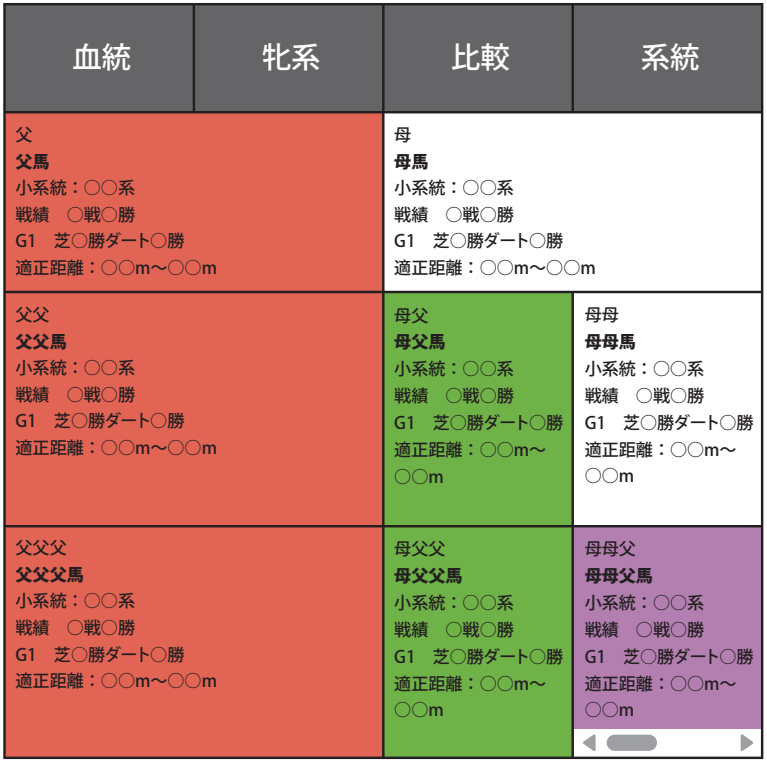
血統を重視した競走馬情報表示コンテンツの試作

森文哉
建築デザインコース

競馬をモチーフにしたスマートフォン向けコンテンツにより、若年層の競馬への関心が深まっている。
競馬において「どの競走馬が勝つのか」という予想は、競馬の醍醐味であり、その予想をする要素の一つとして血統がある。また、血統を確認できる資料として、それぞれの競走馬には血統表が存在する。
しかし、従来の血統表が表示しているのは主に馬名であり、血統表から情報を得るにはそれぞれの馬の特徴といった知識が必要になる。そこで、血統そのものについて知ってもらいつつ、血統という視点から初心者の予想を手助けする、また実際に競馬場で使ってもらえるようなコンテンツを開発することにした。

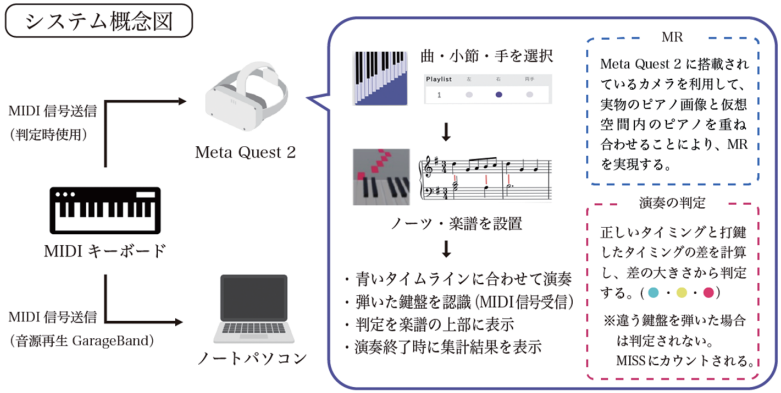


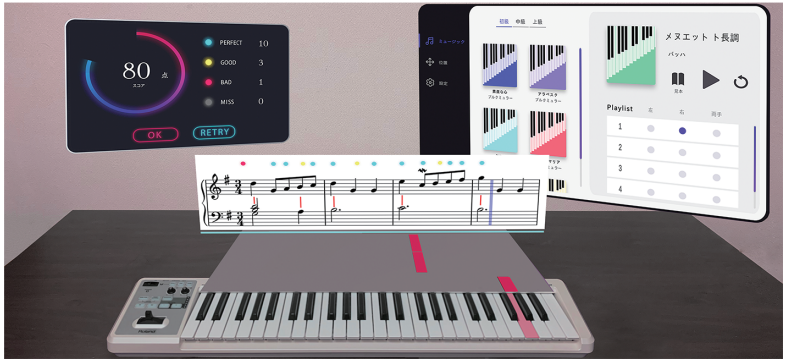
デジタルコンテンツ

MRを用いたピアノ練習支援コンテンツの提案

松島凜
デザインコース

近年、国内においてピアノは子供の習い事としてだけでなく、大人の趣味の一つとしても注目を集め、親しまれるようになった。
しかし、忙しく時間が限られている大人には定期的にピアノ教室に通うということが困難である。加えて、独学での上達は更に難しく挫折してしまう人が多い。
そこでMR(複合現実)を用いて、ピアノ初心者が挫折しやすい問題の解決を手助けし、ピアノ練習を支援するコンテンツを提案する。演奏のフィードバック、段階的な学習メニュー、片手のみの練習機能に加えて、両手演奏に対する視覚的な補助やメトロノーム等のサポート機能を備えた。それにより反復練習によるモチベーションの低下、リズムのずれやミスタッチの見落とし、両手演奏時のつまずき等、演奏者にかかる様々な負荷の軽減が期待できる。



