

# 東京ゲームショウや学会・コンテスト参加のためのゲーム&アプリ開発

情報メディア専攻 橘 俊宏

## プロジェクトの内容

### プロジェクトの目的

本プロジェクトでは、情報学部10分野のいくつかを融合させたゲームまたはアプリの開発と、その成果を外部発表することによって、様々な経験を積みながらコンピュータのソフトウェアとハードウェアの両面について学ぶことを目的とする。なお発表を行う場所は制作物の内容に応じて決める。「東京ゲームショウ」のような展示会への出展、「神ゲー創造主エポリューション(旧・日本ゲーム大賞アマチュア部門)」などのコンテストへの応募、電子情報通信学会もしくは情報処理学会での発表が想定される。

### プロジェクトの活動方針

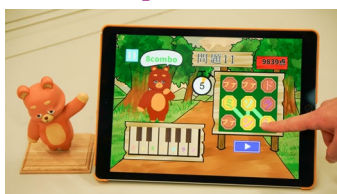
- ・ 数名から10名程度を1グループとしてグループ単位でゲームまたはアプリの開発を行う。
- ・ 学生はプログラマー、デザイナー(3DCG, 2DCG, 音楽, 映像, UI/UX, エフェクト), プランナーの役割を最低1つ担当する。
- ・ 制作物の内容や、プラットフォーム(PC, モバイル, AR/VRなど)は、学生の希望や状況に応じて決める。
- ・ どの担当であってもプログラミングを中心に、AI, メディアコンテンツ制作技術, Webおよびネットワーク, コンピュータハードウェアとその制御などの周辺領域についても学習する。



TGS2023出展作品「EXRYS」  
【対応ハード:PC (Windows)】



もぐらたたきと専用コントローラの製作  
【対応ハード:PC (Windows)】



TGS2023出展作品「オトクマ」  
【対応ハード:Android, iOS】



仮想基盤を用いたくじ(松稜祭)  
【対応ハード:Webアプリ】

## 活動予定日

現時点では週2回に分けて活動することを検討しているが、学生の履修状況等を見て活動日を決定する。外部発表(東京ゲームショウなど)の期限に間に合うように開発や制作を行う必要があるため、授業時間に関係なく空き時間に作業すること(夏休みなどの長期休暇期間を含む)が求められる。

## 卒研との連動

本プロジェクトで修得した技術や知見を卒業研究へ応用させることが可能である。

## 2年間の学びのイメージ

### 東京ゲームショウを目指す場合の一例

2年前期から半期で完成する小作品の開発を行い、東京ゲームショウへ出展する。その際の反省点や来場者からの意見をフィードバックさせて2年後期から1年間をかけて大規模作品の開発を行い、もう一度出展する。

#### 1. チームで企画・仕様を考える



#### 2. 企画・仕様に従ってチームで開発・制作する



#### 3. 制作物を発表・公開する



## 求める人物像

- ・ コンピュータが大好きかつ、プログラミングが嫌いではない学生
- ・ 強み(なんでも可)を1つ以上を持ち、自分の強みを磨くことに対し、多くの時間をかけることが出来る学生
- ・ コミュニケーション(話すことが嫌いでも報連相ができればOK)がとれる学生
- ・ 自ら行動できる(アプリ開発活動, 研究活動, 就職活動に真摯に取り組める)学生

## 主な開発実績・詳細情報

- ・ 毎週火曜日3,4コマ H312室で活動の様子を見学可能である。
- ・ 本プロジェクトが第1希望の場合は必ず橘との面談を受けること。  
面談日: 1/25(木) 15:00~17:30 @H312, 1/26(金) 13:30~16:00 @H304