレーター ・おはじき台の種類は2種類（障害物の有無） ・おはじきではない玉突きもあります。（どんな感じが知りたい人向け）	高橋功先生 森口武颯偲
167	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ENEMY STRIKER」 「横スクロール2Dアクションゲーム」 敵を吹っ飛ばして連鎖的に倒していく爽快アクション 「操作」 ・WASDで移動 ・SPACEでジャンプ ・左クリックで攻撃	高橋功先生 川下航輝
168	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「Cheerful Island」 敵や障害物を避けながら, ゴールを目指す「2D横スクロールアクションゲーム」 直観的で解り易い操作性 ジャンプで敵を踏み進む 敵の種類によって攻撃方法が違う アイテム獲得でスコアを稼ごう ステージに設置されたトラップに気を付けよう	高橋功先生 久保田真矢

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
169	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「AUOID SHOOTER」 ・敵の攻撃を避けつつクリアを目指すゲーム ・W.A.S.Dで移動 ・敵を倒すとアイテムがドロップし拾うと経験値が貰え、一定数拾うとレベルアップし、銃弾が強化される ・時間経過とともに増えてくる敵から生き残る	高橋功先生 櫛木友斗
170	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「ENMEI」 自分の弾に制限がある2D 360° シューティングゲーム ・メニューはクリックで選択 ・A,W,S, Dキーで移動 ・マウスカーソルで照準 ・専用のゲージがあり、時間経過で最大100%まで溜まる ・左クリックで通常弾, 右クリックで画面全体攻撃 ・通常弾はゲージ1%消費, 画面全体攻撃は50%消費 ・敵に当たるか, ゲージが0 %でゲームオーバー ・ゲージが減ると, 移動速度が低下する (70%, 40%, 10%) ・生存時間を競う	高橋功先生 永野巧之助
171	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「HARD SHOOTER」 アンリアルエンジン4を用いて制作したファーストパーソンシューティングゲームです。道中の敵を倒しながら進んで行き、最後に待つボスを倒すとクリアです。敵がたくさん出てきて少し難しく感じるように作りました。	高橋功先生 平井良汰
172	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「GOGO!AYH!!」 操作はジャンプのみの簡単操作！ 目標はゴールにたどり着くだけの簡単ルール！ 簡単な操作, 簡単なルール！でも難易度は・・・！？ スタックした際はescapeKeyで終了。	高橋功先生 仲田光輝

