

活躍するプロコン

OB・OGたち





氏名：熊谷 一生

### 卒業後の進路

岩手県立大学に編入後、東北大学大学院に入学、2012年にNTTデータへ入社。  
技術開発部門に所属し、システム開発の研究開発に従事。

### プロコンへの一言

2年生の時から5年生まで4回プロコンに参加しました。  
初めて参加したプロコンで入賞できたことは  
高専生活のみならず、人生全体に影響を与えた  
大きなターニングポイントだと考えています。  
このような機会を与えてくれたプロコンに感謝しています。

### 出展作品 & 参加大会

- 第15回 競技部門：Love&Pieces (第3位)
- 第16回 競技部門：こころ(特別賞)
- 第17回 競技部門：EEZ(特別賞)
- 第18回 競技部門：Dan-Go



チームで競技部門のプログラムを  
作成・検討している様子



氏名：奥田 遼介

東北大学編入後、東北大学大学院に入学。2014年に株式会社プリファードインフラストラクチャーに入社。現在はソフトウェアエンジニアとして業務に従事。

### 総合力が試される難しさ面白さ

5年間競技部門に参加しました。プログラミング能力だけでなく、情報収集能力、作題者の心理を読む能力、問題に対する深い洞察力を元に、必要なシステムを作成する高度な能力が求められるエキサイティングな部門でした。



代表作品：『分割再生』  
U-20プログラミングコンテスト  
経済産業大臣賞 受賞

### プロコン参加大会

- 第16回 競技部門：こころ(特別賞)
- 第17回 競技部門：E E Z(特別賞)
- 第18回 競技部門：D a n - G o
- 第19回 競技部門：どっちのR o a dショー(特別賞)
- 第20回 競技部門：くるりん戦隊カイテンジャー(準優勝)



氏名：増淵 友裕

豊橋技術科学大学・大学院に進学後、数社を経て2009年に株式会社ユビキタスに入社。組込系ソフトウェアエンジニアとして自社製品の開発に従事

社会人になっても役に立つ貴重な経験ができる

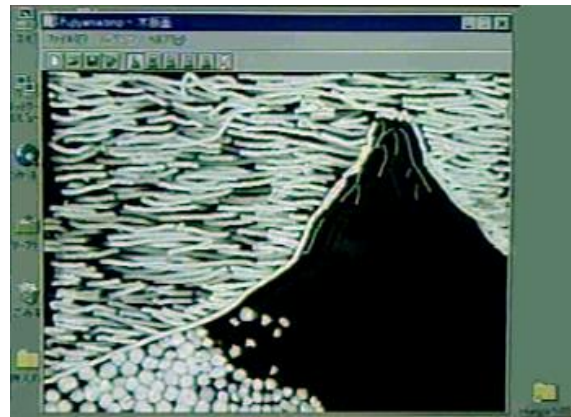
アイデアを出し合って形にすること、複数人でのソフトウェア開発、人前でのプレゼン&デモ。全て社会人になっても役立つ経験でした。

失敗しても、悔しい思いをしても、その分必ず成長できるので、後輩の皆さん 頑張ってください！！

### 出展作品&参加大会

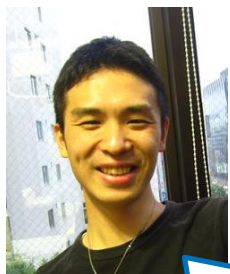
第8回 課題部門：デジタル工房「木版画」

(審査委員特別賞)



デジタル工房「木版画」

タブレットを使用して版画を彫るアプリ。数種の彫刻刀が選べ、筆圧で掘る深さが変化します。



氏名：大村 純一

電子制御工学科卒業後、8年間のシステムエンジニア経験を経て、電気通信大学大学院情報システム学研究科に入学、2011年コンカレント日本株式会社入社、VOD関連のシステム保守・バックオフィス設計・開発に従事しています

集中して取り組み力を伸ばせる絶好のチャンス

一つの課題に向かって集中して取り組み、問題を解決していく力を大きく伸ばすことができました。

たくさん時間がある学生時代に得た絶好の機会に、後輩の皆さんも大いに成長されることを期待します！

出展作品&参加大会

第9回 競技部門

第10回 コンテンツ部門&競技部門

第11回 競技部門：Box Manager (文部大臣賞 優勝)

