

「第15回神奈川産学チャレンジプログラム」で環境学部（丹羽研究室）の学生が優秀賞と江ノ電賞を受賞

「神奈川産学チャレンジプログラム」は、一般社団法人神奈川経済同友会が主催する『産学連携を通じた課題解決型の研究コンペ』です。第15回（2018年度）は、参加企業数35・参加大学数20・参加学生数1150名と過去最大の学生が参加しました。環境学部丹羽研究室所属の磯貝チーム（磯貝正五郎さん、大神田涼太さん、小野太郎さん、三浦大輝さん、布施大悟さん、松島慧さん）は、相鉄ホールディングス株式会社が掲げる「エリアマネジメント拠点の活用方法」というテーマに取り組み、見事「優秀賞」を受賞しました。

磯貝チームは、相鉄沿線にある複数のエリアマネジメント拠点を現地調査し、研究室ではGISを用いた事業所・人口に関する分析を行いました。居住者・来街者の増加を目指して、住民・地元企業・学校と連携したエリアマネジメント拠点の活用方策を提案しました。定量的な分析を踏まえた施策が評価され、優秀賞を獲得することができました。

また、同プログラムにおいて、環境学部丹羽研究室所属の秀チーム（秀拓也さん、上田真太郎さん、相澤智之さん、荒川亮介さん、菅野航太さん、中村大志さん）は、江ノ島電鉄株式会社が掲げるテーマに取り組みました。入選には至りませんでしたが、斬新な発想や深く研究されていたことが認められ、特別賞として「江ノ電賞」を受賞しました。

秀チームは、路線バスに着目し「江ノ電バスのグローバル化による地域資源の魅力向上」を目指して『Ocean Road Pass』という仕組みを作りました。費用対効果の検証に加えて、江ノ電バスをアピールするためのプロモーションビデオを作成するなど、地域の課題に真摯に取り組み、「江ノ電賞」を受賞することができました。



情報システム学科4年生が経営情報学会2018年秋季全国研究発表大会で ポスターセッション優秀賞受賞

情報システム学科4年の富岡雄大君は、卒業研究で「DEMOによる図書館のビジネスモデル」というテーマに取り組みました。DEMOとはDesign and Engineering Methodology for Organizationsというデルフト工科大学（オランダ）のJan Dietz教授により開発されたビジネスモデリング手法です。UMLなどのモデリング手法と異なり、詳細なビジネスフローを記述するのではなく、ビジネス活動の本質・骨格を表す手法です。富岡君はこの手法を横浜キャンパスの図書館に適用し、紙書籍と電子書籍の業務をモデリングし、それぞれの有効性や非効率性を論じました。この研究成果を10月20～21日に近畿大学で開催された経営情報学会2018年度秋季全国大会の学生ポスターセッションにおいて発表し、ポスターセッション優秀賞を授与されました。



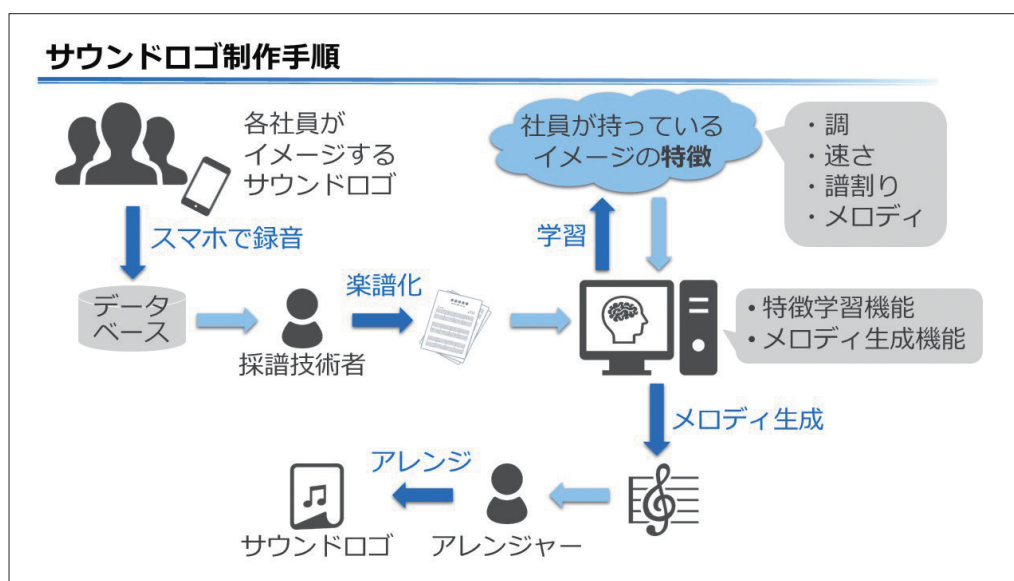
「おいしい肉が食べられるハッカソン」において情報システム学科4年の 堤創一郎君のチームが優勝