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
173	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「Tower of Babel」</p> <p>ゲーム内容</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム：RTAゲーム <p>：ギミックを突破しゴールを目指すRTAゲーム</p> <p>コンセプト</p> <ul style="list-style-type: none"> ・バベルの塔最速RTA <p>キャラクター</p> <ul style="list-style-type: none"> ・操作方法 <p>前移動：↑ 右移動：→ 左移動：← 後ろ移動：↓</p> <p>カメラ移動：マウスの左ボタンを押しながらマウスを回す</p> <p>強制ゲーム終了：ALT + F4</p> <p>※カメラはキャラクターの周りを映しています</p> <p>カメラ移動した後の操作は上記のままです</p> <p>例：右に向いて↓を押したら右に進む（↓は元々後ろに移動するため）</p> <p>ステージの詳細</p> <ul style="list-style-type: none"> ・最上階からスタート ・最下層のゴールエリアに到達すればクリア ・ステージ外に落ちてしまった場合ゲームオーバー ・階の移動手段は基本穴を通じての落下 ・主なギミック（穴、壊れた壁、ななめ床、壊れるブロック） 	<p>高橋功先生</p> <p>東晃人</p>
174	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「シュミレーションゲーム」</p> <p>選択肢で運命が変わる。シュミレーションゲーム</p> <p>各章ごとに選択肢が出ます。選択次第でGAMEOVERになってしまう。</p> <p>GAMEOVERにならないように進めていこう。</p>	<p>高橋功先生</p> <p>越後香緒里</p>
175	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2</p> <p>「シュタット ピゅーん」</p> <p>2Dサイドスクロールゲーム</p> <p>操作方法是Xboxコントローラーまたはキーボード</p> <p>ステージはチュートリアルマップ+3マップ</p> <p>残基数などはなしクリア制限もなし</p> <p>それぞれマップに移動ギミック・即死トラップギミックあり</p> <p>クレジットに利用サイトと操作方法を記載</p>	<p>高橋功先生</p> <p>廣瀬健汰郎</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
176	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「スライム廻帰」 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
177	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「タガ丘-ビルからの脱出-」 このゲームはプレイヤーがゾンビに見つからずに謎を解きながら会社から脱出を目指すゲームです。ゾンビに攻撃はできません。見つからずに探索し、謎を解き、アイテムを集め、会社からの脱出を目指しましょう。	小笠原一磨先生 杉本千紘, 山本未来
171	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「SilentChameleon」 プレイヤーの操作するカメレオン特有の擬態によって敵に気づかれずにやり過ごしたり、しゃがむことによって普段行けない道を進めたり、カメレオンの防衛手段として舌を使い攻撃をして敵を気絶させたりして、ステージにあるお宝を奪取するステルスアクションゲームです。擬態能力を使い最後まで慎重にステージを進んだり、攻撃を使い華麗に敵の監視をかいくぐったり、人によってプレイスタイルが変わるゲームになっています。	小笠原一磨先生 竹原黎侍, 有田祐哉, 上田大夢, 塚野莉央, 山田翔太, 中山大和
172	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「ストライクエスト」 基本的にボウリングと同じルールですが、RPGゲームのようにターン制でレベルアップなどの概念があり、投球やカーブにはアクション要素もある3DアクションRPGゲームです。こちらを有利にするギミックもあれば邪魔をしてくるギミックもあり、投げる前にどのような軌道で転がせば良いかを考える必要があります。	今井賢治先生 竹村太貴