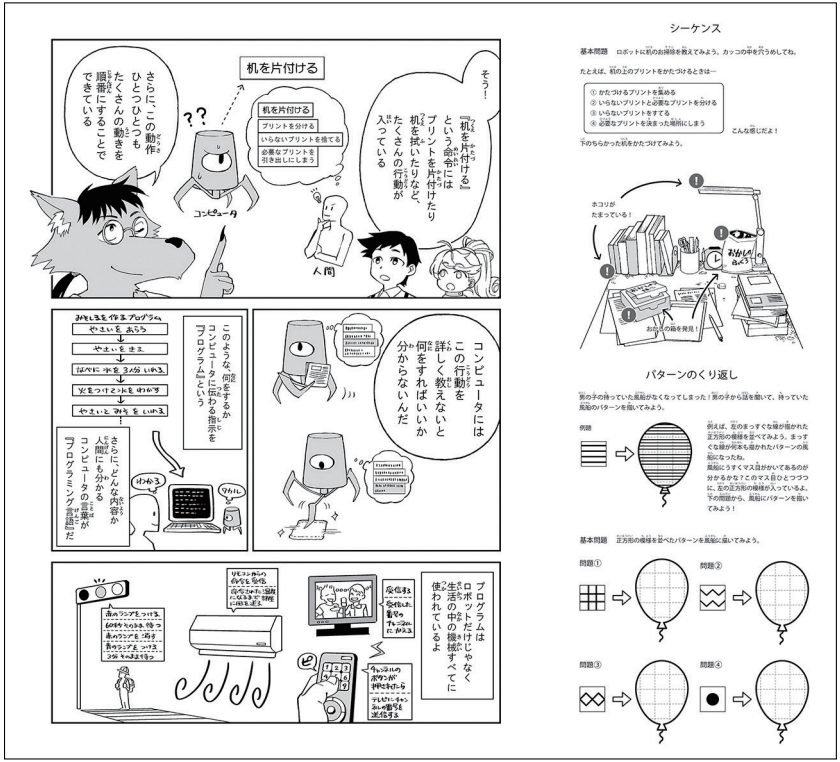


デジタルコンテンツ／Unity、Meta Quest 2

プログラミング的思考を育成する教材

河合七虹
デザイン情報コース

学習指導要領の改訂により、2020年より小学校でプログラミング教育が必修化する。文部科学省は小学校のプログラミング教育では「プログラミング的思考」の育成を中心の目標としている。しかし、プログラミング教育を実施する上では情報機器の不足やプログラミング的思考を学ぶ教材の前例が少ないなどの課題があり、とりわけプログラミングに苦手意識のある児童への対応が求められる。
そこで、本研究ではプログラミングの経験がない児童、またはプログラミングに苦手意識がある児童(小学校中～高学年対象)でも、プログラミング的思考を楽しく学べることを目的として本教材を制作した。



冊子/ペンタブレット、ComicStudio、モノクロ印刷/A5

Unityを用いた生態系マネジメントゲームの制作

坂怜奈
デザイン情報コース

本研究では、プレイヤーにゲームに対する関心を持続させることが可能なスマートフォン向け箱庭ゲームを開発した。このゲームは、島の環境を変化させ多くのモンスターを集める事を主なタスクとしている。多くのモンスターを集める為には、環境や生態系のバランスに伴い変化するパラメーターを調整していく必要がある。またクエストが設定されており段階的に難易度を上げていく。そのためプレイヤーは飽きる事なくモチベーションを保つ事が可能となる。

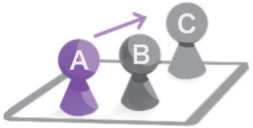
デジタルコンテンツ／Unity／サイズ可変

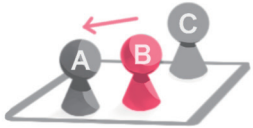
相手の視点を重視したアドベンチャーゲームの提案

loving you

佐渡涼子
デザイン情報コース

本研究では感情移入を深める演出として登場キャラクターの視点に着目した、オリジナルのビジュアルノベルゲームの制作に取り組んだ。キャラクター自身の視点からストーリーを展開し、ノベルとグラフィックの視点を一致させ、加えて距離感や焦点、感情によって変化する描写を取り入れることにより、キャラクターへのより深い心情理解を促す。これにより、プレイヤーの物語への追体験を高めることができると考えた。





デジタルコンテンツ／ティラノビルダー／サイズ可変