

100周年学生PJ活動報告

iCCD1 発表会

2017年 9月26日(火)

AEC

藤田 真太郎

活動内容

- Hack U への参加
- AE Cの発足
- 今後の展望

電気通信大学100周年事業

- 100周年キャンパス(アライアンスセンター)
- マスコットキャラクター

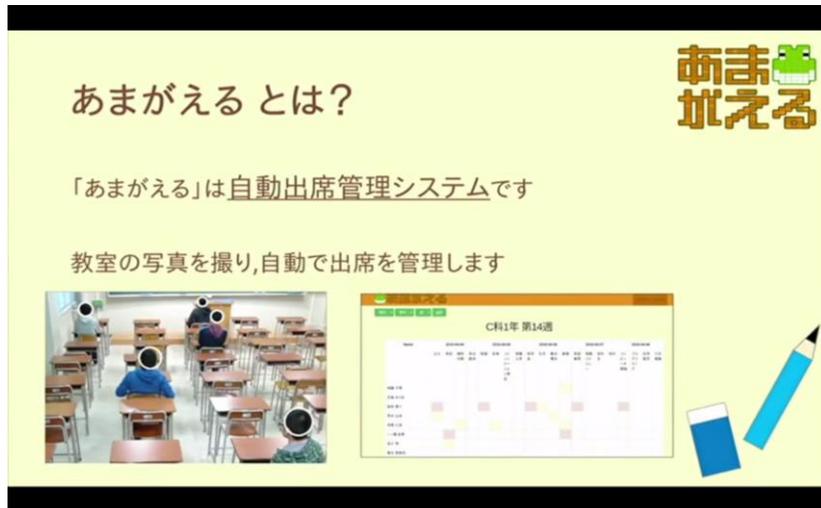
- 学生100周年PJ
- AEC



りさじゅう

Hack U とは

- Yahoo!JAPANと教育機関が共催する開発コンテスト
 – 東京工業大学, 電気通信大学, 東京高専
- 作品例



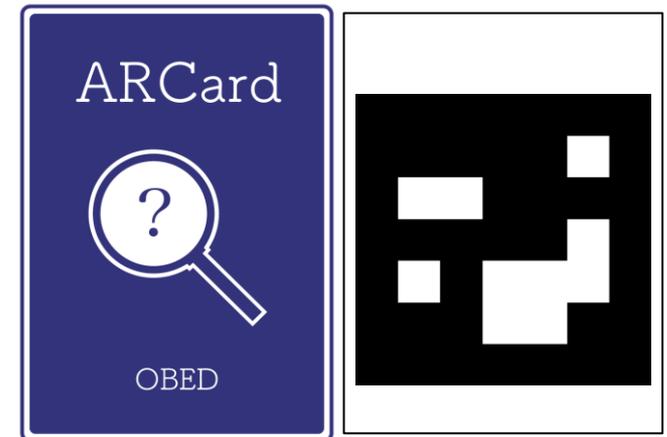
あまがえる



オタフク

Hack U 電気通信大学 2017

- チーム名: OBED
- 作品名: ARCard (あるカード)
- 作品概要
ARを用いたカードゲーム



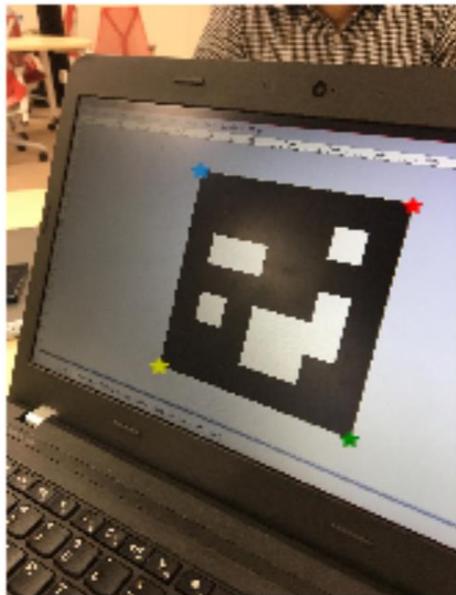
カードゲームの種類が多い
カードを沢山そろえるのは大変



カードの情報をARで表示する
ことで解決



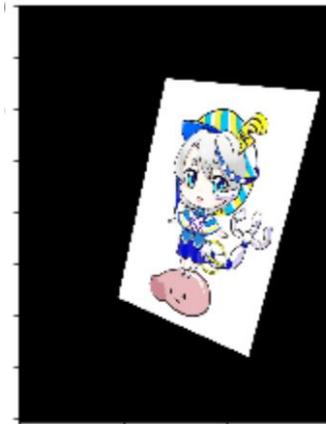
要素技術



ARタグ認識

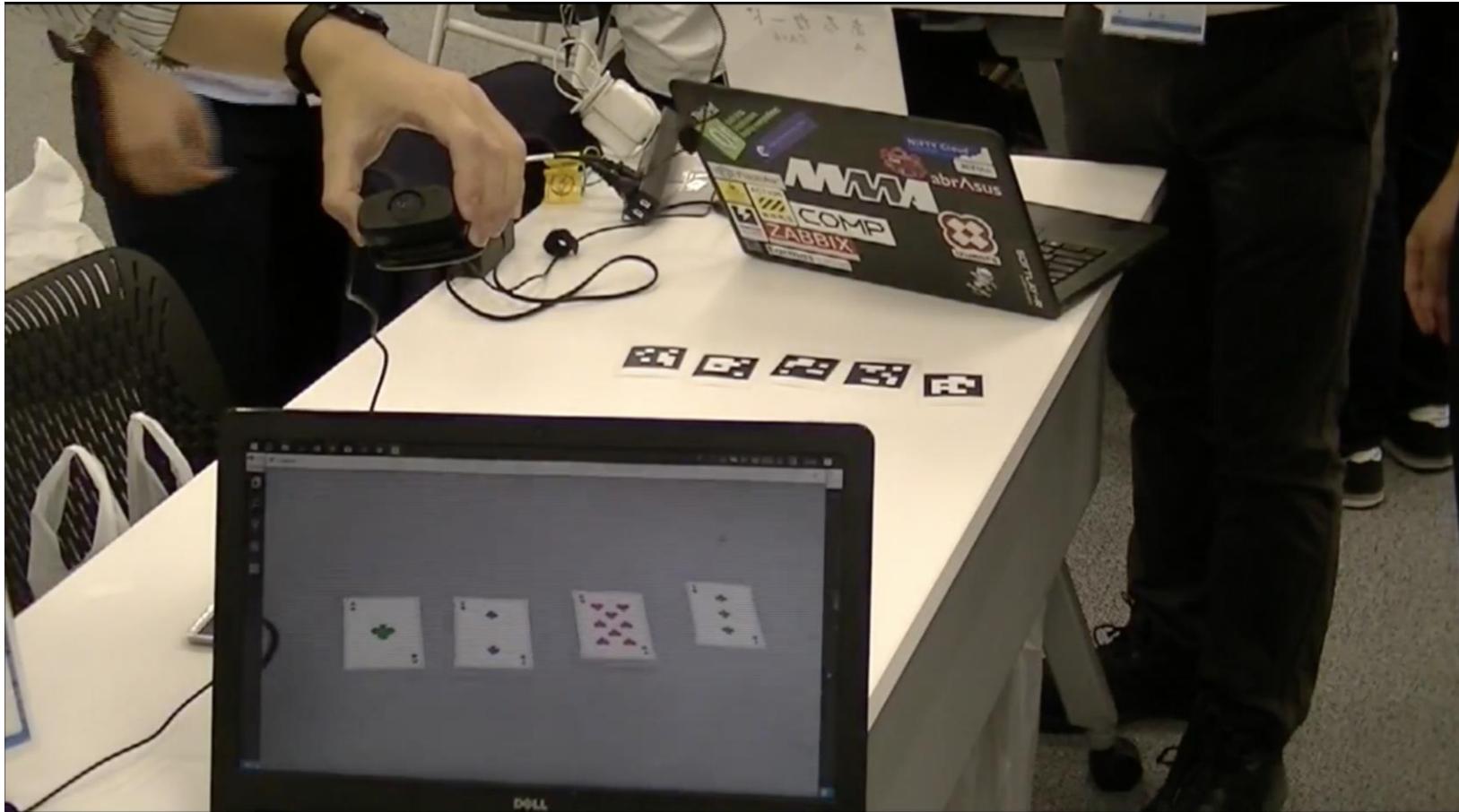


透視変換



画像の合成

ARCard



最優秀賞

パリピグラス

N00b

コミュ障の僕達でも飲み会を楽しめるジョッキデバイス



電気通信大学賞

MISQUERY ONLINE

競技SQL部

SQLのチューリング完全性に着目した競技プログラミングコンテストサイト

<https://nkhr.moe/sql/>



