

# 部会第2回

---

# アジェンダ

1. イントロダクション [5分]
2. やってみたいことのジャンルごとにグループ分け [5分]
3. レクリエーション [15分]
4. グループ内でアイデア出し [30分]
5. アイデア選択・発表準備 [10分]
6. アイデア発表（もし時間があれば）

# 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。

# 大会の説明(再掲)

---

## { 競技プログラミング大会 }

- 高専プロコン競技部門

- 3人出場できます。競プロ班の中から何人か出てくださる予定

- 情報オリンピック

- 個人戦です。プログラミング力を試す最高の機会なので、全ての部員に参加を推奨

- パソコン甲子園プログラミング部門

- 競プロ班の中から出てくださるらしい？

## { チーム開発大会 }

システムやアプリケーション、ソフトウェアなどをチームで開発する

- 高専プロコン

- 1 チーム 5 人。 4 チーム出場できます。 企業賞豪華

- 課題部門

- 課題部門は、「ICTを活用した環境問題の解決」を目的とした作品を開発する
  - 公共設備(トイレ、ゴミ箱、喫煙所)の場所案内、清掃、寄付などを行えるアプリ
  - ブース上で、コマを使って、リアルなまちづくりを行うゲーム

- 自由部門

- 参加者の自由な発想で開発された独創的なコンピュータソフトウェア作品
  - 中盤から始まる将棋ゲーム
  - 釣り人の状況確認+釣り人同士の交流プラットフォーム

- パソコン甲子園モバイル部門

- テーマに沿ったアプリ・スマホで動くゲームなどを開発する
- 1チーム3人、応募数は無制限。ただし本選出場は2チームまで
- 例
  - 呼吸トレーニングを行うアプリ
  - 市長として政治を行うゲーム

- DCON

- AIを用いたシステムのプロトタイプを開発し、ビジネスプランを考える。
- 優勝100万円
- 難しい、得られるものは大きい

ほかにも、アプリ甲子園、または 未踏ジュニア 等の応募もある



イベント名	応募締切	準備期間/審査	本番/開催日	
高専プロコン	5月中	10月まで	10月	
パソコン甲子園モバイル部門	7月まで	10月まで	11月	
DCON	10月まで	翌年2月 (二次審査)	翌年5月	
高専祭	-	-	11月	
明葉際	-	-	6月	

