

神奈川大学SDGsアワードとは

神奈川大学在学学生を対象に
SDGsに関連した研究・取り組みや、
SDGsの課題解決に役立つアイディア等、
SDGsの認知と意識を高めることを目的と
した「ポスター」を募集。

1次審査を突破したポスターには、
最終発表会でのプレゼンテーションの場が
設けられ、最優秀賞を決定します。

2025年度開催概要

開催日時: 3月7日(土)12時50分～15時30分

場所: 神奈川大学みなとみらいキャンパス

申込: ~2月25日(水)

申込・問い合わせ等▶



2024年度最終プレゼンテーションの様子

2024年度 受賞作品（1次審査突破ポスター）

プラ寿司屋



チーム画像工学

ARを使ってスポーツをしよう！ —ITとスポーツの融合—

AR×スポーツの背景
近年、子供達の運動不足が問題として挙げられる。しかし、安全性の観点や近所迷惑などの理由から公園でボール遊びなどが禁止になるなど運動できる機会が都市を中心に少なくなっているのが問題である。

外で運動するとどうなる？
外で運動することによって体内でビタミンDが生成され、「免疫力がUP」するだけでなく、「骨が丈夫になる」効果がある。



課題とアプローチ
課題:
・スポーツができる公園の不足。
・子供たちが飽きずに楽しみながら、上達できる工夫が必要。
アプローチ:
・ちょっとした広場の活用。
・シュートやスマッシュにエフェクトをつけ、子供たちのやる気を引き出す。
・ボールの軌道を見える化して、スキルアップできる仕組みにする。



AR×スポーツのメリット・デメリット
メリット:
・スポーツ専用の道具が「いらない」
・近所迷惑になりにくい！
デメリット:
・感覚フィードバックが十分でない。

情報学部 計算知能システム研究室 土井、松村、柏崎、雅 (指導教員 秋吉 政徳)

MESHプロジェクト



神奈川大学麻生ゼミ

What is "The Peace"?

～私たちが知っている平和な世界ってなんだろう？～



re・e・bornプロジェクト



2024年度 最優秀賞作品

チーム名：秋吉研手話チーム

手話も音声も、誰もがつながる未来へ



目的 ～手話を第一言語とする“ろう者”と共に学ぶために～

背景 ～日頃の研究室活動は“ろう者”を受け入れられる体制は整っているか？～

現状

私たちの研究室に“ろう者”加わることを想定してみると、現在手話を理解できる人がいないため、受け入れる体制が整っていない。

理想

どのような状況においても“ろう者”が孤独感や言語の壁を感じることなく、全員が対等かつ円滑に会話や議論に参加できる環境を整える。

課題 ～円滑なコミュニケーションを妨げているもの～

課題①

立ち足かる言語の壁

音声による会話の全てを理解することは難しい。

課題②

複数人での会話

誰がどこで話しているのかを把握することが難しい。

課題③

手話表現の個人差

手話の個人差により、正しく理解することが難しい。

方法 ～ARグラスとカメラ・サラウンドヘッドフォンを用いて課題を解決する～

工夫①

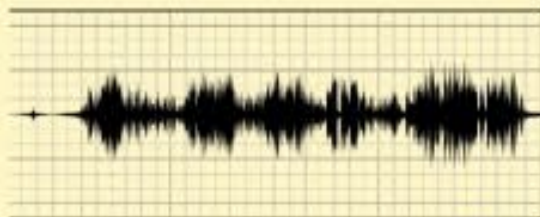
手話⇄音声言語の変換

テクノロジーが手話と音声間の架け橋となることで障壁を取り除く。

ARグラス



ありがとう



カメラ
ヘッドフォン

→ すぐ簡単に伝わる

工夫②

音声の指向性を表現

ARグラスとサラウンドヘッドフォンを使用することで音の特徴である指向性を損なうことなく円滑な会話のサポートを可能に。

→ 普段通りに

工夫③

会話のログを表示

手話の解釈の違いによる理解のズレが発生しないように文字でも会話を確認。対話中にメモを取る必要がなくなるため会話に集中できる。

→ 議論がより活発に

発言者のイントネーションから感情を分析できる場合はこのように表示する。



期待される結果

テクノロジーを活用することで手話と音声それぞれの特徴を失うことなく発言・傾聴を可能とすることでインクルーシブな会話を実現できる。

用語の説明

- ・ARグラス・・・現実の光景にデジタル情報を映し出すメガネ
- ・サラウンドヘッドフォン・・・音声を立体的に流すことができる
- ・指向性・・・発言者の位置や発言の方向

「伝えたい」を届ける

神奈川大学 情報学部 秋吉研究室
佐野 将啓 廣瀬 将樹 木村 陵人