

# 2018年度 プロジェクト紹介

第15期のプロジェクト、今期から、エントリー時期が前年11月になり、1月には採択が決定。立ち上げメンバーは、春までじっくりこの先の「1年」を見据え、準備を進めてきた。新しいものを生み出す、初めてづくしの1年が、今年もまた動き出した。



## KJ3プロジェクト

RM206 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

**目標** 韓国の大学との連携によりEDMやショートムービーなどを制作、メディアコンテンツ開発のコラボレーションシステム構築を目指す。

プロジェクト責任者 ▶ 川田隆雄 (同志社女子大学学芸学部メディア創造学科教授)

第一弾として本年度の活動でコラボレーションするのは韓国の大学。言葉の違い、距離を超えて、ひとつの作品をどのように仕上げていくか、さまざまな工夫をしながら新しいフレーム、システムづくりを目指す。4月には、同じ曲を感じ、ダンスの協働制作に挑戦、手ごたえを得た。話題のK-POPグループのライブ企画・運営を通してスキルアップをはかりながら、自分達の「オリジナル」を見つけ、新たなコンテンツづくりあり方を提案していく。



## S.D.S (SlopeどうでShow)

**目標** 駅から京田辺キャンパスまで続く長い坂、そのつらさを軽減を目的に、坂を登る機体の開発を目指す。

プロジェクト責任者 ▶ 小坂隆浩 (同志社大学理工学部情報システムデザイン学科准教授)

丘の上にあるキャンパスに通う学生ならではの視点でものづくりに挑戦するプロジェクトが立ち上がった。「電動ローラースケートがあったらな…」そんな思いからスタートした取り組みは、坂を登るとは？楽になるとはどういうことか？自分達に何ができるか？さまざまな課題について考え、試行錯誤を繰り返す。知恵を出しあい、自転車など、既存の乗り物などの機構も研究しながら試作機の製作に取り組んでいる。



## プロンティアットVR

**目標** マルチVRゲームの開発と展開、関連情報を提供するWebサイトの開発により、マルチVRゲームの発展を目指す。

プロジェクト責任者 ▶ 大久保雅史 (同志社大学理工学部情報システムデザイン学科教授)

さまざまなシーンでの活用で注目される「VR(ヴァーチャルリアリティ:仮想現実)」。

このプロジェクトでは、臨場感あふれるVRゲームの世界感を、同時に仲間と共有して楽しめる「マルチVRゲーム」の開発を目指す。昨年からあためてきた魔法で戦うアクションゲームがいよいよ形になる。まだまだ少ないマルチ対応のゲーム、「VRはもう孤独じゃない」、多くの人たちにそう思ってもらうべく彼らの挑戦が始まった。

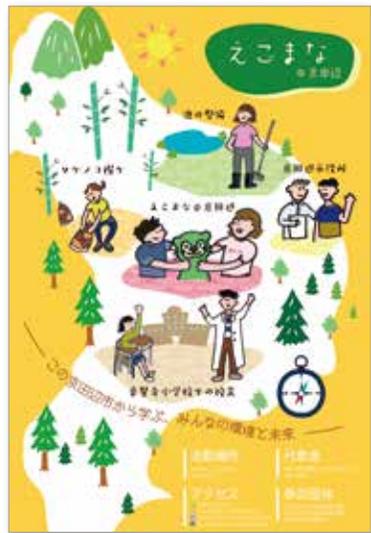


## アトリエフレームワークス

**目標** 人の動きで変化する、触って遊べるデジタルアート作品を制作、その体験の機会提供によりデジタルアートの普及を目指す。

プロジェクト責任者 ▶ 有賀妙子 (同志社女子大学学芸学部メディア創造学科教授)

「あれ？床が動いた？」インタラクティブアートをもっと身近に感じてもらうために、と考えたのは、日頃の何気ない動作によって変化するしかけ。立つ、歩く動作に反応してどんな変化があればおもしろい作品になるのか。決まったテーマは「海」、新メンバーを交えたアイデアソンも開催、演出も固まってきた。体験者の驚く顔、笑顔を生み出す作品作りへの挑戦はいよいよこれからだ。



