

部会第2回

目次

1. グループ分け
2. レクリエーション
3. お知らせ
4. 本題
 - i. 大会
 - ii. プロジェクト
5. アイデア交流

グループ分け

学年混合で各テーブルに、座るようにします

1. 全員、まず立って後ろに移動してください。
2. 3年生、2年生、1年生の順で席につきます。
3. 自己紹介
 - 名前
 - 学年
 - 何か一言

レクリエーション

| アイスブレイク

班の中で、順番に以下の質問の回答を答えていってください。

- 名前(もしあったら、望む呼び方)
- 1 番目の趣味
- 2 番目の趣味
- 好きな季節
- 行ってみたい国
- あなたが現実世界にほしい、ドラえもんの秘密道具

| 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. 2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。

赤色の最強なものは？

「か」で始まる怖いものは？

「あ」で始まるかわいいものは？

グループの代表の決定

- 今日の部会におけるグループの代表の方を決めてください。
- 可能であれば上級生の方にやっていただきたいと思います 

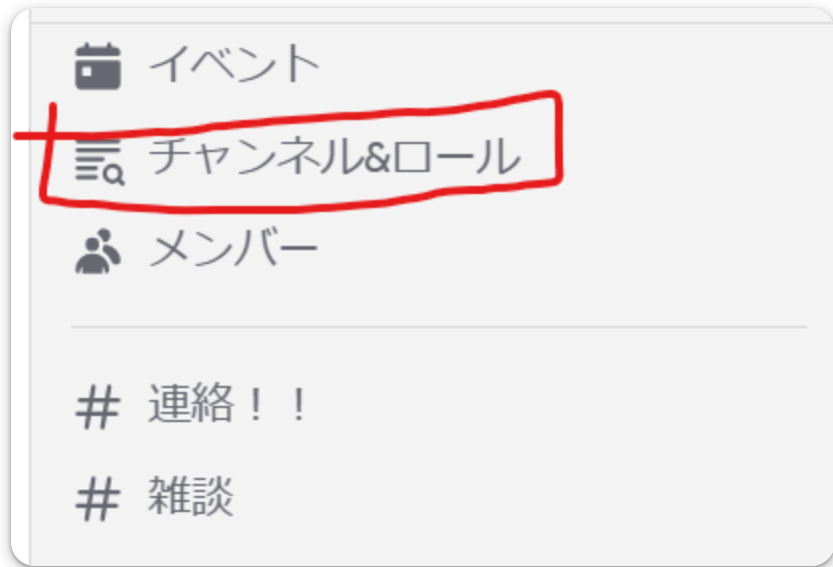
お知らせ

Discord(非公式)への参加

Discordに参加してください。



Discordの注意点



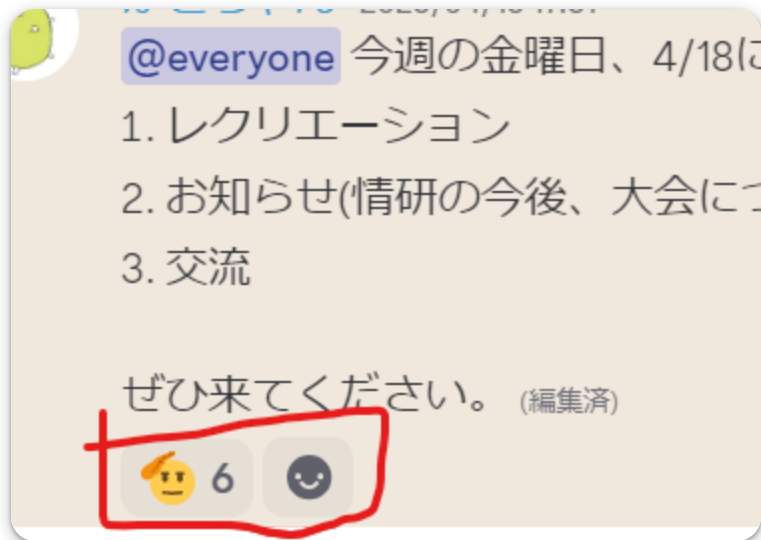
まず、興味のある班 **全て** を選択してください

出席・欠席連絡

Discordの「欠席連絡」チャンネルにて、部会を欠席する場合には連絡をお願いします



適当に **リアクション** を押していただいた方は確実に出席となります



Teams参加について

まだ、Teamsに参加していない方は、DiscordのDMでもなんでもいいので、部長のカトに連絡お願いいたします。

名簿への記入

DiscordやTeamsで連絡していますが、必ず名簿には自分の名前を書いてください。

グループの代表の方は、グループ内の全員が記入しているように見てやってください



本題1：大会

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。競プロ班の中から精鋭が出てくださる予定？

- **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ことを期待しています。

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

- **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を用いた作品による、ビジネスプランコンテスト
- 優勝100万円

