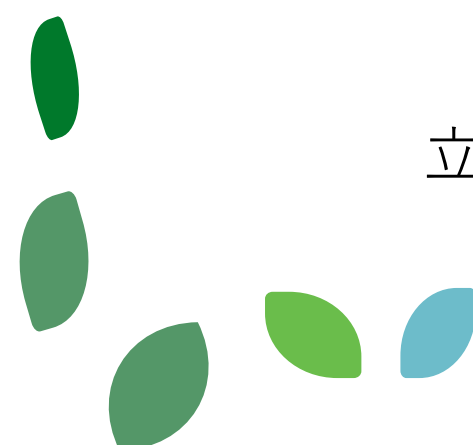


つくる・みせる・支えあう
～みんなで形にする制作の広場～

立命館大学・みらいゼミ2026春学期

発表者

立命館大学情報理工学部情報理工学科4回生
生田斗真 (IKUTA Toma)





目次

- 概要・活動目標
 - 活動内容・スケジュール
 - 活動で得たこと
 - 反省点や課題点
 - ゼミとして、他の学生に伝えたいこと
 - 成果物
 - まとめ
- 



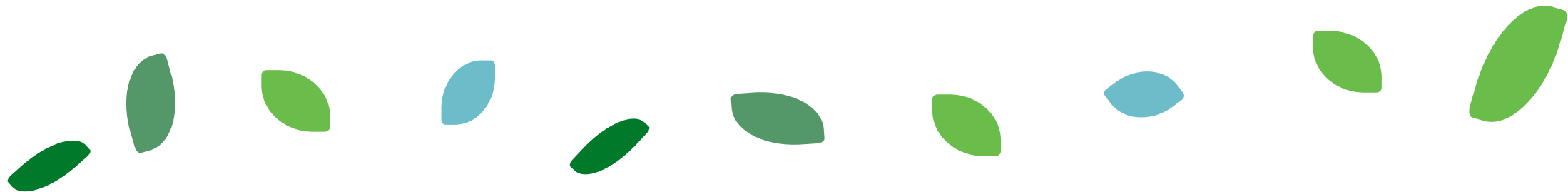
概要・活動目標

団体名

つくる・みせる・支えあう ～みんなで形にする制作の広場～

活動目標

作品提出形コンテストに出場したい人たちが集まり、
互いにフィードバックが生まれる環境をつくる





活動内容とスケジュール（１）

- 各チームが出場したいコンテストに向けて取り組む
- ミーティングを行い進捗やフィードバックを行う
 - 学期中：毎週金曜 4 限（OIC対面）
 - 長期休暇期間中：毎週月火 2 時間（オンライン）
- 各チームがそれぞれ計画を立てて制作していく