第12回 競技部門：Box Manager 3D



Box Manager

実物のフィールド上の課題をPCに入力、コンピュータの解を元に人がプレイ。入力時間の短縮のため、無線LANで複数のPCを連携させました。





氏名：山下 晃弘

卒業後、北海道大学工学部編入学。2010年同大学情報科学研究科博士課程修了  
2005年 プロコン参加メンバーと共に（株）インフォクラフト設立、取締役就任。  
2011年～2013年（株）調和技研 代表取締役。  
2013年～現在 東京工業高等専門学校情報工学科 助教。

アイデア満載の作品を楽しみにしています  
チームメンバーと毎日遅くまでアイデアを出し合っ  
て、プログラミングした経験は一生の財産です。今年  
度参加する皆さんも、チームワークを活かして最後ま  
で諦めず全力で本大会に取り組んで欲しいなと思います。



出展作品 & 参加大会

- 第12回 競技部門
- 第13回 競技部門：電書鳩（優勝）
- 第14回 課題部門：野球戦略支援システムーのぼる君ー  
（審査委員特別賞・田崎賞）

代表作品名 電書鳩  
送信側から受信側へ4色のボールを使って文  
字列を伝える伝言ゲーム。途中ボールが消失  
するため、誤り訂正の必要がある。  
電書鳩は、専用の日本語符号化辞書によって  
問題文の効率的な送信を実現した。



氏名：大川 水緒

専攻科修了後，2013年4月にNTTコミュニケーションズ(株)入社。  
企業向けクラウドサービスの運用保守を担当。

ただの高専生→スーパースターになれる場所！

プロコンに参加するまでは，ただのしがない高専生  
だった私ですが，プロコンを知り，チームを組んで，  
開発やプレゼンをしていく中で，自分の強みを発見で  
きました。頼れる仲間にも恵まれ，何度も壁を乗り越  
えて，最高の経験と感動と輝きを得られた瞬間だと  
思っています。



出展作品&参加大会

- 第21回 課題部門：旅cocco (特別賞)
- 第22回 自由部門：All Lights! (最優秀賞)  
—可視光通信による省電力照明システム—

All Lights!

- 可視光通信による省電力照明システム -

明るさに応じて自動的に調光する省電力照  
明システム。可視光通信で照明間通信を行い，  
クラウドを利用して節電の“見える化”や遠隔  
操作も実現。クラウドデータベースや組み込  
みOS，UI，プレゼン等を担当。



氏名：赤松 駿一

専攻科修了後、電気通信大学大学院に入学  
自動運転技術や自律移動ロボットを研究

チームだからこそできることを

プロコン、ImagineCupに参加してきましたが、  
チーム開発の大切さをとても実感してきました。  
チームの長所を生かして、プロコンだけでなく  
ImagineCupなど世界にも目を向けてみてください！



### 出展作品 & 参加大会

第21回 課題部門：旅cocco (特別賞)

第22回 自由部門：All Lights! (最優秀賞)

—可視光通信による省電力照明システム—

### All Lights!

- 可視光通信による省電力照明システム -

明るさに応じて自動的に調光する省電力照明システム。可視光通信で照明間通信を行い、クラウドを利用して節電の“見える化”や遠隔操作も実現。主にハードウェア関係の開発を担当。





氏名：福野 泰介

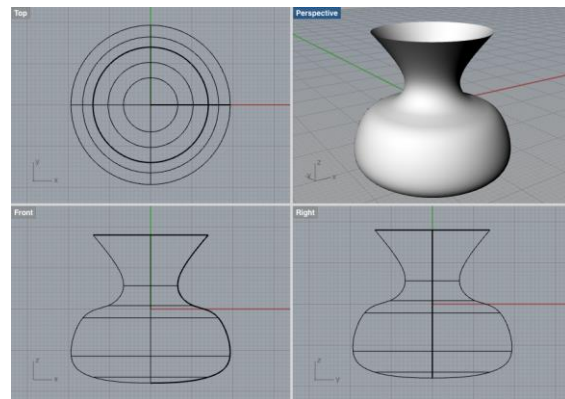
卒業後、高専の先輩2名と有限会社シャフトを設立CTOに就任、翌年有限会社ユーエヌアイ研究所設立初社長、2003年株式会社jig.jp設立現任。一日一創！  
(作品：jigブラウザ、jigtwi、オタマート、データシティ鯖江、IchigoJam)

全国の高専プログラマーと腕試し交流するチャンス！  
全国からプログラミング好きが集まる貴重なイベント。せっかくなので、自分の作品を武器に、他の高専ブースを回って腕試ししましょう。将来一緒に会社を創る仲間に出会えるかも！？

