



山端修太郎のポートフォリオ

東京デザインテクノロジーセンター専門学校 スーパーAIクリエイター専攻

技術スキル

プログラミング言語

- C# (Unity開発用)
- Python (AI/ML)
- JavaScript/TypeScript

XR開発

- Unity (AR/VR開発)

その他技術

- Git/GitHub
- TensorFlow/PyTorch
- AWS/Azure

自己紹介

AIやXR技術を活用して、人の体験をより豊かにするアプリケーション開発を目指しています。現在は、Unityを用いたAR空間に線を描ける「AirSketchAR」や、PythonとAIを組み合わせて漫画の吹き出しを自動検出・セリフ生成を行う「漫画コラ画像生成アプリ」など、異なる分野の技術を活かした作品制作に取り組んでいます。

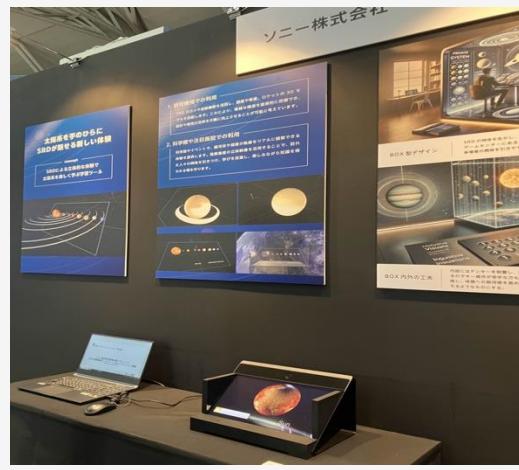
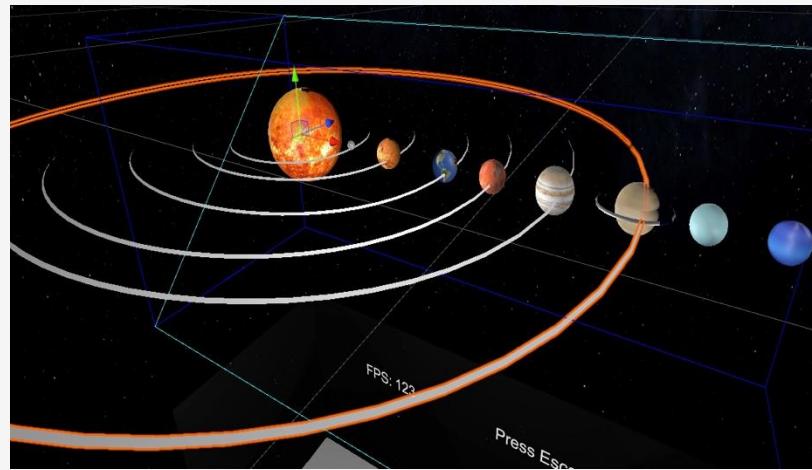
趣味

趣味はアルペンスキーです。毎年、体づくりと地元の友人との交流を兼ねて続けています。自然の中での滑走は集中力を高め、創作や開発への新しい発想にもつながっています。

志望職種

XRエンジニア

プロジェクト実績① : Sony Spatial Reality Displayプロジェクト



プロジェクト概要

- 期間 : 2024年6月 - 2025年1月
- チーム構成 : 5名 (AI・CG混合チーム)
- 目的 : Sony様の空間再現ディスプレイ (SRD) を活用し、宇宙分野の学習体験を立体的に体感できる新しいサイネージシステムを開発
- テーマ : 「太陽系やロケットを立体的に観察できる展示体験」

チームリーダーの役割

- プロジェクト全体の日程管理と進捗状況の追跡
- 技術的課題の解決とメンバーへの技術サポート
- Unityと空間再現ディスプレイ技術の統合開発
- 開発フローの最適化と各メンバーの強みを活かしたタスク配分
- チーム内コミュニケーションの活性化と問題解決促進

使用技術

Unity SRDisplay SDK

実装の詳細

- システムアーキテクチャ : UnityとSRDisplay SDKを組み合わせた構造
- インターフェクション設計 : 空間認識と直感的な3Dオブジェクト操作
- 立体視表示の最適化 : リアルタイムレンダリングの調整



成果

- リーダーとしてプロジェクトを進行する方法
- 発表を聞いた審査員から「一番わかりやすく印象に残った」と高評価
- チームメンバーのスキル向上と技術的成长を促進
- 最終成果 : 教育機関向け「宇宙を立体で学ぶ」体験コンテンツのプロトタイプを完成

GitHub : <https://github.com/syutaro-yamahata/Planets>