

第16回「神奈川産学チャレンジプログラム」において環境創生学科と社会メディア学科の学生2チームが最優秀賞と優秀賞を受賞

「神奈川産学チャレンジプログラム」は、神奈川県内の大学と一般社団法人神奈川経済同友会に加盟する企業・団体との学生の人材育成を目的とした課題解決型の研究コンペです。16回目となる2019年度は、プログラム全体で21大学231チーム、935名の学生が参加しました。

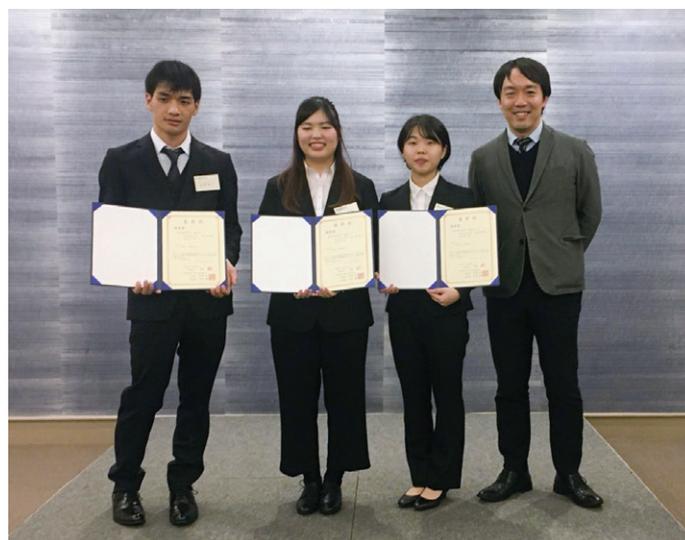
環境学部環境創生学科・丹羽研究室に所属する「久保田チーム」は、株式会社山田債権回収管理総合事務所が掲げたテーマに取り組み、最優秀賞を受賞しました。「東京ディズニーリゾートの集客力を生かし、神奈川県に観光客を呼び込む施策」というテーマに対して、訪日外国人をターゲットとしたプランを計画し、訪日外国人数や海上交通の現状などを丁寧に調査しました。研究室で学んだDMO（観光地域づくりを行う法人）の考え方を軸に「夢からさめないプロジェクト-訪日外国人をターゲットとして-」を提案しました。学生たちは何度も現地調査を行い、様々なデータを分析するなど、果敢に取り組んでいました。自分たちの提案を企業の方に高く評価していただけたことに、やりがいを実感したようです。

＜チームメンバー：3年＞久保田文也、荒島佑太、庄野葉月、森龍、齋藤知貴、富川駿



また、メディア情報学部社会メディア学科・関博紀研究室に所属する「永利チーム」は、京浜急行バス株式会社が提示したテーマ「『バス運転士』の魅力創出」に取り組み、優秀賞を受賞しました。バス運転士募集に関する同業他社のホームページの比較や、運転シミュレーターの体験場면을観察した結果、バス運転士の新たな魅力が、複雑な運転操作の達成感にあることを発見し、その結果を応用した求人広告を作成しました。

＜チームメンバー：3年＞永利里沙子、小森花歩、古澤秋人



環境情報学研究科の今川さんが国際学会「Sustainable Built Environment Conference 2019 in Tokyo」でBest Oral Presentation Awardを受賞

2019年8/6～8/7に国際学会Sustainable Built Environment Conference 2019 Tokyoが東京大学駒場キャンパスで開催されました。この国際学会では、持続可能性や環境問題などについて、様々な観点からの講演があり、国内外から294人が参加しました。本学学生も数名が口頭発表を行っており、その一人である環境情報学研究科博士後期課程所属の今川光さんの研究発表「Development of Single and Combined Fan-Use Models in Japanese Dwellings」が、Best Oral Presentation Awardを受賞しました。今川さんはリジナルH.B.教授の研究室に所属しており、日本の住宅における居住者の行動について研究を行っています。居住者行動は私たち人間が自発的に取り組める「環境適応手段」の一つであり、これは生活の質の向上や環境問題とも関連するキーワードです。本研究発表では、日本で普及している家電の一つである扇風機の使用について、窓開放行動やエアコン冷房使用との関連性を定量的に分析しており、私達の生活習慣の一部を表現する重要な研究と考えられます。



倉原瑤子さん（大学院環境情報学研究科修士課程2年）が日本LCA学会において優秀ポスター発表賞を受賞

倉原瑤子さん（大学院環境情報学研究科修士課程2年）が第14回日本LCA学会研究発表会において、光害による稲作への影響を定量的に評価した研究成果を発表し、その内容が高く評価され、優秀ポスター発表賞を受賞しました。

ライフスタイルの変化や家電製品の普及等により、世界における照明の利用が急速に広がっています。夜間人工光の照射は、ヒト、生態系、農業など様々な分野に影響が発生していることわかってきました。新しい環境問題である光害（ひかりがい）を対象としたLCA（ライフサイクルアセスメント）研究はこれまでに具体的な検討は殆どなく、研究において具体的に当該分野の影響を評価する手法開発に至っていませんでした。

倉原さんは、比較的国内で検討されてきた稲作を対象に、夜間人工光の照射による収量の減少について実測し、この結果に基づく被害係数を算定するための検討を行いました。農家における実環境を対象に屋外照明を設置し、田植えから収穫期まで毎晩夜間照明光を照射したところ、5Lxを超える照度の地点において出穂遅延が明確に表れました。遅延日数は照度の増加に伴って延長し、収量の低減はさらに強く表れました。これらの結果を集計して、照度と収量低減量を関係づける被害係数を算定しました。