## 出展作品 & 参加大会

第6回 競技部門

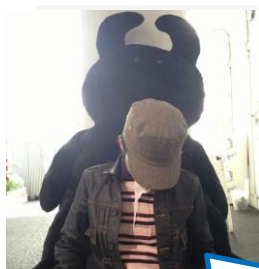
Image Clip Board Measuring (ICBM) 準優勝



当時画像が無いためイメージです

### ICBM

画像キャプチャーボードを使って、回転体の体積を算出するシステム。各フェーズ毎に手動補正が入れるのがポイント。



氏名：徳田 祐二

専攻科進学後、2009年 株式会社オプティム 入社  
Androidエンジニアとしてあくの強い端末を相手に奮闘中

「ためしに出てみた」がもたらす大きな変化

半分だけ組み込みの世界に片足を突っ込んだのも、いまの会社に入ったのもプロコンがきっかけ。物足りないからもう一回出てみようと思っていたら、面白いと思えることに出会えていなかったかもしれません。



### 出展作品 & 参加大会

第16回 課題部門：LANらん♪ショッピング

第18回 課題部門：わいわいキャンパス

わいわいキャンパス  
複数のWiiリモコンでいっせにお絵書きできるアプリ



氏名：大日向 大地

卒業後は新潟大学、電気通信大学大学院を経て、(株)富士通システムズ・イーストで、シミュレーションソフトウェアの開発、スーパーコンピュータの運用に従事。その傍ら、「高専カンファレンス」「NSEG」を立ち上げ、技術者コミュニティ形成に取り組んでいる。

作りたいものを自由に作れる時間

プロコンに取り組む時間は、自分たちが作りたいものを自由に作れる時間です。自らの感性で全力で突き進みましょう。成功も失敗も経験するでしょう。そこで得るものは将来に渡る財産となります。活躍を期待します！

出展作品&参加大会

- 第10回 競技部門：平和祈願
- 第11回 課題部門：HANAMIX
- 第12回 課題部門：間伐支援システム MABIKIX  
(審査員特別賞)



間伐支援システム MABIKIX  
森林のライフサイクルを計算して、間伐の計画を支援。数値地図とGPSを使用して実際の森林を計算機内に再現する。



氏名：山田 実

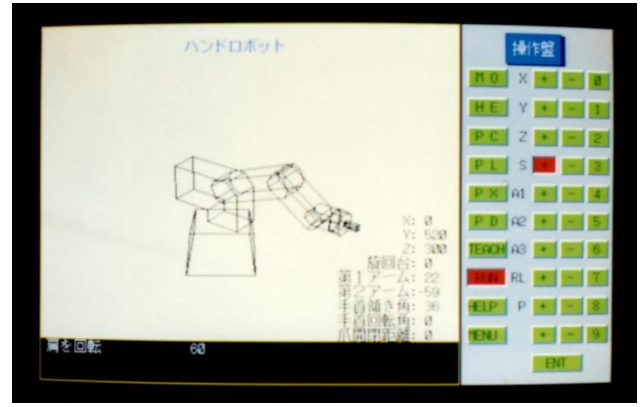
豊橋技術科学大学知識情報工学課程に入学，1998年に岐阜工業高等専門学校機械工学科の教員となり，現在教授．制御工学，ロボット工学などを教える．

心技体の作品を

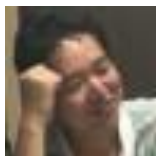
岐阜高専の学内審査員としてプロコンに携わっていますが，毎回面白いアイデアに感心しています．豊かな発想力，確かな技術力，あふれる体力？でこれからもすばらしい作品が生まれることを期待しています．

出展作品 & 参加大会

第1回 課題部門：ハンドロボットのティーチング



ハンドロボットのティーチング  
実習工場にあるハンドロボットの操作盤をパソコン上に再現し，動きをシミュレーションすることで操作練習をする．



氏名：西部 満

卒業後の進路 名古屋大学工学部へ編入、同大学院卒業後にソニー株式会社入社。  
ソフトウェアエンジニアとして研究開発に従事。

### プロコンへの一言

プロコンは今振り返れば、単なる能力の向上だけでなく、企画してモノをみんなで作る楽しさと苦労や、様々な人との出会いや助けといった、自分のエンジニアの人生を大きく左右する経験を得たイベントでした。ソフトウェアが好きならば是非参加してください！



