



ミライケータイプロジェクト

Future Mobile Phone Project

公立はこだて未来大学：石川 雅登，岩田 悠河，植村 真子，江戸 大晟，小笠原 新菜，木村 了，猿田 亮介，菅原 仁，長崎 晴，名和 樹輝，三浦 甲斐，靱山 健人
神奈川工科大学：宇賀神 佑太，エンクドゥルグン，櫻井 優輝，佐野 大空，田部 飛翔，芳賀 龍一，原田 隆宏，水知 陸，水野 利紅
法政大学：石田 智哉，勝田 悠月，坂本 逸，相良 弘太郎，佐々木 翼，篠森 唯花，杉本 悠莉，杉山 隼都，鈴木 遥雅，中林 彰真，林 寿 樹，本間 康士朗，松坂 智学
京都橘大学：竹本 修，中里 太誠，長谷 龍音，宮平 大生，山本 翔夢，渡邊 悠太

概要 Overview

4大学による共同プロジェクトであり，協力企業やOB・OGの支援を受けながら，スマートフォンやタブレットといったモバイル端末を対象に，IoT・AIをはじめとする先端ICTの活用も視野に入れながら，従来の枠にとらわれない“ミライ的”なサービスの提案と開発を行った．今年度のミライケータイプロジェクトでは，“未来の社会課題の解決”をテーマに3つの新たなサービスを提案し，その中から現時点の技術で実装可能な機能を抽出して設計・開発を進めている．

This is a joint project involving four universities. With support from partner companies and alumni, we are proposing and developing “future-oriented” services that transcend conventional boundaries. These services target mobile devices such as mobile phones and tablets, while also considering the application of cutting-edge ICT including IoT and AI. This year's Future Mobile Phone Project proposes three new services centered on the theme of “Solving Future Societal Challenges.” From these, the team is extracting features currently implementable with existing technology to advance their design and development.

目的 Purpose

- 十数年後の未来で使われるサービスを開発する．
- 周囲と協力しながら課題を乗り越え，主体的な姿勢をはぐくむ．
- 仕事に対して誠実に向き合い，信頼される人材になる．
- To develop services that will be used in the future, ten or more years from now.
- To cultivate a proactive attitude by overcoming challenges through cooperation with those around me.
- To engage sincerely with work and to become a trusted professional.

プロジェクト体制 Structure



各サービス Services

散歩を冒険に。



未来の課題

技術発展により日常の歩行機会が減少し，若者の運動不足とメンタルヘルス不調が深刻化している．

概要 Overview

Step andは，散歩を楽しくするAR体験型サービス．ユーザーは物語の主人公となり，散歩中の行動によって物語を変化させることができる．散歩による軽い運動に加え，ARによる没入体験が気分転換となり，リフレッシュ効果が期待できる．

Step and is an AR-based walking service that makes walks enjoyable. Users become story protagonists, and their actions change the storyline. Light exercise and immersive AR experiences help refresh the mind.

活動成果 Outcomes

ゲーム開始から終了までのメイン機能を実装．物語分岐・AR演出の基盤を構築した．
Implemented core functionality from game start to completion. Established the foundation for story branching and AR effects.

今後の課題

UIの微調整やARオブジェクトの追加を行う．
Step and利用者へのアンケート調査を実施し，メンタルヘルスへの効果を企業報告会までに示す．



新しい日記体験



未来の課題

AIの便利さの裏で考える機会が減少し，意思決定力の低下が進んでいく．

概要 Overview

書いた日記をすごろく化してフレンドとプレイすることで，他者と考えを比較し，自分の長所・短所をより客観的に捉えられる．そこで得た気づき自己理解を深め，自分の軸を持って意思決定できるようになることを目指すサービスである．

The service turns diaries into a sugoroku game with friends, letting users compare views, see strengths and weaknesses, and improve self-awareness to make better decisions.

活動成果 Outcomes

本来は4人プレイを目指していたが，今回はすごろくの基本システムの構築を優先したため，現時点では2人プレイまでの実装を完了した．

We initially planned for four players, but prioritized building the core system. The current version supports two players.

今後の課題

このサービスを使って意思決定力が本当に向上するのかを検証する手段と結果を，年度末にある企業報告会までに示す．



まだ見ぬ自分に恋をする



未来の課題

さらなる表現が可能となり自己表現の拡張がされたが，表現の手段が少なくなっている．

概要 Overview

AR技術で服・アクセサリをデジタル化し，自由に着替えて他者へ共有できる次世代ファッションサービス．物理的制約を超えて表現の幅を広げ，衣類廃棄の削減にもつながる仕組みである．

A next-generation fashion service that digitizes clothes and accessories via AR, allowing users to freely try on and share outfits. It broadens expression beyond physical limits and helps reduce clothing waste.

活動成果 Outcomes

体の姿勢を検知してAR上に仮想の服を投影する基礎機能を実装．体の関節部位に対して3Dモデルが動作することを確認．また3Dモデルにボーンの追加をし，骨組みを作成．

Implemented basic AR clothing projection and verified 3D model movement at joints. Added bones to create a skeletal structure.

今後の課題

サービスの実用性を確かなものとするために起動中のラグの減少，UIの最適化を企業説明会までに改善する．

プロジェクトスケジュール Schedule

