

エンターテインメントロボットで未来大を世界に発信 ～未来大の顔となるロボットを作り、PV（プロモーションビデオ）を発信する！～



GroupA

根本太貴
柳杭田 さくら

山平 賢軟
鶴ヶ崎 美香子

GroupB

GroupC

芋田 光希
今井 渚斗

伊藤 怜哉
松原 僚亮

担当教員

石崎 恵一
三浦 馨莉

山内 翔
鈴木 昭二

高橋 信行
長田 純一

概要

本プロジェクトでは、公立はこだて未来大学の顔となるエンターテインメントロボットを設計、製作してPVを作る。そのPVをSNSで発信し、世界にロボットの面白さを知ってもらうとともに、公立はこだて未来大学について広めることを目的とする。

エンタメロボットの定義

物理的身体を持った、人の感情を動かすロボット

エンタメロボットのコンセプト

感情を表現してヒトとコミュニケーションを取る未来大らしくて可愛いロボット

背景

近年 SNS の普及により、多くの情報を入手し共有しているが、公立はこだて未来大学は SNS を活用して大学の知名度を効果的に高めることができていない。そのため、エンタメロボットという注目を浴びている技術を活用することで、公立はこだて未来大学の知名度を向上させると同時に、エンタメロボットの面白さを効果的に広めることができると考えた。



各グループのロボット

GroupA 筋トレをするロボット

ターゲット：子供から大人まで体を動かしたい人

目的：体を動かしたい人の運動を促し、健康的にさせること

外観：マシュマロをモチーフとした、マシュマロのような触り心地の白くて丸い見た目

機能：一緒に筋トレ

今までの取り組み：筋トレの動作や感知と反応、音声機能などの実装

今後の取り組み：スマホアプリやアラーム機能、他の動作の実装、UXの向上、筋トレの成果記録を可視化して筋トレのモチベーションが上がるようにするなど、スマホアプリで選択できる動作のカスタマイズ性を上げる



