

2019年度 プロジェクト活動レポート

本年度、選考を経て採択されたプロジェクトは7チーム。

先輩たちの思いを受け継ぎながら、「自分達ならではの」活動内容を悩みに悩んだ者、昨年度思うようにいかなかった、

そのリベンジを果たしたいと意気込む者、短期プロジェクトでの経験をもとに、「やりたいこと」を追求する者…

より良い成果を上げるために、より良いチームにするために、コアメンバーをはじめとするメンバーたちの限らない悩みの中で、今日もプロジェクトは動いている。



昨年度の短期プロジェクト「Demiurge(デミウルゴス)」に参加したメンバーが立ち上げたモノづくりプロジェクト。社会に貢献する新たな電子デバイスの開発を目指し、出したアイデアは数十件、そこから絞り込み、目標を定めたはずだった。

しかし4月、新メンバーを迎えて始まった活動、慣れないチーム運営の中、議論はふりだしへ。「技術にこだわりたい」「社会貢献度重視だ」…コアメンバーの熱い思いに応じて集まったメンバーだからこそ、それぞれの思いがぶつかり合う。コンテストへのエントリーは8月、ぎりぎりまで悩み抜き、つくったのは「一緒に暮らすと暮らす自然と良い生活習慣になる高齢者向けロボット「Tatalan」」。ルームオープンハックチャレンジ決勝出場が決まり、まだまだアツい日々が続く。



RM306

多々羅製作所

プロジェクトリーダー ▶ 浦上 直人(同志社大学理工学部2年次生) 参加企業 ▶ ローム株式会社
プロジェクト責任者 ▶ 松島 正知(同志社大学 生命医科学部助教)



あちこちで聞かれるキーワード「AI」や「アプリ」。その使い手から作り手へ変わるべく集まったのは情報系学科で学ぶ1年生6人。スマホアプリの開発を目指すが、専門的な知識や技術を教えてくれる先輩たちはいない。2年生に進級し、プロジェクトが始まった4月、メンバーに後輩を迎え、猛勉強の日々となった。

アプリ制作のみならず、サービスを取り巻く法令のこと、デザインのこと、リリースの手続きのこと、これまで考えた事もなかったさまざまな壁が次々と見えてくる。

目指すのは、同志社の学生のためのアプリ。自分達がターゲットユーザでもあるからこそ、納得いくものを仕上げたい、と試行錯誤が続く。



RM207

WAPLI

プロジェクトリーダー ▶ 名田 佳代(同志社大学理工学部2年次生)
プロジェクト責任者 ▶ 土屋 誠司(同志社大学 理工学部教授)



京都府南部、奈良県との府県境に位置する「木津川市」。さまざまな魅力にあふれるこのまちを、大学生ならではの視点で、発掘・発信しようと冊子づくりに取り組んでいる。これまでの活動を知るメンバーと、新たに加わったメンバーの間には、知識や経験の差があり、活動への想いも違う。どうすれば一緒に話し合えるのか。チームづくりに、伝統があるからこそその苦労がある。準備を重ね、フィールドワークに飛び出す。店舗での交渉では、お店の状況を判断しながら、自分たちの企画を伝え、店主さんの想いを聞く。そんな、臨機応変な対応が求められるが、事前のロールプレイングも空しく言葉が出ないことも。

力不足を痛感し、次こそは、と立ち向かう日々。自分達が目で、舌で、肌で感じたことを、冊子を通してどう伝えるのか、チーム「きづのもり」のプロデュースは続く。



RM307

きづのもり

プロジェクトリーダー ▶ 田邊 有弥(同志社大学理工学部2年次生) 参加団体 ▶ 木津川市 マチオモイ部
プロジェクト責任者 ▶ 飛龍 志津子(同志社大学 生命医科学部教授)



2年生がリーダーの新チーム、市役所の方や小学校の先生との打合せも、授業プランの組み立ても、子ども達が使う資料やツールづくりも、「こんなに大変だったんだ！」の連続だ。

自分達が考えていることをわかってもらうには？メンバーみんなでどう手分けするか？先輩たちが簡単にやってのけているように見えたことも、実はその裏に大変な苦労があったことを知った。9月の同志社国際学院初等部での授業を皮切りにどんどん忙しくなる活動、秋には、京田辺市内でのイベントや市立普賢寺小学校での授業が待っている。

