

オンライン開催 2年目の 「フレッシュ IT あわ〜ど」報告

中国支部

1. フレッシュ IT あわ〜どの概要

電子情報通信学会中国支部学生会では、「フレッシュ IT あわ〜ど」というコンテストを毎年開催しています。このコンテストの前身である「学生ケータイあわ〜ど」を2007年に初めて開催し、以来、10年以上にわたって継続して開催してきました。コンテストの概要と歴史については、先の学生会だより（2021年3月号：『13年続く学生会イベント「学生ケータイあわ〜ど」から「フレッシュ IT あわ〜ど」へ』）にて報告しており、本稿では簡単な紹介にとどめますが、中国地方の学生・生徒を対象にモバイルアプリ（開始当時はケータイアプリ）のアイデアを募集するアイデア部門、実際に動作するアプリを募集する作品部門の2部門について応募を募り、応募作品の審査、表彰を行っています。

これまでのコンテストの変遷を振り返ってみますと、コンテストの審査方法を2012年から「最終審査会」を実施するように変更して、事前審査で上位となった方が、ポスター発表またはスライドによるプレゼンテーション発表を行う機会を設けたことがやや大きな変更点として挙げられます。しかし、2020年度・2021年度の2年間は、新型コロナウイルスの影響で最終審査会も完全オンライン開催を行うこととなり、これまでとは大きく異なる実施形態であり、これは2012年の変更と比較しても大きな変更と言えるでしょう。（過去には、審査会の様子を配信する試みはあったのですが、あくまで会場の様子を補助的に配信するだけといった方式でした。）

2020年度は、初のオンライン開催ということもあり、参加者のネット環境の安定性も配慮しつつ確実に双方向の質疑応答も行うため、YouTube Liveを用いた配信を行いつつ、質疑応答にオンライン質疑応答ツールである「Slido」を利用して、テキストベースの会話で質疑応答を行うという方法で最終審査会を実施しました。2021年度のイベントの詳細については次章の今年度の開催レポートに譲りますが、今年度は、更に進んだ環境を目指し、「Spatial Chat」というツールを利用することで、質疑応答についても発表者の画面共有機能や音声を用いた質疑応答をリアルタイムで臨場感を持った形で実施する

ことができました。

また、コンテストの変遷を考える上では、開始当初からのモバイルアプリをめぐる環境の変化、携帯電話端末がいわゆるガラケーからスマートフォンに移行したことも大きな変化と言えます。携帯電話端末で動作するソフトウェアの作成方法が携帯電話各社によって異なるといった状況から、現在では、Android 端末、iPhone 端末といった違いはあるものの、携帯電話キャリアによる違いはなくなり、共通のアプリ作成が可能になってきています。このことは、アプリ開発についての敷居が下がったと評価することもできるのですが、その一方で、世の中に非常に多くのアプリがリリースされるようになったという現状があります。そのため、新規性のあるアイデアの提案やアプリの作成の難しさが増しているようにも感じます。今後の課題としては、このような状況を考慮して、今後のコンテスト運営を考えていく必要があるかもしれません。

最後に、本イベントでは、(株)コトブキソリューション様には、賞品の提供、アプリ開発講習会の開催など、多大なるサポートを頂いております。また、総務省中国総合通信局様には、最優秀作品に対して「総務省中国通信局長賞」として表彰を頂いております。このほかにもたくさんの方々に支えて頂いてコンテストを継続できていることに深く感謝致します。

(佐々木宣介 正員 県立広島大学

地域創生学部地域創生学科)

2. フレッシュ IT あわ〜ど 2021

フレッシュ IT あわ〜どは学生や若手研究員の振興のために運営されており、中国地方の下は小学生から上は大学院生を対象にしたコンテストです。前身の学生ケータイあわ〜どを継承したコンテストということもあり、スマートフォン向けの作品を募集しています。昨年度からは制約を少し緩め、IoTを用いる作品の応募も開始しました。応募されたアイデアや作品、運営方法について紹介します。

2.1 アイデアや作品の募集

フレッシュIT あわ〜ど2021にはアイデア部門と作品部門の二つの部門があります。募集スケジュールを表1にホームページを図1に示します。

アイデア部門では学生役員がその年のテーマを定め、そのテーマに沿ったアイデアを募集します。2021年は新型コロナウイルス感染症の影響から、様々な新しい生活スタイルが確立された年となりました。そういった時勢を反映して本年度のテーマは「非接触・非密集での新たな生活・新たな暮らし」としました。一方、作品部門ではテーマを問わず、スマートフォン・IoTデバイスで動作するアプリケーションを募集しました。

