

学生チャレンジプロジェクトSDGs活動報告書

プロジェクトのターゲット目標 (17項目)



を
○で囲んでください。

プロジェクト名

No.22 **体験型デジタルコンテンツの開発と
WISS2025への挑戦**

No.01	No.02	No.03	No.04
No.05			
No.06	No.07	No.08	No.09
No.10			
No.11	No.12	No.13	No.14

活動報告

3月から9月にかけて開催された「愛知万博20周年記念事業」に二度出展したほか、8月には「Kid's Tech 2025 Summer」、10月には「SDGs AICHI EXPO～SDGs 子ども・ユースフェア～」、12月には「WISS2025」で活動を行った。本プロジェクトは、インタラクション技術を活用した体験型デジタルコンテンツを制作してコンテストやイベントにコンテンツ出展し、最終的に「WISS2025」に参加することを目標とするプロジェクトである。「『お絵描きダンスステージ』における手描きスケッチと人の顔への反応の拡張」、「容器内の水の動きを反映したインタラクティブ映像コンテンツの検討」、「ユーザの手の動きに追従する動的な影の制御手法に関する研究」を制作し、これらのコンテンツの出展を行った。

情報科学科水野慎士研究室の技術を活用しながら、学生が主体となって新たな技術や表現方法を導入することで、情報科学分野の知識や技術の向上につなげることができた。この活動を通して、目標9ターゲット5「2030年までにイノベーションを促進させることや100万人当たりの研究開発従事者数を大幅に増加させ、また官民研究開発の支出を拡大させるなど、開発途上国をはじめとする全ての国々の産業セクターにおける科学研究を促進し、技術能力を向上させる」に貢献することができた。

子ども向け科学ワークショップである「Kid's Tech 2025 Summer」や「愛知万博20周年記念事業」の展示、「SDGs AICHI EXPO～SDGs 子ども・ユースフェア～」では、子どもたちが実際にコンテンツを体験することで、インタラクション技術の楽しさや面白さをダイレクトに伝え、興味関心を喚起することができた。この体験は、子どもたちの知的好奇心を刺激し、持続可能な未来を築くために必要な創造性や、科学技術への関心を育む重要な教育的役割を果たした。この活動を通して、目標4ターゲット7「2030年までに、持続可能な開発のための教育及び持続可能なライフスタイル、人権、男女の平等、平和及び非暴力的文化の推進、グローバル・シチズンシップ、文化多様性と文化の持続可能な開発への貢献の理解の教育を通して、全ての学習者が、持続可能な開発を促進するために必要な知識及び技能を習得できるようにする」に貢献することができた。

写真



写真



団体紹介

インタラクション技術を活用した体験型デジタルコンテンツを制作し、コンテストやイベントにコンテンツ出展することを目標に活動しています。