

課題研究

令和3年度課題研究（現在進行中）



今年度は、普段の生活や部活動、あるいは自分の将来を見つめることで疑問点や課題を発見し、情報技術を活かして課題解決に取り組みました。

テーマ一覧

バスケットボールのゴールカウンタの製作
タブレット端末で利用できる卓球戦術アプリの作成
弓道における矢の軌跡の画像解析
AI(ニューラルネットワーク) による学習プログラム
Arduino によるモーションキャプチャシステム
Blender を使った 3D の人骨の製作
Blender を使った人体モデルの製作
アフターエフェクトを用いたモーショングラフィックス
3D プリンタを用いた”釣れる”ルアー製作
シューティングゲームの製作
Unity によるブロック崩しの作成
Unity を用いた横スクロールゲームの製作
Unity で戦車のゲームを作ってみた
Unity を用いた 2D ゲームの製作

4月～5月	調査・課題発見
6月～7月	課題設定・計画・実践
令和3年7月11日	第1回 中間発表会
9月～11月	改善・課題設定・実践
令和3年12月12日	第2回 中間発表会
9月～1月	改善・調整・まとめ
令和4年2月3日	最終発表会

フードロスを減らす研究（SDGs）
「犬の障害物競走」の製作
外気温による水温の温度調節
自動距離測り機の製作
自動アルコール消毒の製作
Blender を使った自分が住む家の製作
小型自動ドアの製作
IT で信号待ちを減らす取り組み
スマホ1台で世界とつながる現代
写真撮影における光と陰の有効活用
Arduino 制御を用いたロボットアームの製作