活動内容とスケジュール（2）

活動人数

5 人（情報理工学部 4 回生のみ。内 4 人は留学生）

チーム編成

4 人：AIを用いたゲーム作成

1 人：写真コンテストへの参加





活動で得たこと

- ようやく作品を作り上げることができた
- チーム内のモチベーションの低下を防ぐことができた
- 作品をつくる時間を共有できたことが嬉しかった



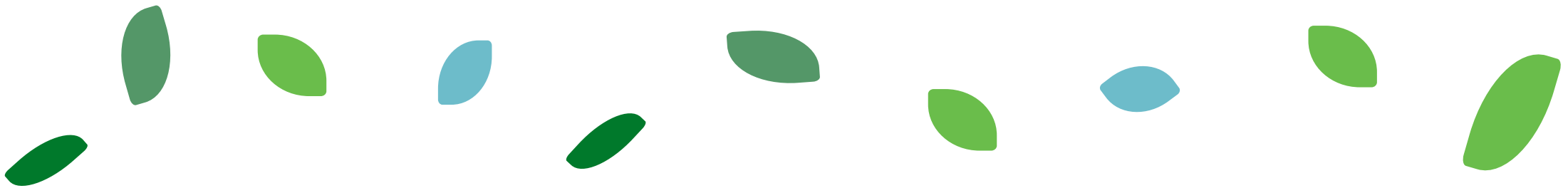


反省点や課題点

1. 人を集める難しさを感じた

- 他学部や他学年の学生と取り組んでみたかった

2. 事前の計画性

- もっと事前に考えていればスムーズに行く場面があった
- 



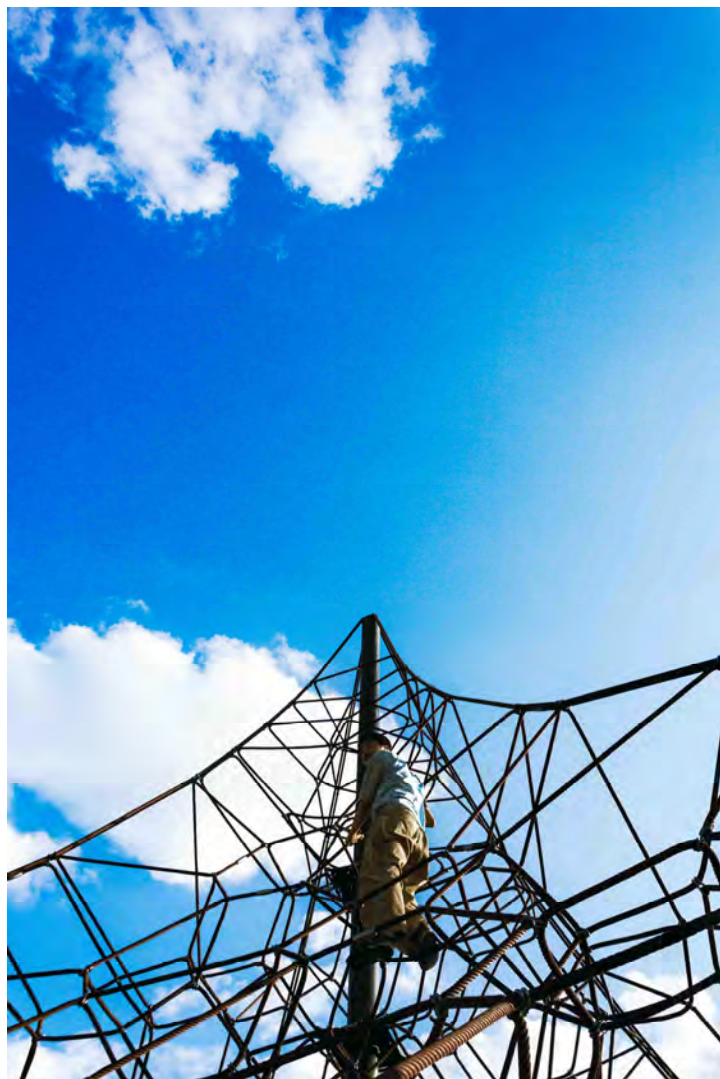
ゼミとして、他の学生に伝えたいこと

何の強制力もなく自分の好奇心を満たすための活動をすることは、実はとても難しいことなのではないかと私は考えています。特に制作活動は時間と集中力が必要で、なかなかモチベーションを保つことができません。しかし、共に制作活動をする仲間と出会うことで、最後まで作り上げることができるかもしれません。今回の活動を通じて、「団体としての制作活動」について自分なりに考える時間を得ることができ、とても有意義な経験となりました。他の学生さんにも、自分が好きなことをみんなと一緒に楽しく取り組んでほしいなと思います。