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	

**大会参加、
「勝利」を目指しませんか？**

部長(カトちゃん)はDCONに向けて、**マインドエモ** というプロジェクトを進めています。

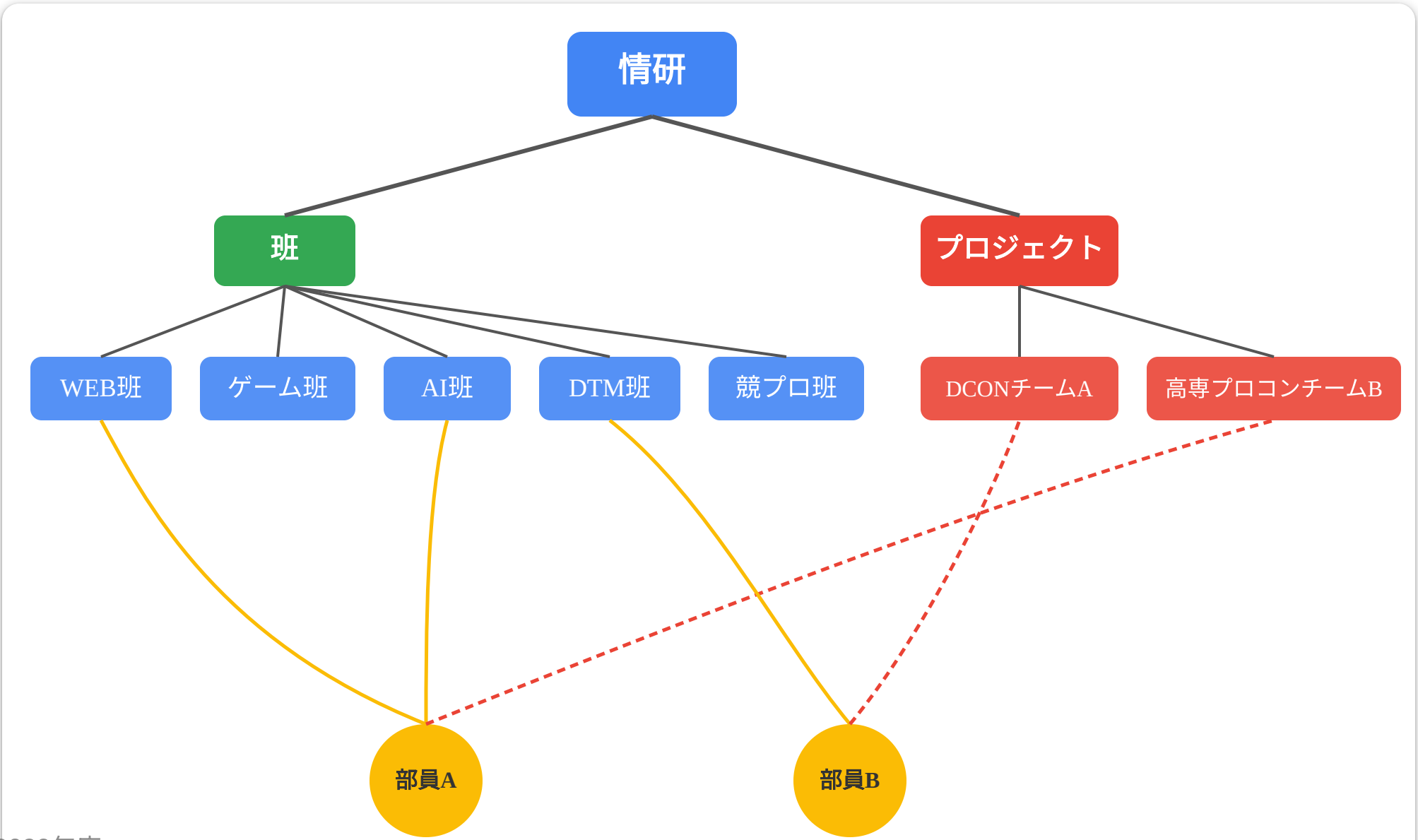
興味があったら、ぜひ声をかけてください。

| 本題2：プロジェクト始動

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？

- チームで、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登録する。
- 部会やDiscordで進捗報告などを行う予定
- 班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。

この後も、アイデアだしの交流を行います。

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。

アイデア交流

今回は、高専プロコンの自由部門・課題部門で使えるようなアイデアを考えてみましょう。

今年度の課題部門：「ICTを活用した環境問題の解決」を目的とした作品

自由部門：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

注意点

- 発想を広げることが大事。
- 相手の意見への反論は今回は不要。
- ただし、相手の意見をさらに強化する **提案** はぜひやってみてください！

| アイデア出しの流れ

1. 3 分間、グループで話し合いながら、過去大会の入選作品をチェック。
2. 1 分間、個人でアイデアを考える
3. 1 0 分間、個人が考えたアイデアをグループ内で発表、グループ内でアイデアを膨らませる
4. 全体で、グループ内で出たアイデアを発表