部長はDCONに参加する予定

部長は、今年は、高専プロコンの課題部門 or 自由部門に参加したい。

大会参加は考えなくても、創りたいものがあれば、ひとまず高専祭に向けて作ってみるのもあり。

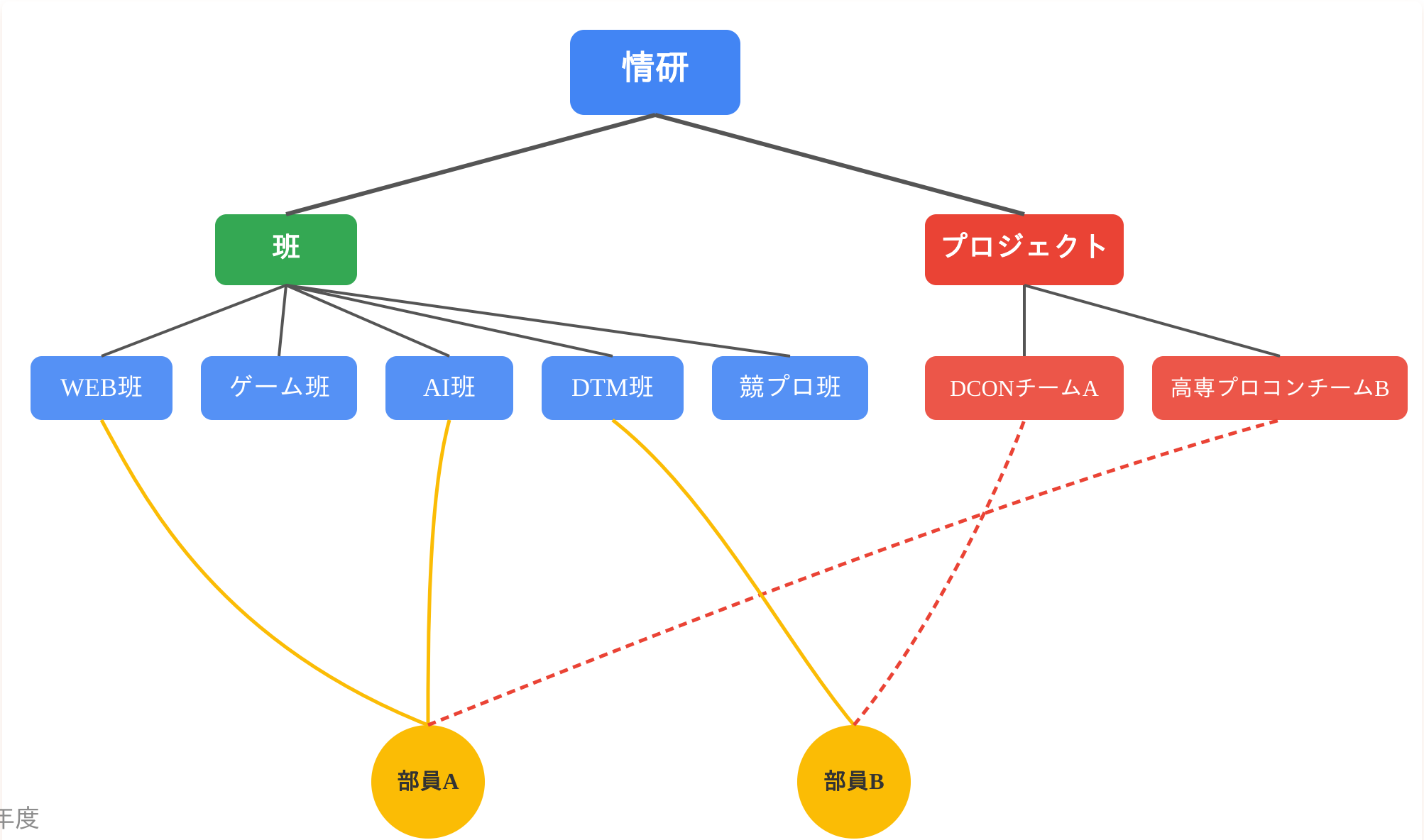
# プロジェクトについて(再掲)

---

大会参加、勝利に向けて、「プロジェクト」 という新たな仕組み

## { プロジェクトとは? }

- 協力して、一つの目標(作品の開発、大会への出場)に向けて取り組むチーム



## { 補足 }

- 大会に出場するために、まずプロジェクトを作成する。
- 部会やDiscordで進捗報告などを行う予定
- 班では 専門的技術の習得、プロジェクトにて 技術の実践 を行う

## { 情研としてやること }

アイデアの交流、プロジェクトの結成や、プロジェクト活動における支援を行います。

各班では、専門的な分野での技術習得を目指す。  
その技術がプロジェクトに活かされることを期待

## { プロジェクトの実例 }

- マインドエモ : DCONに向けて(部長かと、副部長江藤など)
- 高専プロコン競技部門 : (笠井・野田など)



好きな仲間とともに、やりたいアイデアが生まれたら、まずは部長にDMを連絡してください。

**今後プロジェクトを管理する仕組みも創って、連絡いたします。**

# ジャンルごとにグループ分け

## ジャンル

- ゲーム
- AIを使ったシステム(DCONなど)
- 高専プロコンの課題部門・自由部門（WEBアプリ、システム、なんでも）
- 高専プロコンの競技部門
- その他（要望があれば）

