

# 部会第2回

---

# アジェンダ

1. イントロダクション [5分]
2. レクリエーション [10分]
3. アイデア交流 [40分]

# イントロダクション

## 交流会の狙い

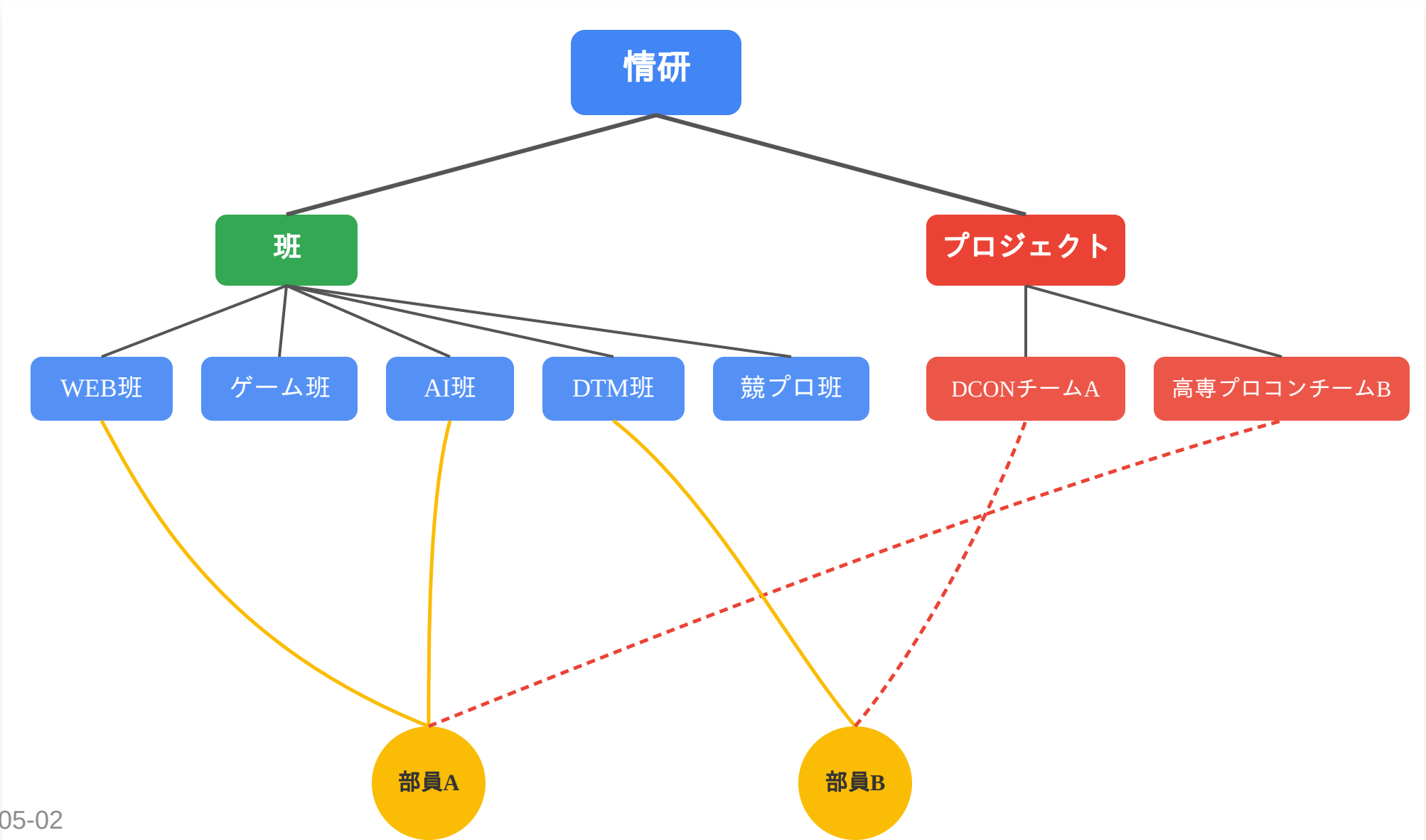
---

- 大会・高専祭などを目指して、プロジェクトが少しでも立ち上がれば...
- 部員同士の仲を深める。

# プロジェクトについて

---

- チームで大会参加
- チームで作品開発



## { プロジェクトのメリット }

- チームで取り組むための枠組み提供：

- プロジェクトマネジメントの支援
- 知見の共有

- 作品公開・展示・実績：

- 情研のHPなどで、プロジェクトを紹介
- 高専祭などでの展示

- 金銭・物資支援：

- 情研の物品使用。
- 相談必須だが、物品購入に必要な資金提供も

## { プロジェクト結成のやり方 }

- プロジェクト報告 のチャンネルにて（スレッド）を作成。
  - タイトルはプロジェクト名とし、参加する大会や、創りたいものに関する概要も示す。
- 参加するメンバーは👤のリアクションで参加を示す。
- プロジェクト計画書を記入し、「プロジェクト計画書提出」チャンネルにて、提出する。
  - 計画書には、簡易版と本格版を用意。プロジェクトマニュアルのチャンネルからダウンロードできます。

# 毎週の進捗報告

---

- 毎週土曜日までに
- プロジェクト報告のチャンネルにて、指定の項目を記入する
  - 必ず記入する項目
    - 完了したタスク（担当者名）
    - 来週取り組むタスク
- その他、任意で他の項目についても考えると、プロジェクト運営に役立つと思います



# グループ分け

# レクリエーション

# アイスブレイク

---

グループの中で、順番に以下の質問の回答を答えていってください。  
(一つの質問を応えたら、次の人)

- 名前、学科
- 一番好きな曜日は？

# 朝までそれ正解

---

参加者がある議題に対する「正解だと思う」回答を提示。全員が一番納得した回答を「それが正解」と決める

## { 流れ }

一つのお題について、

1. 30秒間、一人で考える。
2. 1分間で、グループ内で順番に発表。グループ的「それ正解」を決定
3. グループ内で決まった「それ正解」を、全体に発表
4. 情研的「それ正解」を多数決で決定。

# コツ

---

- 一文で考える（例, ～で～すること）
- 形容詞を組み合わせて、言葉を創る。
- 複合語を考える（名詞と名詞をつなげる）
- 固有名詞
- カタカナ・外来語
- 厳密なことは考えない
- 楽しむ

「き」ではじまる強いものは？

「か」で始まる  
自分の部屋にあると  
邪魔なものは？



「い」で始まる  
ちょっとイラッとすることは？

# | アイデア交流 [40分]

# 流れ

---

1. アイデアの整理・深掘り[20分]
2. 発表するアイデアの選択・準備[15分]
3. アイデアの発表 [5分]

# 発表する内容について

---

- 提案するアイデアを簡単に説明
  - 「私たちは、～のアイデアを考えました。この{アプリ or ゲーム or システム}では、」
- 可能であれば、さらなる追加の視点
  - 「類似・競合との比較」、「技術」、「実装工程」「強み」など

## 5. アイデアの発表 [10分]

---