

研究企画書

研究メンバー 中2-D近藤,1-1 石津,1-3 大隅,1-3 菅野,1-4 緒方,1-4 静野,1-5 青柳 1-5 曲,1-5 桑原,1-5 松山,1-6 岸,1-6 佐藤,1-6 斎藤,1-6 安田,1-6 山口

野口,中2-D近藤,1-1 石津,1-3 大隅,1-3 菅野,1-4 緒方,1-4 静野,1-5 青柳 1-5 曲,1-5 桑原,1-5 松山,1-6 佐藤,1-6 安田,1-6 山口(現最新)

1. 研究題目

VKET

2. 着想に至った経緯

企画を立ち上げようと考えたきっかけは以下の2点である。

- 1.VR企画を新しく立ち上げたいと考えたため
2. 芝生祭以外で電子技術研究部の成果を発表する場所が欲しいと考えたため。
また、この企画を成功させる意義として、世界中で電技研の知名度を上げることが出来る。

3. 現状の課題

1. デザイン人手不足
 2. ブースの抽選に外れた時にどうするか
 3. 学年に偏りがある→引き継ぎに問題あり。
- ・前例のない部活として企業ブースに出展を目指す。リ

4. 研究目的

- ・海外に向けて電技研の活動内容を紹介することと同時に知名度を上げること。
- ・それぞれの分野(unity,blender,デザイン)の技術

5. イベントについて

VKETとは、株式会社HIKKYさんが主催しているメタバース上の会場で乗り物に乗ったり、接客を受けたりといった体験ができる世界最大のVRイベントである。

イベントは、毎年夏と冬の2回行われる。

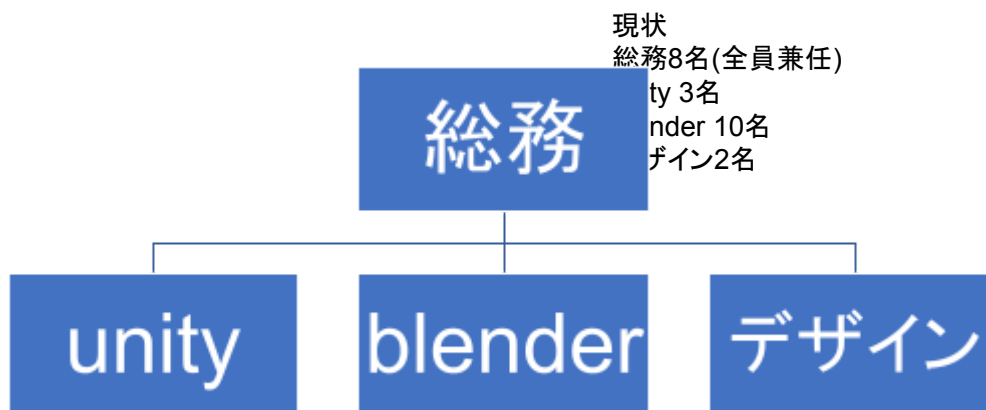
そこで私たちは、来年の夏に行われるイベントに芝生祭で行った企画や現在活動している企画などを出展し、電子技術研究部の活動内容を世界に向けて紹介しようと考えている。

しかし、ただ見るだけの紹介だけではなくお客様が実際に体験できる企画も準備しようと考えている。具体的には、LEGO制作体験やシンディーを出展しようと考えている。

5. コンセプト

6. 組織図

- ・企画に入る人は以下の4つの班に所属してもらって活動をする。
- ・週一でリーダー会議、部活がある日は毎回各班で会議を行う(進捗の共有)



7. 予定表

長期計画

短期目標 一般ブースに出展する

中期目標 引き継ぎする

長期目標 企業ブースに出展する

短期計画

日程	総務	unity	blender	デザイン
----	----	-------	---------	------

11月中	電技研会議準備	VRのデモを動かす	blenderの基礎の技術を習得する	デザインについて知る
12月中旬	今年の作品を視察	VR環境の構築/ ギミックの制作	部品の製作	デザイン作成
12月下旬 1・2月中	今後について再度話し合い	VR環境の構築/ ギミックの制作	部品の製作	デザイン作成

学期末明け進捗報告
その時点で計画表を提出

予想計画表(全体)

日程	動き
学期末終了後	全体会議
会議終了後	各班でスケジュールの修正
3月下旬～4月初旬	出展申込期間
4月中旬	第一次抽選結果発表
5月初旬	第二次抽選結果発表
5月下旬～7月初旬	入稿期間
7月中旬～7月末	イベント開催

8.研究方法

unity

VRテンプレートを動かして動作を確認した後、VRゲーム開発の手順を確立する人とギミックを作る人に分かれる。

blender

簡単なものから作り始めていく。blenderが最初から得意な人は少し難しめのものから作らせる。

デザイン

外装のデザインをしていく。基本的にblenderや紙を使う。

プロセス

環境構築→部品を作る→ギミックを作る

9.予算

確定

一般で出る場合 3300円(参加費)

希望

VRヘッドセット 4.5万～5万 (来年度の購入を検討)

10.今後について

現在私たちは、7月に行われるVKETイベントにVRchatを用いて参加しようと考えています。ターゲットとしては技術者を想定しています。