# 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(もしあったら、望む呼び方)
- 趣味
- 一番遊んだゲーム
- 最近のマイブーム
- 情研でやりたいこと
- 明石高専の気に入らないところを 一つ だけ

2023年度 以上の内容が終わって時間が余っていたら、だれかの回答について、さらに質問

をして深掘りしてください

# 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

「か」ではじまる強いものは？



「た」で始まる  
ちょっと懐かしいもの・ことは？

「い」で始まる  
ちょっとイラッとすることは？

# | アイデア出し [30分]

# 流れ

---

1. 進行役を決める[2分]
2. 発散[10分]
3. 整理・選別・深掘り[8分]
4. アイデア選択・発表準備[10分]
5. アイデアの発表 [時間があれば]

# 1. 進行役を決める [2分]

---

進行役の役割：司会進行

## 2. 発散 [10分]

---

- 2人(or 3人)のペアを組み、アイデアを出し合う。
- 随時、ペアの相手の意見をホワイトボードに書き出していく

### アイデアの種：

- 具体的なアイデアでなくても、キーワードや、方向性、ジャンルなどなんでもでもOK
- 他の人と被ってもOK、技術的可能性は考えない、小さな考えでオッケー、新たな意見を歓迎しよう

## { アイデア出しのコツ }

- 質より量を意識する：まずはたくさん出すことが目標！どんな小さなこと、くだらないと思うことでもOK。
- 判断・批判は後回し：「できるかな？」「変じゃないかな？」という考えは一旦ストップ。すべてのアイデアを歓迎しよう。
- 人のアイデアに乗っかる：他の人の意見を聞いて「それなら、こうしたらもっと面白いかも？」と発展させてみよう。
- 自由な発想を大切に：常識にとらわれず、「こんなのあったら面白いな」という視点で考えてみよう。実現可能性は後で考えればOK。
- 「困った」「欲しい」から考える：普段感じている不便なことや、「こんな機能があったらいいな」という願望から発想してみよう。

## { ヒント (1/2) }

- ゲーム:

- 好きなゲームの「面白い要素」を組み合わせられないか？
- 誰も見たことないような世界観やテーマは？
- シンプルな操作で繰り返せる「コアな遊び」は何か？
- 自分が本当に遊びたいゲームは？

- AIを使ったシステム (DCONなど):

- 身の回りの「面倒な作業」を自動化できないか？ (画像認識、予測、分類など)
- 学校や地域にあるデータを使って何か面白いことができないか？
- AIで解決できそうな社会の課題は？ (DCONはビジネス視点も)



## { ヒント (2/2) }

- 高専プロコン課題部門 (環境問題×ICT):
  - 地域の環境問題 (ゴミ、エネルギー、自然) でICTが役立つ場面は？
  - 環境活動を「見える化」したり、参加しやすくしたりするには？
- 高専プロコン自由部門 (Webアプリ、システムなど):
  - 学校生活の「不便」を解決するツールは？ (時間割、施設予約、情報共有など)
  - 自分の趣味や特技を活かせる、または支援するシステムは？
  - 「こんなWebサービス/アプリがあったら絶対使うのに」と思うものは？
- 組み合わせる: ゲーム×AI、Webアプリ×センサーなど、ジャンルを融合してみるのも面白い！

## 3. 整理・選別・深掘り [7分]

---

進行役が司会をしながら、ホワイトボードに書かれたアイデアの種を整理していく。

- アイデアの種を、グループ分け
- さらに深掘りできそうなもの選択
- 深掘り（具体化）

## 4. アイデア選択・発表準備 [10分]

---

1. 一人一人が、発表したいアイデアに挙手をして、アイデアごとにチームを作る（or 一人でもOK）
2. 進行役は、ホワイトボードに名前を書く。
3. チーム内で、アイデアの発表準備を行う。

## { 発表の内容 }

- 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」など

## 5. アイデアの発表 [時間が余れば]

---