



Project No.09

コンピューショナルアップサイクリング Computational Upcycling

評価シート



メンバー Members

食材班 Food group

岡中 大知
Okanaka Taichi
松本 愛結
Matsumoto Ayu
太田 健
Ota Takeru

木材班 Wood group

森田 弦慎
Morita Kenshin
岩谷 星弥
Iwatani Seiya
萩野 汰一
Hagino Taichi
山崎 遥輝
Yamazaki Haruki
水野 蒼太
Misuno Souta

木の年輪班 Annual rings group

丸山 隆史
Maryuyama Takashi
丸井 璃乃
Marui Rino

衣服班 Clothes group

柏原 若奈
Maryuyama Takashi
野村 柳誠
Nomura Ryusei

担当教員 Instructors

吉田 博典
Yoshida Hironori
工藤 充
Kudo Mitsuru
角 康之
Sumi Yasuyuki
イアン フランク
Ian Frank
姜 南11
Kang Nam-Gyu

プロジェクト概要 Project Outline

本プロジェクトは、アップサイクルにコンピュータを用いて支援する技術を追加することで、環境問題の解決に貢献するプロジェクトである。

This project aims to contribute to solving environmental problems by adding computer assisted technology to upcycling.

アップサイクルとは？ What is Upcycling?

アップサイクルとは廃棄物や不用品を再利用し、新たな価値を生み出すこと。またアップサイクリングは、モノをどのように生み出すべきかという哲学でもあります。Upcycling is the reuse of waste and unwanted products to create new value. Upcycling is also a philosophy of how things should be created.

食材班 Food group

遊んで学ぶ食材のアップサイクル

Upcycling of food ingredients learned by playing with them



概要 overview

食材班は、「ゲームを通して、食材のアップサイクルのアイデア探索を共有すること」を目標に活動している。内容は、ボードゲームとスマホアプリをかけたクリエイティブな協力ゲーム「キャベツのふくやさん」である。

The food ingredients group's goal is to "share the exploration of ideas for upcycling food ingredients through games". The content of the game is a creative cooperative game, "Cabbage FUKUYASAN," which is a cross between a board game and a smartphone app.

プロセス Process



木の年輪班 Annual rings group

木材と原木の情報をマーカーレスに繋ぐ

Markerless connection of lumber and log information



概要 overview

木の年輪班は、年輪を用いてマーカーレスに製材と原木情報を繋ぐシステムを開発している。道内企業の工場で原木および製材された画像を取得し、実証する。

The tree ring group is developing a system that uses annual rings to connect sawmill and log information in a markerless manner. The system will be demonstrated by acquiring images of logs and sawn timber at a company's factory in Hokkaido.

プロセス Process



木材班 Wood group

生産工程で生じる端材で防音材を作る

Soundproofing materials are made from scrap materials produced in the production process.



概要 overview

木材班は、生産工程で生じる端材を使って、吸音パネルを制作することを目標に活動している。フローリング材を生産している道内企業から実際に端材を入手し、残響時間はコンピュータシミュレーションで計算し防音効果を調査する。

The wood group's goal is to produce sound-absorbing panels using scrap wood from the production process. The actual scrap wood will be obtained from a company in Hokkaido that produces flooring materials, and the reverberation time will be calculated by computer simulation to investigate the effect of soundproofing.

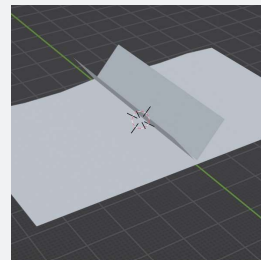
プロセス Process



衣類班 Clothes group

服の再利用を促す

Encouraging reuse of clothing



概要 overview

衣類班は、布を裁断することなく服を作る一枚布によって、元の布の価値を極力保持することを目指す。また、個人の体型に合った一枚布服の設計図を作成するシステム製作を目指している。

The clothing group aims to preserve the value of the original cloth as much as possible by using one-piece clothing to make clothes without cutting the cloth. The group also aims to create a system to create a blueprint of a single piece of clothing that fits an individual's system.

プロセス Process