ヤフー賞

THROW

HMT246

ゴミをカメラで自動判別します。





課題の発見

- Hack U の参加者層：ほとんど院生
- 電通生の技術力
 - 技術系サークルに所属している学生
 - サークル毎の特色ある技術が身に付いている
 - 大会・コンテストで活躍



- 技術系サークルに所属していない学生
 - 大学の講義で習った記憶がある(?)
 - 実物に触ったことがない

なぜギャップが生れるのか

人的要因

- 興味がない
- 時間がない
- 勉強が忙しい
- 興味はあるが、敷居が高い



環境要因

- 初心者に対するケアが少ない
- 技術系サークルには大学前から経験がある人が多い
- 個人活動の技術系サークルが殆ど

電通生の活性化

- ものづくりコンテスト
- ピクトラボ
- ロボメカ工房
- ものづくりセンター
 - 機械設計工作部門
 - 電子回路設計工作部門

- Hack U 電気通信大学

ギャップを解決する

- 敷居の低い, 参加しやすい
- 大学から始めた人達が主体
 - 周りとの技術差を出来るだけ小さくする
- 技術交流を活発に行う
 - モチベーションの維持
- 作品の発表を活発に行う

AECの発足

- 大学の公認団体として発足
 - 現在部員は20名程度
- 活動目的
 - 電通大および100周年のアピール
 - プログラミングや電子工作に親しむ人を増やす
 - ものつくりをする人の交流の場を提供する
- 活動内容
 - 技術講習(プログラミング, 電子工作)
 - 作品展示, イベント参加
 - 技術交流

AECの活動

現在まで

- 新入生研修による勧誘
- 新入部員に対するプログラミング講習(20人)

今後

- 電子工作講習
- 調布祭での作品展示
- ものづくりコンテストへ参加
- 学外イベントへ参加