株式会社ビズリーチが運営するニクリーチ運営事務局の主催で、「おいしい肉が食べられるハッカソン」が2018年10月20日に開催されました。現場で活躍している社会人と大学生とのコラボレーションおよびコミュニケーションを目的としたイベントで、アイデア出しからプロトタイプ作成までを5時間で行なうという、スピード重視のハッカソンです。学生エンジニア19人、学生デザイナー1人が5チームに分かれ、アイデアを競い合いました。情報システム学科4年の堤創一郎君のチームは、モノをきっかけに新しい人間関係を生み出す魅力的なウェブサービスを提案し、見事優勝しました。



フコク生命のサウンドロゴ制作で情報システム学科大谷研究室のAI技術を活用

富国生命保険相互会社100周年記念事業の取組みのひとつである企業名サウンドロゴプロジェクト「AIと職員でつくるサウンドロゴー100周年プロジェクトー」において、情報システム学科大谷研究室で開発されたAI技術が活用されました。全国のフコク生命職員が「未来のフコク生命」をイメージしてスマートフォンに録音したメロディから、AI技術により特徴を学習し、学習した結果を反映したサウンドロゴを生成するという日本初の試みです。完成したサウンドロゴはCMにも起用されており、職員からは、「攻める感じが良い」、「応援歌」、「愛を感じました」、「他社との差別化が図れる」、「今までのフコク生命らしくなくて良い」などの感想が得られています。



メディア情報学部 岡部教授が『URBAN LIFE METRO』の取材を受けました

2018年10月、東京メトロの沿線の魅力的な場所や物事を紹介するメディア『URBAN LIFE METRO（アーバンライフメトロ）』より、メディア情報学部社会メディア学科の岡部大介教授が取材をうけ、その内容が含まれた記事が「アムラーが街をジャック？ 平成最後のハロウィン、ファッション最前線に迫る」（10/21付）として発信されました。同教授は、コスプレなどにみられる「ふつうのひとつと」による「創造的な活動」に関して、2000年代から調査を続けてきました。近年、渋谷やさまざまなテーマパークを中心にハロウィン時期のコスプレイベントが「風物詩」のようになってきたことを受けて、創造的な活動とファッション、都市生活との関係についてまとめられています。『URBAN LIFE METRO』は「東京メトロの沿線を中心に、魅力的な場所や人、物事をさまざまな角度から紹介し、東京で『働き、暮らし、遊ぶ』すべての人が前向きな気持ちになれる情報を発信」する媒体です。気軽に読むことのできる記事で構成されているため、多くの方々の目に触れました。



情報システム学科の横井教授が「シニア向けScratchプログラミング講座」を開催

神奈川県が事務局を務める「かながわ人生100 歳時代ネットワーク」のプロジェクトのひとつ(ご近所ラボプロジェクト)として2018年11月19日(月)に、本学・横浜キャンパスにて情報システム学科の横井教授が「シニア向けScratch プログラミング講座」を開催しました。本プログラムは、地域との関わりが希薄になりがちなシニアの方に対して、地域コミュニティへの参加のきっかけとなるように、日常生活圏への興味や好奇心に訴えかける講座を提供するものです。今回は、2020年からの小学校でのプログラミング教育の必修化を踏まえ、シニアの方たちが子供たちと共に楽しく学べる言語としてScratchを選びました。参加者の中には小学校でのボランティアに参加されている方もいっしょに、ただ学ばせるのではなく、子供たちの発想をいかにして表現できるようにサポートするか、という考えの大切さについても理解して頂けたのではないかと思います。今後の受講生の皆さんの活動に期待したいと思います。



東京都市大学
都筑区 ご近所ラボプロジェクト

プログラミング教育の大切さについて

1. 2020年から、小学校高でのプログラミング教育の必修化が実施されます。
2. プログラミング教育では、ものごとを「論理的に考え」、「作業の手順を考え」、正しく他の人に伝えたり、「コンピュータに伝える能力」を養うことが大切です。
3. そんな中でScratchは、キャラクタの動作や音で楽しみ、考えた手順の結果がすぐわかる特徴があります。
4. また、小学校低学年でも楽しくはじめられる言語として評価されています。

6

国際デザインワークショップにおいて社会メディア学科2年の吉田七彩さんと土屋成哉さん所属チームが受賞

芝浦工業大学、東京都市大学、韓国国民大学、千葉工業大学の大学生・大学院生が参加した「異文化体験によるデザインワークショップ (Global Project Based Learning)」が2019年2月11日から2月18日に芝浦工業大学芝浦キャンパスで開催されました。日本人学生と韓国人学生各3名、計6名で構成される13チームに分かれ、「Design for Sharing」をテーマにサービスやアプリケーション、プロダクトのデザイン提案に取り組みました。東京都市大学からは社会メディア学科の2年生5名が参加、プログラム最終日の2月18日に最終プレゼンテーションが行われ、1位に相当する「Gold Prize」が吉田七彩さん所属のチームに、2位に相当する「Silver Prize」が土屋成哉さん所属のチームに授与されました。