活動から生まれた成果物
写真コンテスト編

第2回THE シガパーク フォトコンテストに提出した写真（一部）



タイトル

てっぺんへ

写真の説明

大人になっても、
頂点を目指すその心は
決して変わらない

第16回 岡山後楽園写真コンテストに提出した写真（一部）



タイトル
木々の間に

活動から生まれた成果物 ゲーム編



GMO DESIGN AWARD 2026および CYGAMES CREATIVE CONTEST 2026に提出した作品

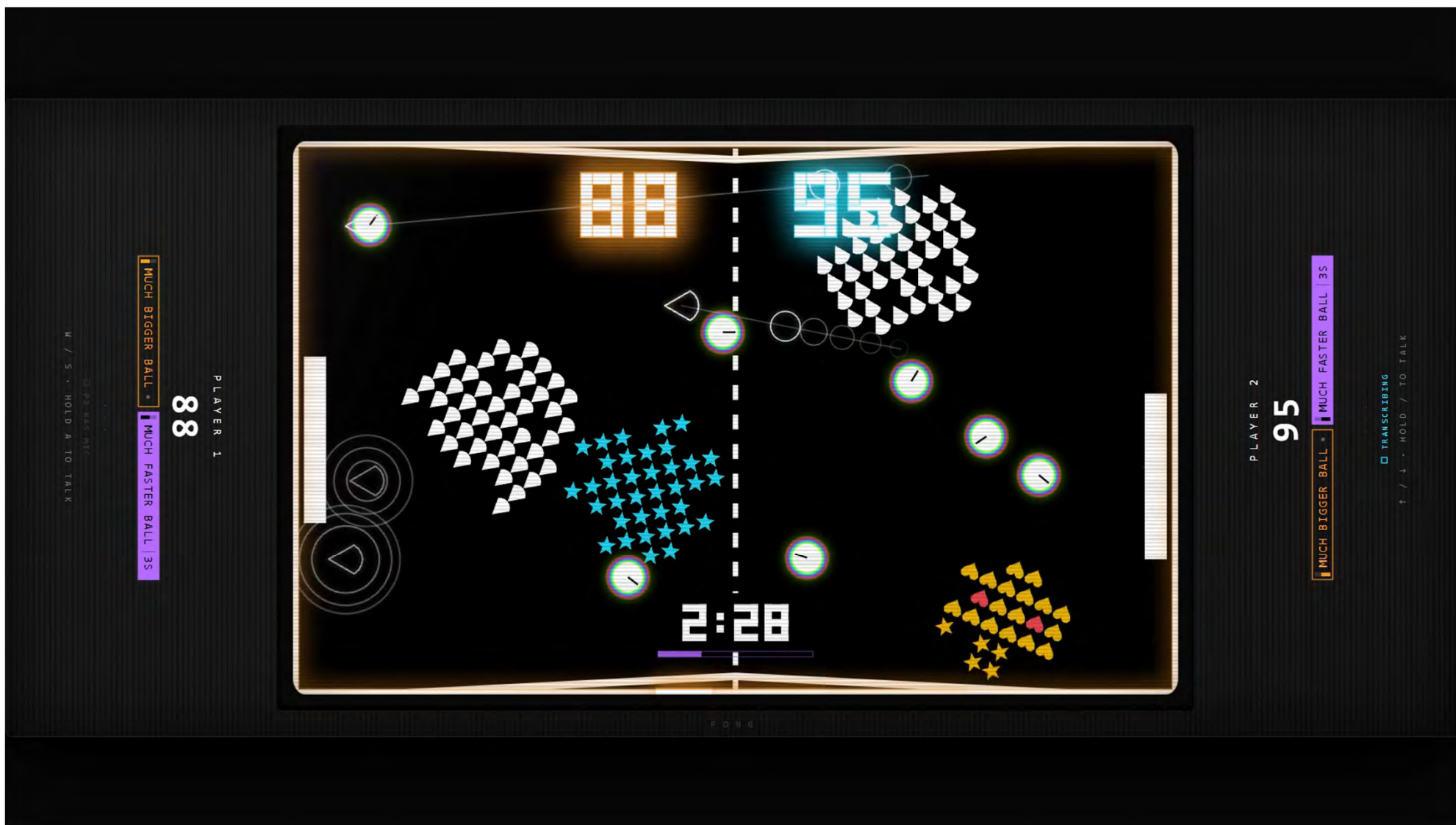
タイトル

ルールを変えて！ポンゲーム