### 出展作品 & 参加大会

- 第8回 競技部門：こっちの花をピッ！クイーン
- 第9回 自由部門：Kamikaze 305

### Kamikaze305

様々な形式のサウンドを内部的に統一した汎用形式に変換して演奏するシンセサイザ。





氏名：柴山 直也

高専卒業後、2001年に株式会社富士通コンピュータテクノロジーズへ入社  
サーバ/ストレージ装置等の組み込み機器向けハード/ソフトウェア開発に従事

### 刺激を受ける良い機会

プロコンはプログラミングだけでなく、システムとして作品を考える事で、製品開発の流れを体験出来ます。  
また、私は一緒に参加した仲間達からの刺激を受け、エンジニアとして多くの事を学びました。  
難しい事も多いですが、チャレンジしてみましょう！



### 出展作品 & 参加大会

- 第8回 競技部門：こっちの花をピッツ！クイーン
- 第9回 自由部門：Kamikaze 305

### Kamikaze305

様々な形式のサウンドを内部的に統一した汎用形式に変換して演奏するシンセサイザ。



氏名：鍵井 清幸

卒業後の進路： 名古屋工業大学へ進学、同大学院(産業戦略工学専攻)を卒業後、現在(株)デンソーにて自動車向けソフトウェアの開発に従事。

### プロコンへの一言

プロコンに参加して、仲間と共に先進のIT技術を駆使したソフトを作り上げた経験はスキルもマネジメント力もアップしました。年齢や場所を超えた多くの仲間と知り合い協力できる絶好の機会です。若いアイデアをもって夢に向かっていけば、きっと世界を変えられる技術者になれるでしょ！



### 出展作品 & 参加大会

第9回 自由部門：Kamikaze 305 nmSP

### Kamikaze 305 nmSP

様々な形式のサウンドを内部的に統一した汎用形式に変換してグラフィカルに演奏するシンセサイザ。



氏名：村山 庸平

本科卒業後、東京都港区にあるヤフー株式会社に就職。現在スマートフォン向け「Yahoo! JAPANアプリ」Android版開発エンジニア。

「モノ」を作るということを楽しんで欲しい  
プログラムを作っていると、うまくいなくて苦労することが今でもあります。しかしその苦労も競技部門のパズルのようなものと思って楽しんで取り組んでいます。「モノ」を作るとはうまくいかないことも多いですが、それすらも楽しめるようになってほしいと思います。

### 出展作品&参加大会

第11回 競技部門：SheepDog

第12回 競技部門：凸凹次郎2001



凸凹次郎2001

様々なブロックを組み合わせて、直方体に近づける方法を探すプログラムです。

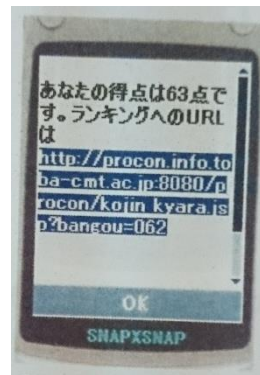


氏名：野村 美賢

2009年に京セラコミュニケーションシステム株式会社に入社  
システムエンジニアとしてWebアプリケーションの設計開発に従事

### 無駄な事は何一つない

プログラミングコンテストへは、2回参加してきました。  
チームのみんなと話す他愛無い話の中にもアイデアが  
隠れていたりします。「そんな事出来ないよ！」と諦める  
前にどうやったらそれが実現できるかじっくり考えて  
みてください。



### 出展作品 & 参加大会

第17回 課題部門：SNAP x SNAP (審査委員特別賞)

第18回 競技部門：TAKATORA!! (特別賞(決勝進出))

### SNAP x SNAP

お題として与えられた写真に似ている物を探し、携帯電話で撮影してサーバに送信することで、似ている度合いが得点として計算される物探しゲーム



氏名：杉本 真佐樹

専攻科進学後、東京工業大学大学院に入学、2013年にソニー株式会社入社  
ソフトウェアエンジニアとしてネットワークアプリケーションの設計開発に従事

### チームで挑む難しさ面白さ

プログラミングコンテストには4回参加してきました  
回数を重ねるごとに自身の成長を感じることができ、  
チームで挑む難しさ面白さを学ぶことが出来ました  
後輩達のさらなる活躍を期待しています！！

### 出展作品&参加大会

- 第16回 競技部門：読心術
- 第17回 自由部門：アナタドコニイ〜ル
- 第18回 課題部門：ぴったんこもじもじ（審査員特別賞）
- 第19回 自由部門：Ee-Class