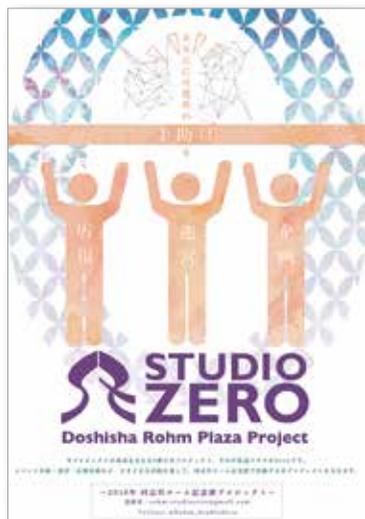
RM307

## エコまな@京田辺

**目標** 自然環境をテーマに、小学校での環境教育やイベントの企画・開催、Webサイトでの情報発信などを通して、京田辺市民の環境意識の向上を目指す。

参加団体▶京田辺市役所経済環境部環境課  
プロジェクト責任者▶畠山 啓(同志社女子大学現代社会学部社会システム学科助教)

過去3年間の小学校での環境教育授業の経験を通して、京田辺市の自然を知り、多くの人たちと出会った。そんな自分達の経験を活かし、もっと多くの人たちにこのまちの自然環境について伝え、環境について一緒に考えてほしい、という思いへと広がる。市内での自然散策やイベント参加など、活動はメンバーがまず経験することから。そのときの感動をいかに伝えるか、新たなWebサイトづくりに挑戦する。



RM218

## スタジオZero



館内で活動するプロジェクトの成功をサポートするチーム。15周年の今年、広報に力を入れたい!劇場空間でのイベントを充実させたい!更に頼れるZeroになりたい!新たに加わった21名とともに思いは膨らむ。春の合宿も3年生が企画する恒例行事となった。総会の運営やコミュニケーションツールの活用法など、培ってきたノウハウを継承しつつも、まずは自分達の更なる高みに向けた挑戦が期待される。

## 企業・自治体との連携プロジェクト

オープン当初から実施されてきた企業・団体との連携プロジェクト。

昨年度からスタートしたのは、企業の視点、社会を知る「数か月」の短期プロジェクト。

テーマは企業や自治体からの提案、何を創り上げるかはメンバー次第。チームとしての成果を上げること、メンバーとしてチームに貢献することを体験し、力にする。

RM219

## Android Smartphone Application Project One

**目標** マニュアルカメラの機能を使ったアンドロイドアプリを企画・開発し、その普及を目指す。

活動期間:4~11月 参加企業:パナソニック株式会社



4月27日にキックオフ、アプリ開発の勉強会を経てアイデア出しからアプリを2つまで絞り込んで開発をスタート!

RM308

## きづのもり

**目標** 木津川市の魅力を再発見。その発信の先に、目指すはフィルムコミッションの設立。

活動期間:6~12月 参加団体:木津川市役所



魅力あふれる木津川市を体験するフィールドワークやイベントに参加。魅力を広く伝えるためのプロモーション戦略を企画!

RM209

## Oh! Do ITプロジェクト

**目標** 「健康に関する課題に着目、その解決のための新たな価値づくりに取り組み、システムや製品の企画をオムロン社内イベントで提案・発信。

活動期間:6~11月 参加企業:オムロン株式会社



全員のアイデアをもとに4グループに分かれて活動開始。けいはんなイノベーションセンターでの企画発表会で更にブラッシュアップ!

RM207

## Demiurge (デミウルゴス)

**目標** ROHM OPEN HACK CHALLENGE 2018に参加、アイデア発想、プロトタイプ制作に挑戦。

活動期間:7~11月



暮らしに役立つ何かを生み出そう!ローム製のセンサやマイコンボードについて知るハンズオンイベントにも参加!