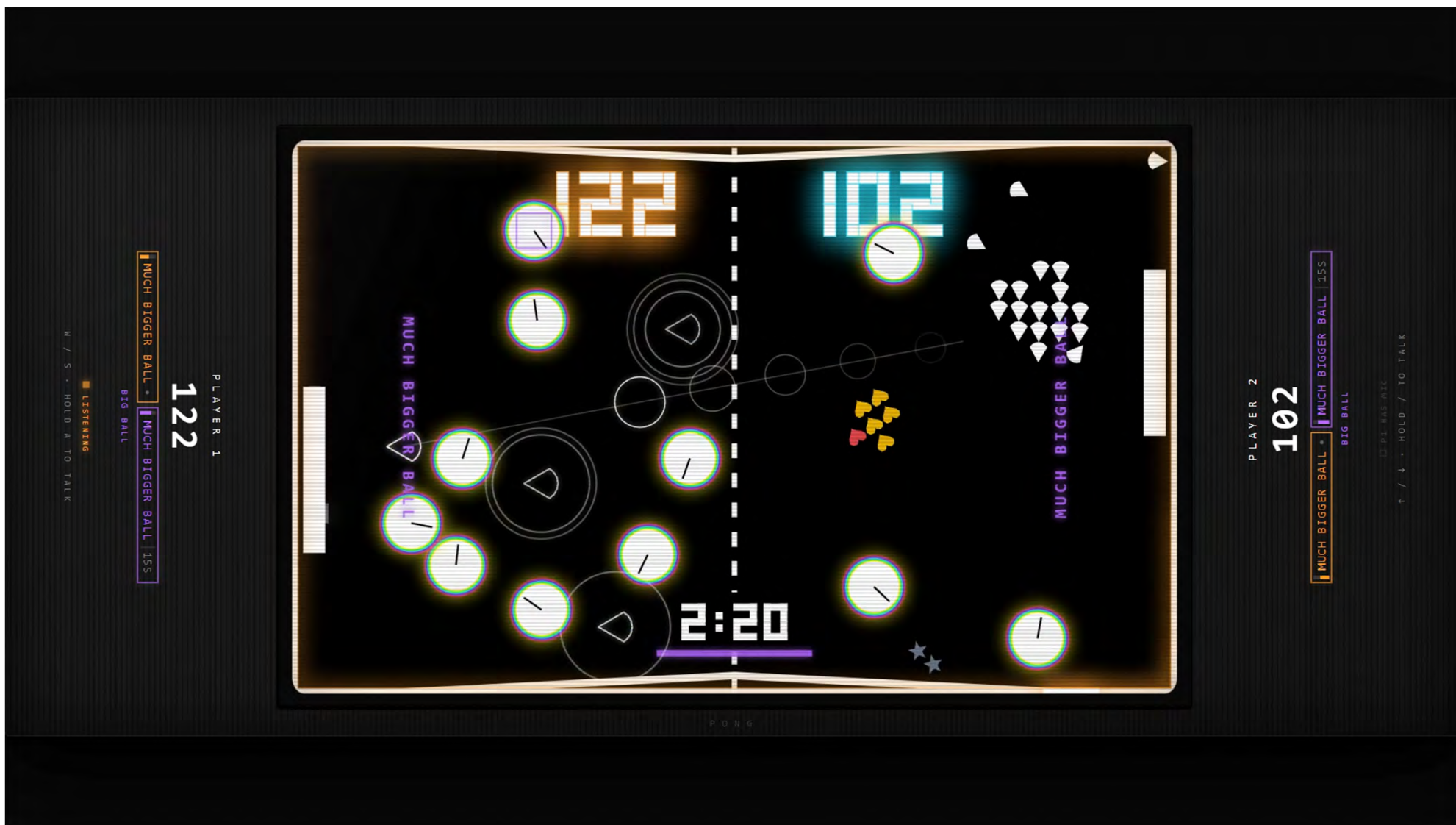
概要

声によってルールを変えることができるポンゲーム。
ボールやラケットのサイズ、スピード、色や形を変えたり、
障害物を召喚させることができる。

ゲーム内スクリーンショット（１）障害物たくさん。ボールいっぱい。



ゲーム内スクリーンショット（2）ボールいっぱい。そして大きい。





まとめ

団体名

つくる・みせる・支えあう ～みんなで形にする制作の広場～

活動目標

作品提出形コンテストに出場したい人たちが集まり、
互いにフィードバックが生まれる環境をつくる

得たこと

みんなで作品をつくることができた