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
173	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「MAKE A TYPE」</p> <p>このゲームは従来のコマンド選択型ターン制RPGとは異なり、タイピングで対応した文字を唱えることによって、魔法を使用することが出来るようになるゲームです。他のRPGにある「逃げる」や「魔法」のコマンドがなく、専用のスペースに文字を打ち込むことによって、敵から逃げたり、魔法を使用したり出来ます。このシステムにより、プレイヤーは自分が魔法を使えるかのような体験が出来るのがこのゲームの魅力です。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>西川隼人, 山住柊威, 工藤健人</p>
174	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「錬治の再製」</p> <p>このゲームでは、多数登場する敵を倒しながら、ステージに落ちているアイテムを回収することで強くなり、また敵と戦うという、止め処ない連戦を横スクロールのアクションで楽しむことができます。シンプルな操作性とシステムにすることで、迫りくる敵に常に注意することや、アイテムを拾うことで、今まで複数回の攻撃をしないと倒せなかった敵を一回の攻撃で倒せるという成長の実感に専念してもらえるように工夫しました。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>堀川竜聖, 設楽幸大, 赤木伸伍, 長谷川司</p>
175	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「トレジャーハンターポリル」</p> <p>スライムのトレジャーハンター「ポリル」が火・水・風・電気の4つの属性を駆使してお宝を手に入れていくゲームです。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>林優杏, 苔米地叶, 西 浦紳吾, 西野凧人, 野 村奎介, 山田颯陽</p>
176	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「SuperMayhem」</p> <p>概要：ほとんどの人が考えたことのある「店で暴れ倒す」ことができるゲームです。基本アクションは”投げる”や”殴る”の単純な攻撃ですが、アイテムのワザで炭酸の噴射で攻撃したりアイテムを食べてHPを回復できるようにして、攻めと回復を意識させたり画面映えを良くしてプレイヤーに面白いと感じられるようになっています。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>松尾遥生, 弘田剛一, 木戸直人, 橋本美紅, 嶋田碧, 澤田拓海, ファムティンコン</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
177	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「LIFEorBONE」</p> <p>「気づけば自分は骸骨になっていた！？冥界に投げ出された骸骨は、心に決める！ぜってえ～地上に出てやる！！骸骨は地上に戻れるのか？特徴として頭を投げる「ヘッドハント」というものができ、それを駆使しゴールを目指していきます。ゴールまでには様々な敵や罠が存在し、どう攻略していくのかが面白いところで、ヘッドハントするのか、逃げるのか、避けるのか、死にながらも試行錯誤しゴールである冥界の門へ突き進んでいく。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>橘良輔, 遠藤拓弥, 和田真紀, 黒川建</p>
178	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「ScoutSiege」</p> <p>この作品の魅力は敵にばれないように行動するというドキドキ感とどうやって敵を回避しつつミッションをこなしていくのかという戦略性の部分が同時に味わえるところです。またマップは時間経過により形が変わるものや敵が大量に要るマップなど5種類用意しています。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>三河勇輝, 山下琉成, 石崎義崇, 小傳良巧</p>
179	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3</p> <p>「迷宮のエルドラド」</p> <p>私たちは『操作性とおもしろさの関係』に着目し、操作性をかなり重視した上で、『プレイヤーが興奮できるようなゲーム体験』を目指し作品を制作しました。コンセプトは『理不尽な状況からの逆転』であり、理不尽に思える強さの敵を用意し、それと戦わないといけない状況があえて発生するようにしました。もちろん、逆転要素も用意しており、それを上手く活用して攻略するゲームになっています。こだわった点としては、『一目見れば何をすればいいか分かるような操作性』と</p> <p>『個性豊かな敵キャラクター』です。敵キャラクターの個性を出すために、強さや見た目に関しての修正を何度も行い、試行錯誤しながら作っていきました。</p>	<p>小笠原一磨先生</p> <p>福岡聖, 神谷友哉, 岩尾青空, 山田翔也, 東郷凌也</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
180	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「A VOID (アヴォイド)」 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
181	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「Cleacing」 ゲームの内容はシンプルなレースゲーム。しかし車体が掃除機となっており、コース上に落ちているごみを吸い取って投げつけ、相手を邪魔して1位を目指すゲーム。	小笠原一磨先生 朴木諒真, 中村隼太郎, 山本雄太
182	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習3 「Corpse Division」 頭を投げて敵に当てることで、敵の体を乗っ取る事ができる骸骨がゴールを目指すゲームです。繊細なアクション要素にバカっぽさを合体させた笑いながら楽しめ、ランゲーム要素も含んであるためドキドキ感も味わえる作品となっております。	小笠原一磨先生 喜多内稜士, 和田真樹, 黒川建
183	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習2 「2D横スクロールアクション」 作品名2Dの横スクロールアクションのゲームです。 このゲームは、パソコンでするように作られています。 このゲームは、操作がわかりやすいように少ないキーで動かすことができます。 ルールは、簡単でコインがステージにあるのでそのコインを全部取ってゴールに行けばクリアです。	渡邊昭義先生 藤井拓矢
184	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「グラップルキング」 グラップルを駆使してゴールにたどり着くアクションゲームです。 操作自体は単純ですが、タイムを縮めようとする意外と細かい操作が必要になり、気が付くと何回も挑戦してしまう中毒性があります。 タイムアタック的な要素を重視しているため、同じステージに何度も挑戦して楽しんでください。	井幡博樹先生 穂田大槻, 福島柊人, 平山大輝, 下川智也

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
185	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「フライトゲーム(仮名)」 実際の土地を再現されたマップを舞台に大空を飛ぶ。マップ内に置かれたリングをくぐりハイスコアを目指そう！実際の東京都をモデルに制作された配布データを使用操作可能な機体は全10機	井幡博樹先生 垣見亮, 田村勇樹, 山河郁也, 藤井拓矢, 杉本創麻
186	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「Think and Attack」 「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	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
187	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「Grimms' Fairy Tales ぐりむどうわ」 子供向けアクションパズルゲームグリム童話をテーマにした絵本のゲームです。「赤ずきん」や「アリス」のイメージカラーを使ったパズルを解きながらゴールを目指していきます。電車やバスなどでお子さんが暇な時間に物語を見ながら, 親子で一緒に遊ぶことができますようになっています。	井幡博樹先生 酒井芽生, 稲尾遥菜, 山本雅
188	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「ナラトリア」 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。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。攻略中のダンジョン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。	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
189	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「Wave World 2」 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！	井幡博樹先生 仁賀陽太, 伊香悠希