応募者には、作品概要、発想の経緯、モバイル機器やIoTデバイスで実現する利点とテーマの関連性、新規性、機能・特徴などを8ページ程度のスライドにまとめた企画書を提出して頂きます。作品部門の応募者には企画書に加えて、作品の動作確認用動画像とソースコードも提出して頂きます。これらの著作権は応募者に帰属しますが、本コンテストのPR等の非営利目的のために印刷・発表をする場合があることなど例外を設けています。

2.2 応募されたアイデアや作品について

アイデア部門には51件の応募がありました。応募作品の中から「最優秀賞並びに総務省中国総合通信局局長

表1 募集スケジュール

項目	日付
応募開始	2021年7月5日(月)
モバイルアプリ講習会	2021年7月12日(月)から9月17日(金)
応募締切	2021年9月17日(金)
一次審査結果通知	2021年10月7日(木)
最終審査会・表彰式	2021年10月31日(日)

賞」に選ばれたのは、岡山理科大学のチーム小田研スパイス倶楽部の作品「野草でスパイスカレーを作る—野草と備蓄食品で始める新しい健康スタイル支援システム—」でした。本作品は野草採取から野草スパイスカレーの調理までを一貫して支援するアプリケーションとなっ

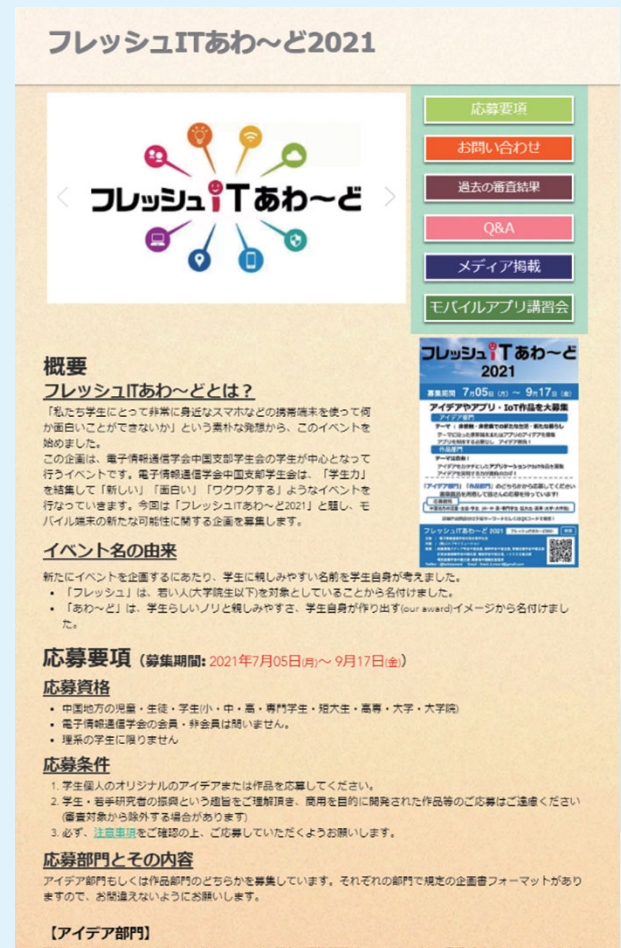


図1 フレッシュIT あわ〜ど2021 ホームページ
(<https://freshitaward.wixsite.com/website-1>)



図2 作品部門「デジタルヘルプマーク」

ています。リモートワーク、リモート授業が当たり前になった世の中で、野草採取による運動不足の解消と、野草で始める新たな健康スタイルを提供する全く新しいアイデアです。

このほか、アイデア部門優秀賞に1件、入賞に2件、佳作に3件が選ばれました。これらは岡山一宮高校、鳥取大学、広島市立大学、福山大学の個人やチームからの応募でした。

作品部門には3件の応募がありました。応募作品の中から「最優秀賞並びに総務省中国総合通信局局長賞」に選ばれたのは、鳥取大学の山下竜太さんの作品「デジタルヘルプマーク」でした(図2)。本作品は電車やバス等で自分の周囲にいるヘルプマークやマタニティマークを付けた方を自動で検知するアプリケーションです。このアプリケーションはバックグラウンドで動作するため、利用者が常時起動を常に意識しなくてもスムーズなヘルプを実現することが可能です。社会問題の一つの解決に一石を投じるすばらしい作品でした。

このほか、作品部門優秀賞に1件、入賞に1件が選ばれました。これらは広島大学、山口大学の個人からの応募

募でした。

2021年は昨年以上に新型コロナウイルス感染症の影響が大きくなり、同時にそれらの影響による問題を解決するための様々なサービス・アプリケーションが登場、定着しました。そのような背景からか、アイデア部門ではWithコロナ時代に向けた様々なアイデア作品が集まり、昨年度よりも多くの応募総数となりました。応募者の所属を部門ごとに表2に示します。これまでの「当たり前」に制限が設けられ不便を強いられる時代だからこそ、日常の中で自ら課題を発見し、柔軟な発想から様々な解決策が生まれました。その一端を今回のフレッシュITあわ〜ど2021で見ることができたと感じています。参加者の皆様にはこのような時代の中で培ったその能力を、日々のアプリケーション開発や今後の活動に生かして頂けると期待しています。