5. 「最も面白い」アイデアを多数決で決定

「最も面白い」アイデアを考えたグループの勝ちです！

入選作品のチェック

- **3分間**、グループで話し合いながら過去大会の入選作品をチェック。
- 今年度の課題部門：「ICTを活用した環境問題の解決」を目的とした作品

以下に、過去の入賞作品へのQRコードを示す。

2022年度

2023年度

2024年度



個人でアイデアを膨らませる

- **1 分間**
- 「アイデアの種」になりそうなことを、箇条書きで紙に書いていってください。

グループ内でアイデアを発表・膨らませる

- **10分間**
- グループ内で、各々の「アイデアの種」を発表しあう。
- 話し合って、アイデアを膨らませていってください。
- 何個か、グループとしてのアイデアをまとめて下さい。

全体でアイデアを発表

- グループ内で出たアイデアを代表が発表

「最も面白い」 アイデアを多数決で決定

おわりに

| 次回の部会について

これからはずっと、ここ(創造工房2FのBase2)でやる予定です。

| 各班から

- WEB班
 - この後、ここで！
 - グループで、ミッションを解いていく形式
- ゲーム班
 - 来週の月曜日は「長期留学(AFS・YFU)説明会」のため、休み。(ぜひこっちの説明会に参加してください😊)
 - 次回は、再来週(4/28(月))です。

- AI班
 - お休み中。前期の後半、もしくは後期から開始。
 - それまでは別の班で基礎をつけていただきたいと思います。
- DTM班
- 競プロ班

- グループ分け (2分)
 - 移動、着席、簡単な自己紹介
- レクリエーション (20分)
 - アイスブレイク (5分)
 - 朝までそれ正解 (説明込み 15分)
- お知らせ (10分)
 - Discord、出席連絡、Teams、名簿記入に関する説明
- 本題1：大会 (5分)
 - 各種大会の説明
- 本題2：プロジェクト始動 (5分)