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
190	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「RealWorld」 AR×ボードゲーム スマートフォンのアプリを利用し、ARを映してゲームを進んで遊ぶ作品 9×9のマス目上でゴールを探し当てる探索ゲーム マスには何かが起こることが書いてあり、ARを通して行うことができる	井幡博樹先生 谷本大智, 山本隆盛, 大下侑士, 出口俊也,
191	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「BulletShooters」 弾幕シューティングジャンル特有の「被弾の損失の大きさ」を減らし、比較的気軽に遊べるように作成した作品となっております。	井幡博樹先生 池水紫苑
192	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「3 Play」 短時間でクリアできるゲームが3つ入っているパーティーゲームのようなものです。パズルゲーム, シューティングゲーム, 脱出ゲームの3つがありそれぞれ5分以内で終わるものとなっています。	井幡博樹先生 中野優斗
193	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「Finding Fears」 気が弱くいつもいじめられている主人公。 ある日、怪物が出る場所があると耳にする。 いじめられる人生から抜け出すため、禁断の地へ。 怪物を倒して無事に生還し、ヒーローの存在へ… ナイフやステージに落ちている物を使い、敵を倒す3D探索ホラーアクションゲームです。	井幡博樹先生 辻拓実, 北川雄貴, 篠 原隆志
194	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「明日のさすらいたち」 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。 「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。 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。 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。	井幡博樹先生 田淵璃久

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
195	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</p> <p>「SWORD mata」</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。</p> <p>「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！」</p> <p>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>	<p>井幡博樹先生</p> <p>徳廣晴人, 湯川拓海, 松本隆, 西平優馬, 影岡聖哉</p>
196	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</p> <p>「アドベンチャーノベルゲーム「雨の詩」」</p> <p>RPGとノベルを組み合わせたゲーム。ノベルゲームのシナリオパートとRPGの戦闘パートを組み合わせた、TRPG同行会の精鋭メンバーによるノベルRPGゲーム。</p>	<p>井幡博樹先生</p> <p>澤井幹太, 青山剛, 東田七星, 吉竹響, 福原暢人, 上西悠斗, 繁光龍星, 笹井昂輝, 山田文花</p>
197	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</p> <p>「忍者パルクール」</p> <p>Unityを使った2Dアクションパルクールゲームです。ジャンプ, 回避, キルによってキャラクター（忍者）を操作してより高いスコアを獲得することです。</p> <p>Spaceキー：ジャンプ（Spaceキーを2回続けて押す, ダブルジャンプになる）</p> <p>Jキー：青い技（青いモンスターを殺すことができます）</p> <p>Kキー：赤い技（赤いモンスターを殺すことができます）</p> <p>Lキー：奥義技（すべてのモンスターを殺すことができます）</p> <p>自分自身の記録を更新し, 限界に挑戦しましょう。</p>	<p>井幡博樹先生</p> <p>王安博</p>
198	<p>デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4</p> <p>「Build Quest」</p> <p>2DローグライトアクションコマンドRPG</p> <p>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</p> <p>自分だけの最強キャラクターを築き上げろ！</p>	<p>井幡博樹先生</p> <p>宮下昌也, 松本和也, 多湖亮輔</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
199	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「ゲーム用イラスト(キャラクター・背景)」 ゲーム制作で必要となるイラスト制作の技能を習得することを目的として、キャラクターの立ち絵と背景のイラストを制作した。作品の共通設定は学校であり、それぞれ制服と廊下になっている。短い期間で経験ゼロからの挑戦だったため作品のボリュームは少ない。ソフトの機能や表現技法をなるべく習得できるように心がけて制作に臨んだ。	井幡博樹先生 村尾洸
200	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「ミニゲーム厳選」 二人プレイのミニゲームの詰め合わせです。五目並べやリバーシのような一般的なボードゲームや、シューティング、リズムゲームなどがあり、様々なゲームで遊ぶことができます。	井幡博樹先生 白川敬太, 浅貝凜, 片岡翔也, 佐野博文, 竹内隼斗, 森本一平
201	デジタルゲーム学系 プロジェクト演習4 「3Dタワーディフェンス」 タワーディフェンス	渡邊昭義先生 程允麒
202	エンジニアリング学系 プロジェクト演習2 「自動カーテン」 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。	渕野哲彦先生 勝原馨大
203	エンジニアリング学系 プロジェクト演習2 「Wi-Fiスマートリモコン」 スマートフォンを家電のリモコンとして動作させることができるWi-Fiなんでもリモコンです。 空調, 照明, テレビといった家電を遠隔操作できます。	久保田英司先生 田中大樹

