

## ●UECものづくりコンテスト2018 入賞者紹介(5)

### 1 受賞者プロフィール

【氏名】 中村 俊勝 (なかむら・としかつ)

【所属 1】 国立大学法人電気通信大学 情報理工学域Ⅲ類(理工系) 2年

【所属 2】 ベンチャー工房インタラクティブ・メディア・ラボ及び電気通信大学モダンジャズ研究会

【生年】 1997年5月、三鷹市生まれ

【高校】 東京都立神代高等学校

【部活】 水泳部

【UEC 進学の原因】 国立な上、プログラミングを学ぶことができ、自宅から自転車で通学できる距離にあった。就職先や就職率も良く、社会に出たら実家に確実に「稼ぎ」を入れられると考えた。入ってみると自分はプログラミングだけでなく、ハードウェアを作るのも楽しいことに気がつくことができた。



### 2 受賞作品

【名称】 全周囲立体投影を用いた新しい携帯型ゲームデバイス

【受賞】 大学表彰 入賞 (賞金 5万円) / 株式会社朋栄賞 (賞金 10万円)

【概要】 立方体のスクリーン 5面に画面が投影される。上面にはデータが表示され、横の四面をゲーム画面として使う。立方体なので、上面は別にして、ユーザから見える横面は2面、見えない面が2面になる。ユーザが立方体を回転させながら、マリオのようなキャラクタがポイントを稼ぐゲームを行う。見えない面に仕掛けがある上、面をユーザが指で回転できるので、単一のスクリーンとは違う驚きを体験できる。

【用途】 ゲームデバイス

【ポイント】 5面ならではのゲーム体験ができること。専用のゲームでは、スクリーン面を回転させると見えていなかった面に敵キャラクタが潜んでいてびっくりする、といった新しい面白さを体験できる。

### 3 インタビュー

【出展の感想】 このプロジェクトがスタートしたのは、2017年の秋。開発チームのメンバーに武蔵野美術大学(MAU)2年生の伊藤君がいた。私が思いついたコンセプトを話すだけではなかなか人に伝えられなくてもどかしい思いをしていた。そのとき伊藤君がデザイン画をたくさん描いてくれた結果、面白いことをやろうとしていることがチームで共有できた。2017年12月に情報処理学会のインタラクションでポスター発表を行った。学会で発表できて自信がついたため、具体的な形にしようと皆で努力し2018年6月のものづくりコンテストに向けてプロトタイプを製作し続けた。コンテストでも新しいものを人に伝える難しさを実感した。来場者とのやりとりから、もっと人に分かってもらえるような説明ツールの必要性を痛感した。

【次年度参加者へのメッセージ】 ひとりでやると弱点が足を引っ張る。弱点を補ってくれるメンバーがいるチームだと、自分ができることに徹することができる。

【11月25日の成果発表会までの開発目標】 ものコンの来場者から得たアドバイスも参考にしながら、新しいデバイスでできることがもっとクリアに伝わるプロトを用意する。

【学部在学中の活動方針】 大学院進学に向けて力をつけること。IMLで成果を出すこと。MAU連携を代表するような成果を出すこと。

