

●UEC ものづくりコンテスト 2018 入賞者紹介(3)

1 受賞者プロフィール

【氏名】 真鍋 光希(まなべ・みつき)

【所属 1】 国立大学法人 電気通信大学 情報理工学域 I 類 2 年

【所属 2】 インタラクティブ・メディア・ラボ IML

【生年】 1998 年 6 月、世田谷区まれ

【高校】 広尾学園中学校・高等学校

【部活】 理科部

【UEC 進学の原因】 高校時代から VR に興味を持っていた。電気通信大学にはメディア情報学があるので、第一志望で入学した。

【趣味】 映画鑑賞。攻殻機動隊など電脳世界を描いたものが好み。



2 受賞作品

【名称】 競争的創造を取り入れたプログラミング教室形態

【受賞】 株式会社フローベル賞（賞金 10 万円）

【概要】 プログラミング教室で、生徒が自分で作ったキャラクタをゲームプログラムに送り込み、テーブルトップ型の大型ディスプレイを囲んで対戦を行う。生徒が競争を楽しみながらプログラミングに親しむ方法の提案。プログラミング言語は Processing を採用。生徒が作ったキャラクタはボタン操作ひとつで簡単にゲームプログラムに投入できる。

【動機】 プログラミング教室で TA の経験があること、IML のアイデア出しの時、競争的創造という言葉に出会ったこと。これらの 2 つを合体させた。メディアアートの論文に、自己表現ができる場があると、生徒は自分のオリジナリティを出して競争したくなる、という報告があった。プログラミング教室に持ち込むと面白いのではないかと発想した。

【ポイント】 2 つある。1 つは生徒同士のコミュニケーションを促進するため、生徒がテーブルを囲む教室形態にすること。もう 1 つは制作と成果発表を並行して行うこと。検証するため、3 月に小中学生を集め、3 時間のワークショップを行った。事後アンケートを見ると、好評だった。このやり方に自信を持つことができた。

3 インタビュー

【企業への謝辞】 ワークショップにはフローベルの中村部長がお子様連れで参加してくださった。内容を褒めてくれた。さらに、ものづくりコンテストでも評価してくださった。ワークショップの時から見守ってくださって、本当にありがたいと感謝しています。

【11 月 25 日の成果発表会までの開発目標】 これまでは、キーボードでコマンドを入力する方法をとっていた。しかし、小学生にとってキーボード入力はハードルが高い。そこでスクラッチのようにビジュアルで制作できる GUI 環境を新たに用意する。ワークショップも行いたい。

【在学中の活動方針】 AR や VR に興味があるので、研究室もそれができる所に入りたい。IML では研究と発表ができるので、頑張りたい。学部の後は大学院への進学を考えている。社会に出たら専門を生かせるところで働きたい。年収よりやりたいことができるところが良いと思っている。