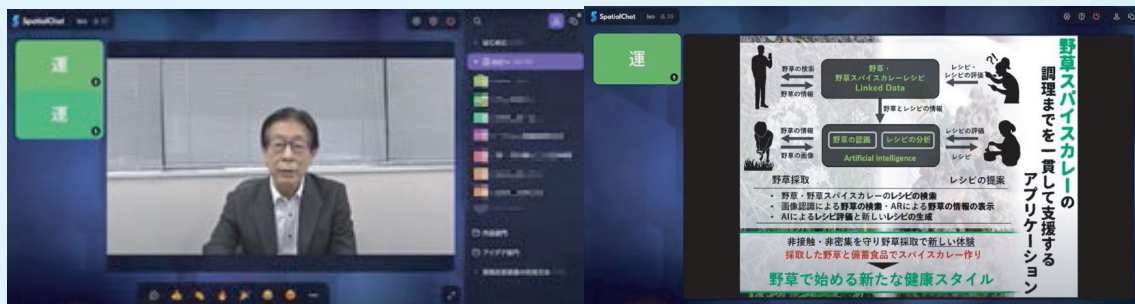
2.3 運営について

フレッシュITあわ〜どは10名の電子情報通信学会中国支部学生会役員によって運営されています。打合せは、学生会役員10名に加えて学生会顧問12名と共催企業の(株)コトブキソリューションの3名も参加して行います。審査は学生会役員・学生会顧問・共催企業に加えて、外部審査委員にも依頼して行います。学生会役員は中国地方の大学から大学院生が選出されます。学生会顧問は役員と同じ所属の教員がほとんどです。

学生会役員は、ポスターの制作やホームページの作成などを行う「広報」、コンテストの審査基準のガイドラ

表2 応募者の所属

部門	所属
アイデア部門	広島市立大学, 岡山理科大学, 岡山一宮高校, 福山大学, 広島工業大学, 松江高専, 鳥取大学
作品部門	広島大学, 鳥取大学, 山口大学



(a) 来賓祝辞

(b) 発表



(c) 質疑応答

(d) 表彰式

図3 最終審査会の様子

インの制定などを行う「審査」、定期的に行われる打合せを取り仕切る「幹事」の役割に分かれ、各役職はそれぞれ役割を果たしながら、他の役職と連携しコンテストの運営を行います。

毎年開催されるコンテストの運営において重要になってくるのが技術や知見の継承です。本会中国支部の学生会役員は2年で、2年目を先任、1年目を後任と呼びます。先任役員が中心となって活動し、後任役員がそのサポートなどを行う中で知見を吸収できるような体制を敷いています。

2021年は新型コロナウイルス感染症の影響から、2020年度に引き続き2回目のオンライン開催となりました。2021年4月に行われた第1回打合せでは、オンラインと対面のハイブリッドによる打合せを行いました。少しずつ対面での打合せを増やし、今年度こそは対面で最終審査会を開催したいと考えておりましたが、新型コロナウイルス感染症の勢いは止まらず、第1回打合せ以降の打合せ、最終審査会は全てオンラインでの開催となりました。

オンラインでの最終審査会は昨年度のベースがあるとはいえ、想像よりも大変な準備となりました。昨年度はYouTube Liveを用いた配信のみでしたが、今年度はSpatial Chatというツールを用いました。Spatial Chat

は現実世界の“距離感”を取り入れた新しいオンラインコミュニケーションツールで、近くにいる人ほど声が大きく聞こえ、遠くにいる人ほど声が小さく聞こえます。このSpatial Chatを用いることで対面でのポスター発表のような質疑応答が可能になります。またSpatial Chatを利用できない方のためにOBS Studioを用いたYouTube Liveによる配信も行いました。慣れないツールを用いて最終審査会を行うことは非常に不安でしたが、臨時での打合せや応募者の方にも同席して頂いたりハースルを通して、最大限の準備を行い、無事フレッシュITあわ〜ど2021最終審査会閉会までたどり着くことができました。図3はSpatial Chatを用いた最終審査会・表彰式の様子です。

連携が取りづらい環境下での運営だったからこそ、各役職の仕事が先任役員に集中した一年だったと感じています。今後は先任役員から後任役員への知見の継承を行い、より盛り上がる活動の実現に向けて、今年度の反省を生かしていきたいと考えています。

(森重玲生 学生員 広島市立大学大学院

情報科学研究科情報工学専攻

河野英太郎 正員 広島市立大学大学院

情報科学研究科情報工学専攻)