ライフサイクルに注目した光害の評価手法の開発はこれまでに例がなく、包括的な観点での定量的分析を可能にした研究の意義は極めて高いものです。現在は、得られた研究成果を国内誌、国際誌に論文を投稿しており、その成果が対外的に広く公開されるものと期待されます。



倉原瑤子さん（環境情報学研究科修士2年）が第14回日本LCA学会（2019年）において優秀ポスター賞を受賞（倉原さんは右から三番目）

第5回高校生デザインコンテストが開催されました

メディア情報学部では、2015年から毎年、夏のオープンキャンパスに合わせて高校生デザインコンテストを開催しています。「デザイン（Design）」と「デジタル・サイン（Digital Signage）」を合わせた造語です。人々の興味や関心を惹く、魅力的で実用的な「もの」や「かたち」を活用してわかりやすいサインや標識を創ることは、社会にとって非常に大切で重要です。そこで「人を惹きつけるサインや標識（かたち）のデザイン」や「コンピュータを利用した、興味を惹く標識表示システム（もの）創り」を合わせて「デザイン」の名づけました。

参加部門にはピクトグラム部門とプログラミング部門があり、参加した高校生は1～3名のグループで課題に取り組みます。ピクトグラム部門では、人々の興味や注目を集め、楽しく、役に立つサインや標識をデザインします。プログラミング部門では、Microsoft社のKinectを用いて、人の動きに合わせて様々な画像表示を行うことができる、魅力的な標識表示システムを創ります。

第5回となる2019年のコンテストには高校生25名が参加し、「日本を訪れた外国の人に訪問した時期・場所の気候の特徴を紹介するサインをデザインする」という課題に取り組みました。初めて訪れた大学で初対面の人と一緒に作業にはじめは戸惑っていた高校生も、ランチの頃にはすっかり打ち解け、和やかに笑顔を増やしながら作業を進めていました。当初の目標としていたものが完成しても満足せず、より良い作品になるよう制限時間いっぱいまで粘っていたのが印象的でした。そしてプレゼン会場には、高校生ならではのアイデアが詰まった作品がずらりと並びました。メディア情報学部の教員による審査で、両部門で3グループずつが表彰されましたが、賞をもらった人も、もらわなかった人も、達成感に満ちあふれた笑顔を増やしていました。

さて、2020年はどのような作品、そしてどのような高校生の笑顔が見られるのでしょうか。



プロプレイヤーを招いてのeスポーツイベントを開催 in第24回横浜祭

東京都市大学第24回横浜祭（2019年6月6～7日）にて、教員有志「eスポーツイノベーション」主催、eスポーツ愛好会「Toriela」協力でeスポーツのイベントを実施した。

このイベントは、下図（左上）に示したように講演とゲーム競技で構成され、2日間で述べ100名以上の参加と盛況に終わった。

初日は、北村先生からe-Sportsの一般情報を解り易く解説いただき、水澤君からは最新のMR（ミックスト・リアリティ）技術を駆使した“体を使うeスポーツ：HADO”が紹介された。これはドッチボールのようなゲームだが、MRを用いた仮想チームにより相手を倒す。ルールが解り易く、初心者でも楽しめるので、今後の発展が期待される。2日目はeスポーツ先進国の韓国の状況を李先生が紹介し、eスポーツで事業展開を目指す寛社長から日本の将来展望と課題をお話しいただいた。

競技は、初日にシャドウバースのトーナメントを行った。これはカードゲームの一種で、囲碁のように知的戦略が勝敗を決める。スマートフォンでプレイできることから競技人口が多く、世界的に高額賞金の大会が開催されている。今回は公認大会として運営事務局より特別カードが副賞として提供された。2日目はプロプレイヤーのShinozaKey.TF氏を招き、PUBG（Player Unknown Battle Grounds）でのプロ.vs.学生の対戦を行った。学生は二人一組、プロは1名でチームを構成し、全チームが1つの戦場で総キル数を競うルールでゲームが行われた。俊敏なプロのプレイに圧倒されながらも、特別ルールを活かした戦略で学生の1チームが勝利した。「団体戦では、個人技術の高さだけでなく、チーム内のコミュニケーションが大切」とのプロからのアドバイスが印象に残った。今後も発展が期待されるeスポーツイベントを継続的に企画する予定である。

横浜祭で e-Sports開催!

8日 (土) シャドウバース公認大会 TCU頂上決戦!

9日 (日) PUBG対戦! e-Sportsプロ.vs.学生連合チーム 必見! プロのスーパーテクニック

スケジュール詳細 2号館22B教室(入場無料)

6月8日(土) 13:00～16:00
 13:00～14:00 講演 「島博士とe-Sports」 環境学部 北村准教授
 「私がHADOを始めたワケ」 環境学部 水澤氏
 14:00～16:00 シャドウバース公認トーナメント大会 e-Sports愛好会

6月9日(日) 10:00～16:00
 10:00～11:00 講演 「韓国のeスポーツの歴史と現状」 メディア情報学部 李准教授
 「日本のeスポーツの現状と可能性」 eスポーツコミュニケーションズ合同会社 社長 寛さま
 11:00～11:20 「ShinozaKey.TFトークショー」 TakumiFestival 副代表
 12:00～14:00 PUBG対決 ShinozaKey.TF vs. 学生連合チーム
 14:00～16:00 プリブレイタイム

主催: VC教員e-Sportsイノベーション with e-SportsサークルToriela

イベントのプログラム



李洪千先生の講演



PUBG 参加者 (右から寛社長, プロの ShinozaKey 氏)



シャドウバース参加者