GroupB 未来大のマスコットロボット

ターゲット：大学を探している高校生

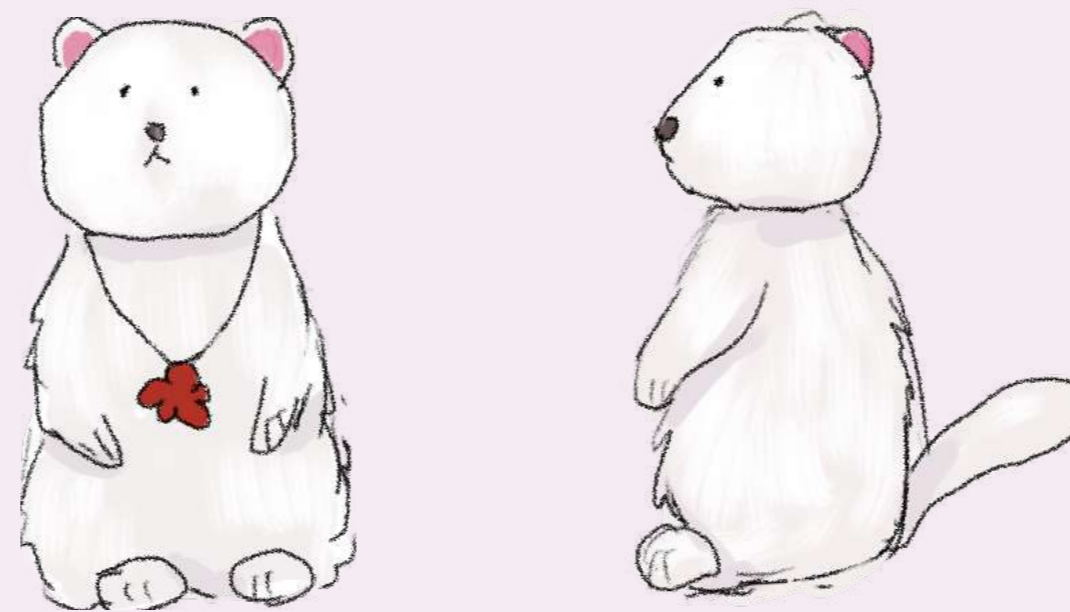
目的：公立はこだて未来大学について興味を持ってもらうこと

外観：エゾオコジョをモチーフとして、フェイクファーなどを使った白くてモフモフとした見た目

機能：人の動きに反応して感情を表現する

今までの取り組み：サーボモーターと振動モーター及び、光センサの制御ができるプロトタイプの実装

今後の取り組み：フェイクファーや綿等を使って可愛い見た目に仕上げる



GroupC 1人暮らしの20～40代のためのロボット

ターゲット：1人暮らしの20～40代

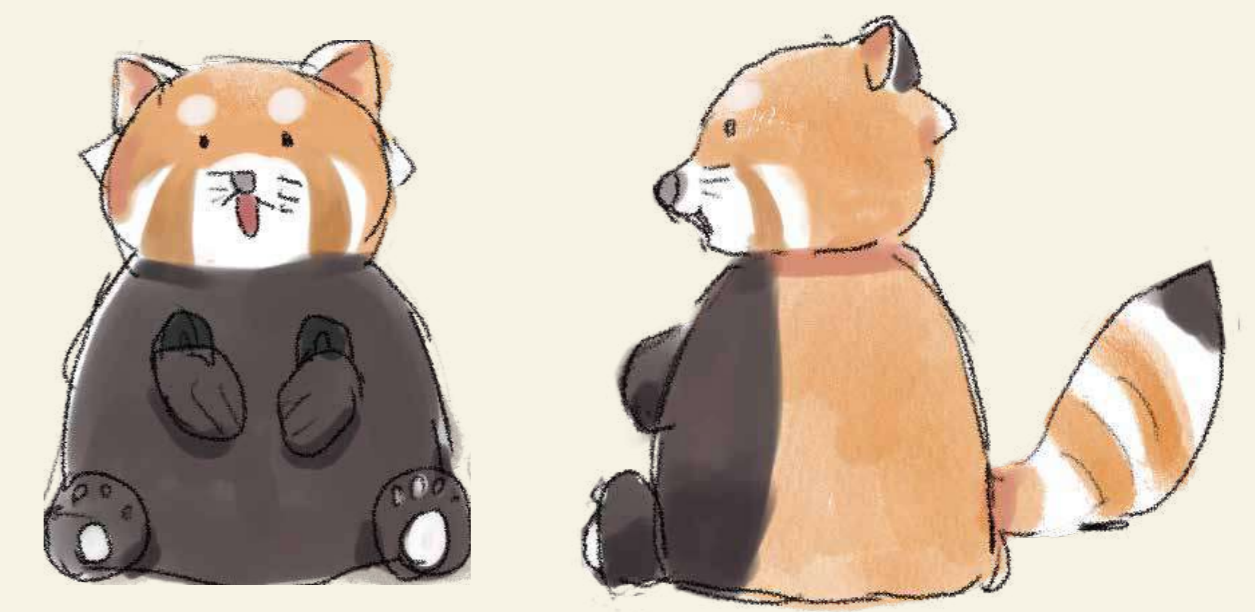
目的：1人暮らしの人に癒しを与えること

外観：ふわふわで丸みを帯びている、未来大オリジナルの生物

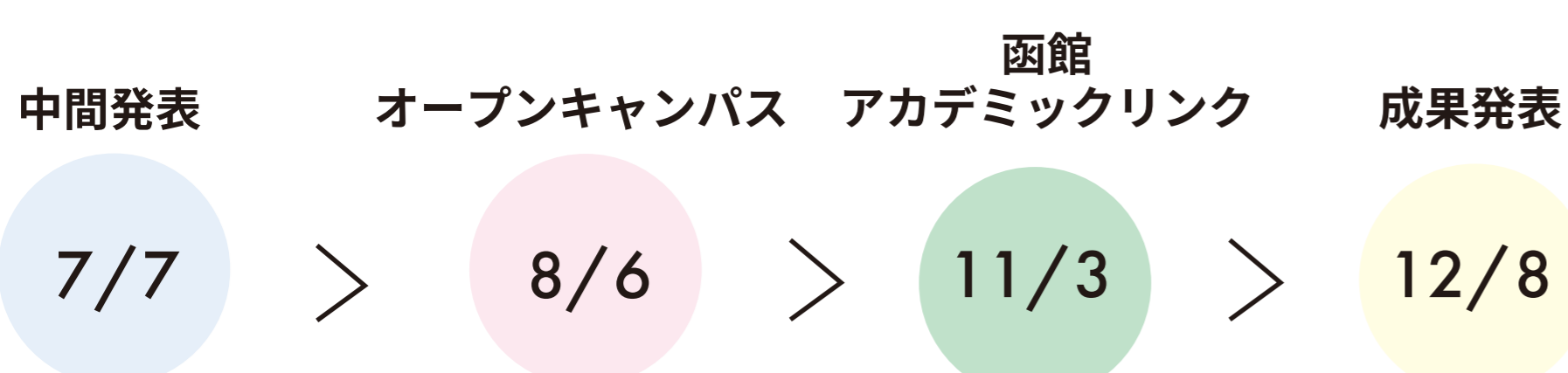
機能：しっぽを振って感情を表現する

今までの取り組み：3Dモデルの作成とスタイロフォームを使った実寸大模型の作成

今後の取り組み：完成品に会話機能とセンサ制御を付ける



スケジュール



使用する SNS と発信する内容

使用 SNS



発信する内容

- ロボットの写真、動画
- 作業風景
- 使用しているツールの写真
- イベントの告知