自分達の良さを活かした新しいチームの「らしさ」を追求しながら、えこまな第二章の奮闘は、これからも続く。



RM206

えこまな@京田辺

プロジェクトリーダー ▶ 藤井 紀帆(同志社大学生命医科学部2年次生) 参加団体 ▶ 京田辺市・京田辺市教育委員会
プロジェクト責任者 ▶ 岸 基史(同志社大学 経済学部准教授)



昨年度までの経験をもとに、これまでとは違うセンサを用いて手掛ける今年の作品テーマは「サイバーシティ」。近未来の世界が表現され、手の動きや表情で街が変化、数人同時に楽しめる大型の作品だ。観客が参加することによって完成する「インタラクティブアート」、自分の動きで変化する作品を楽しんでもらいたいが、作品の体験者からは「何をしたら良いかわからない」という意見もまだまだ多い。明確なルールのある「ゲーム」ではなく、「アート」として受け入れてもらうにはどうすればよいのか、どのような体験を提供するのか、夏までの2回の体験会で見つかった課題に向き合い、最高の「サイバーシティ」への追求が続く。

RM308



アトリエフレームワークス

プロジェクトリーダー ▶ 大隅 博文(同志社大学理工学部3年次生)
プロジェクト責任者 ▶ 有賀 妙子(同志社女子大学 学芸学部教授)



国際交流したい！みんなで何かを創り上げる経験がしたい！デザインスキルを伸ばしたい！いろいろな思いを持って集まったメンバー。6月に開催したライブでは、エンターテインメント業界の一端を知るとともに、異国間でコラボしてライブを創り上げる苦労を実感した。ライブ構成の考案から 集客のためのフライヤーづくりに広報活動、さまざまな関係者との連絡調整など、何をどこまでやれば良いか、なぜ必要なのか、ひとつひとつ考え、当日をイメージして最善を探る。現在は、自分達が撮影し撮り貯めた素材をもとに、ライブのドキュメンタリー動画も制作している。プロジェクトとして、チームとして、メンバーの気持ちをひとつにしてどう高めていくのか、思い悩む日々が続く。

RM219



アジアの国々とメディアコンテンツを創る コラボレーションシステムの開発 KJ3プロジェクト

プロジェクトリーダー ▶ 森 陽菜(同志社大学文化情報学部3年次生)
プロジェクト責任者 ▶ 川田 隆雄(同志社女子大学 学芸学部教授)



さまざまな分野で急速に広がりを見せるVRだが、まだまだ身近なものとは言えない。ゴーグルを装着してのVR体験、その不快感や楽しみの因子は何なのか、「ダンジョンからの脱出」をテーマとしたVRゲームの開発を通してユーザー体験の研究に取り組む。自宅の限られたスペースでも「方向転換がスムーズでダンジョン内にいるように感じる」、「自分の動きの大きさや強さが攻撃の強さに合致する」、そう感じ、自然に体が動く、そんなゲームにするにはどうすれば良いのか…ゲーム第一弾は上がりつつある。ユーザーであり、開発者、そして研究者、そんな学生プロジェクトだからできるゲームのつくり方がある。これからどれだけユーザーテストを重ね、その結果が反映できるか、彼らの挑戦は続く。

RM220



ProntiatVR

プロジェクトリーダー ▶ 村上 大将(同志社大学理工学部3年次生)
プロジェクト責任者 ▶ 大久保 雅史(同志社大学 理工学部教授)



秋に始まるプロジェクト募集から最終成果報告会まで、他のプロジェクトとは違い、継続的に活動してプロジェクトを支える学生チーム。ローム記念館の代表的な施設「劇場空間」を活用したイベントの企画・運営、広報活動などを通して自分達もスキルアップをはかる。劇場空間の機材操作はメンバーの基本スキル。会場の仕組みや機能への理解をイベント企画のアイデアにもつなげたいが、なかなかうまくいかない。きっちり伝える、満足いく企画書、その完成までの道のりこそ険しいことも痛感。館のオープン以来受け継がれ44号を数える広報誌「ippo」は、フライヤーやイベントツールなど、いくつかのデザインを経験したメンバーが任せられ、後輩とともに迫る納期をにらみながら苦心する。大変だからこそ、おもしろい。ここ同志社ローム記念館で、自分達がやりたいこと、挑戦することを模索する日々が続く。

RM218



スタジオZero