

<b>No.12</b>	<b>高度化</b>		
<b>氏名</b>	<b>堀越 俊行</b>	<b>情報理工学部</b>	<b>3回生</b>
<b>1. 出願時のテーマ・目標を具体的に記述してください。</b>			
建築という、設計をするのも、施行をしていくのも、1人では出来ない壮大な業種において、各人が共通のモデルを編集する場合に、仮想の3次元空間で建築設計モデルの構想や編集を行えるように、遠隔地でも使用可能なAR技術を活用した設計の可視化するツールを作成することによって、withコロナ時代の新たなリモートワーク方式を提案します。			
<b>2. 上述のテーマ・目標を実現するために実施した計画を具体的に記述してください。</b>			
まず、実際にモデルを編集できるシステムを作成し、そのシステムをiPad上で使用できるようにしたソフトを制作しました。次に、そのソフトのテストを実施し、複数人で同じように編集できるように改良したものの制作に取り掛かりました。実際に複数人で編集ができるようにボランティアでソフトの使用感を確かめてもらいました。			
<b>5. 今回（今年度）の取り組みについて、今後の活動展開と展望を記述してください。</b>			
今年度の活動だけでは当初の目的よりも大幅に下げた目標を設定し、達成を目指したため、今後は当初の目的を意識し、これから出てくるデバイス等も意識しながら開発を続けていきたい。			
<b>6. 今回（今年度）の取り組みは、今後の学びや進路にどのように影響しますか。</b>			
今年度の活動では、XRを用いた建築系のソフトを作成したが、今後の進路ではXRを活用したより消費者向けのソフトを制作するような会社に就職するため、進路の業界的にはそれほど影響はしないが、実際に多くのユーザーを意識したソフト開発などの面においては、就職後も扱えるような技術が身についたと考えられる。			
<b>7. 今回（今年度）の活動が周囲に与えた影響（社会・周囲）への貢献・還元の点で記述してください。</b>			
当初の目的では社会への還元は大いにされるものであったが、今年度の活動の段階ではあまり大きな影響は与えられなかった。			

3. 個人の成長の軌跡3-1. 取り組みの過程でどのようなことがあったのか、グラフを作成してください。

3-2. グラフで書いた☆（個人がもっとも成長したと思うポイント）では、その過程で学んだこと、気づいたことについて具体的に書いてください。

自分だけでは思い至らなかった点を指摘され、他者からのフィードバックの大切さに気が付けたとともに、実際にテストを行うためにどのような手順を踏む必要があるのか、開発コストをどのように調節していく必要があるのかなど、多くの学びを得ることができました。

3-3. “今回（今年度）の取り組み”と“正課の学びや取り組み”は、どのような関連や影響（相互作用）がありましたか？

特にありませんでした。

4. 本奨学金を受給したことで、以下の項目についてどのような影響を与えたか5段階で評価してください。（該当ナンバーに○）  
また、併せて評価の理由も書いてください。評価例：【 1（達成できなかった） ← 3（どちらともいえない） → 5（達成できた） 】

① 目標の達成度	4
<理由> もともの目標として、AR/MRグラスで確認、編集等を行える事を本プロジェクトの目玉として設定していたが、金銭面やコロナ禍における流通の滞りなどから目標を変更する必要があったため。	
② 計画の達成度	4
<理由> もともの計画として、AR/MRグラスで確認、編集等を行えるソフトの制作・テストを組み込んでいたが、上記の通り金銭面やコロナ禍における流通の滞り、開発の遅れなどから計画を変更する必要があったため。	
③ 取り組みを通じた自己成長	5
<理由> 開発等における技術的な成長だけでなく、より広い範囲での方法や心身的な成長もみられたため。	
10. 今年度の取り組みを通じて最も身についたと思う力について、具体的に記載してください。9の設問で回答した力でも、それ以外でも構いません。	
① 身についた力	開発管理能力
② ①で記述した力について具体的に説明してください	スケジュールや開発工数などを、自身の体調や能力を加味したものに設定する能力
③ なぜその力を身につけることが出来たのか、成長を手助け・促進させた要因を記載してください	大きなスパンでの開発目標の複数回の再設定や、大幅なスケジュール変更、自身の能力をしっかりと把握できたことにより促進された。