

●UECものづくりコンテスト2018 入賞者紹介(9)

1 受賞者プロフィール

【氏名】小藤田 遇 (こふじた・ぐう)

【所属 1】電気通信大学大学院情報理工学研究科 情報・ネットワーク工学専攻
博士前期課程 1年

【所属 2】演劇同好会劇団パンダデパート OB
MMA (Microcomputer Making Association)

【生年】1995 年 1 月、岩手県盛岡市生まれ

【高校】岩手県立盛岡第三高等学校

【部活】演劇部、放送部

【UEC 進学の理由】情報が集まる東京で情報系分野を深く学びたかった。関心のあることを自分でどんどん突き詰めていく人が集まる所で、検索しても出てこないようなディープな情報に触れられる環境を求めて決めた。



2 受賞作品

【名称】『カードゲーム共通基盤「AR カード」の開発』

【受賞】株式会社朋栄賞（賞金 30 万円） / 株式会社エイトレッド賞（賞金 10 万円）

【概要】1 セットの AR カードがあれば多様なゲームができる。カード面には QR コードを印刷してある。やりたいゲームを選び、カメラを通して見ると QR コード面がトランプになったりカルタになったりしているので、普通にそのゲームをプレイできる。

【用途】カードゲーム。

【動機】毎年春と秋にビッグサイトで「ゲームマーケット」が開催されている。電源不要のゲームであることを特長にしており、毎回、新作のカードゲームが数多く展示されている。熱心なファンに支えられマーケット市場も拡大している。ゲーム好きの先輩の様子を見て、何かできそうだなと思ったのがきっかけ。

【ポイント】アナログであることが特徴のゲームマーケットなので、個人の作家にとってはカードの制作コスト負担の問題がある。しかし AR カードを使うと作家は軽いコスト負担でユーザにプレイしてもらえ、人気が出るかどうかシミュレーションできる。

3 インタビュー

【出展の感想】ブースに来てくれた人たちから自分たち学生では持ちえない視点のご意見をたくさん頂けてありがたかった。学生で議論していると、どう作るかという内向きの方向に話が進む。でも外部の人からは、どんな応用ができるか、という広がりのある話が聞けた。これが良い刺激になった。エンタテインメント事業の会社の方から褒められたのはモチベーションアップになった。企業賞で我々を評価してくださった朋栄様とエイトレッド様には感謝しています。

【次年度参加者へのメッセージ】アイデアが一つでもあればプロトの前身のようなものでも良いから作って出すことをお勧めする。作りたいものを見える形にすると評価してもらえる。作ったものを見てもらう機会は貴重なのでぜひ挑戦して欲しい。

【11 月 25 日の成果発表会までの開発目標】ヘッドマウントディスプレイを付けて神経衰弱ができる、というレベルまで進める。

【大学院在学中の活動方針】学部時代から混雑緩和の研究をしているので、このテーマに専念する。