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
204	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「コンティニューティロボット」</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：人間が火星で生活することが可能か研究する。</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</p> <p>Coreas Mario</p>
205	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「からくりロボット」</p> <p>この作品は、モーターが付いた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>	<p>刈野哲彦先生</p> <p>清水雄太, 宮原優太</p>
206	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「スイッチのゲーム」</p> <p>これはスイッチのゲームです。</p> <p>このゲームは、3つのゲームをクリアしてもらいます。</p> <p>このゲームは、3分でクリアしてもらいます。</p>	<p>刈野哲彦先生</p> <p>西川優樹, 平山俊彦, 増田洸多, 朝倉千菜美, 齊藤耕太, 井狩達也, 野村和生</p>
207	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「スマートインターホン」</p> <p>来客をLINEやSlackなどのメッセージアプリを使ってメッセージを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れます。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>	<p>刈野哲彦先生</p> <p>小足亮太, 梶田満知都, 久万倫輝</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
208	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「テトリス」</p> <p>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、↓の下で急降下できます。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</p>	<p>瀧野哲彦先生</p> <p>大嶋捷斗</p>
209	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「自動打ち水」</p> <p>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が読み込む。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。</p>	<p>瀧野哲彦先生</p> <p>杉江啓之, 山本空, 川口拓磨</p>
210	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習2</p> <p>「電動貯金箱」</p> <p>お金を入れたら中のセンサーでどのお金を入れたかを検知し、いくら入れ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ーで押し出してくれます。</p>	<p>瀧野哲彦先生</p> <p>山口貴弘, 加藤直樹, 河部誉輝, 増田大和, 塔下魁人</p>
211	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習3</p> <p>「スマート農業」</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。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るようになっています。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もありません。</p>	<p>石田勝則先生</p> <p>福島一樹</p>
212	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習3</p> <p>「機械獣キャル」</p> <p>4足歩行を行い、かつタイヤでの走行も可能なロボット。悪路は歩行し、平地は走行することを目的として開発。段差を検知し停止、乗り越える動作に移行する。歩行モードでは4方に足を延ばしたクモ型で歩行する。方向転換は走行モード、歩行モード共通。</p>	<p>久保田英司先生</p> <p>中村悠斗, 中島海吏, 前田和哉</p>

2月4日(木), 5日(金)

No.	展示内容	指導教員 制作者
213	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</p> <p>「スマート電池交換システム」</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>	<p>石田勝則先生</p> <p>中江友則, 原田裕人, 荒木馨生, 河原利, 宮本歩</p>
214	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</p> <p>「自動体温測定機「ハカル君」2号機」</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>	<p>石田勝則先生</p> <p>鶴谷滉太, 高橋李空, 松田英隆</p>
215	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</p> <p>「自立走行ロボット運用システム 「panda」</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し, WEBアプリケーションで設定した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</p> <p>正元淳也, 石橋尚之, 馬場竣平, 佐々木祥二</p>
216	<p>エンジニアリング学系 プロジェクト演習4</p> <p>「スロットマシン2」</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>浏野哲彦先生</p> <p>瀧端真哉, 竹川聖真</p>