### ぴったんこもじもじ

アスレチックネットに登り、画面上の欠けた文字の一部を体を使って補うゲーム





氏名：岩見 宏明

大阪大学基礎工学部情報科学科に編入、2012年にグーグル株式会社入社  
ソフトウェアエンジニアとして主にバックエンドサービス開発に従事

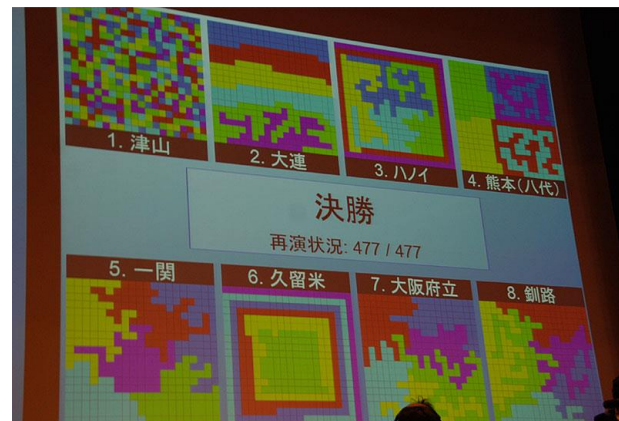
### 共同開発の難しさ喜び

私は2度のプロコンを通じて、共同開発の難しさを知りました。開発においては2人で取り組んでも1以下の結果しか得られないこともあります。しかし、お互いをよく知り連携を取る術を学ぶことで、1人では成せない成果が得られます。そうして課題を達成した時の喜びは、1人では味わえない素晴らしいものになります。ぜひプロコンという機会を最大限に活かして、チームで課題に挑む喜びを感じて欲しいと思います。

### 出展作品&参加大会

第18回 競技部門：の～みそこねこね

第20回 競技部門：みそ—利用価値がよく分からない問題を解くためのソフトウェア—  
(文部科学大臣賞・優勝, 1<sup>st</sup> NAPROCK Champion)



### みそ (第20回競技部門)

優先順位付き幅優先探索プログラム。色の分割数・幾何学的な分散・表面積等の特徴量を、事前試験結果や解の状態等を元に手で調整した評価関数を用いた。

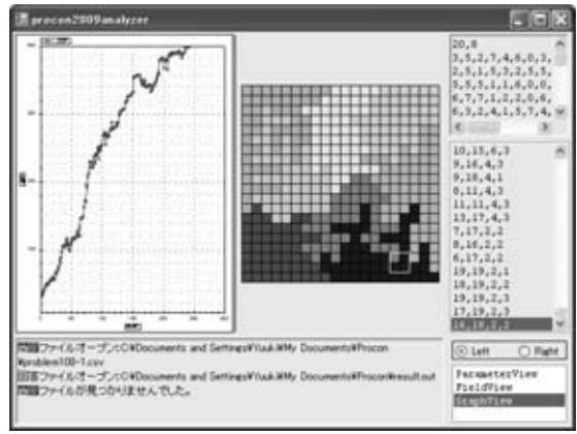


氏名：濱田 悠樹

大阪大学 工学部 環境・エネルギー工学科に編入、2012年にGoogle株式会社入社  
ソフトウェアエンジニアとして、主にGoogleマップの開発に従事

与えられた共通の課題をチームで競う楽しさ

競技部門に2度参加しました。プロコンは他にも色々開催されていますが、チームで1つの共通の課題に半年もかけて取り組む事が出来る大会は高専プロコンぐらいなのでは無いかと思います。「もうこれ以上は改善出来ない」と思った後に、改善案を思いついた時の興奮は今でも忘れられません。全力を尽くして頑張ってください！



出展作品&参加大会

第18回 競技部門：の～みそこねこね

第20回 競技部門：みそ (文部科学大臣賞・優勝、NAPROCK 1st place)

みそ

分枝限定法+ヒューリスティックをベースとしたソルバー及び可視化ツール

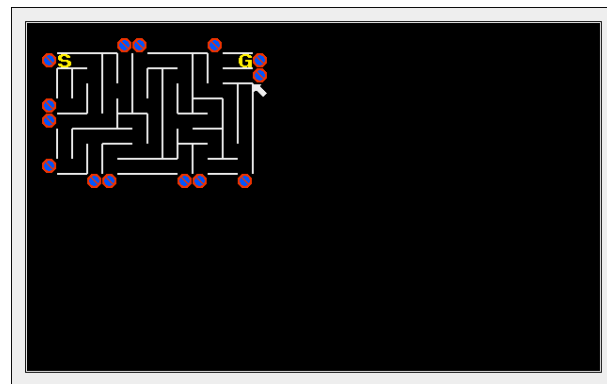


氏名：永野 久弥

電気工学科卒業後、アイコム株式会社に入社  
無線LANアクセスポイント等のネットワーク製品の設計開発に従事

### プログラミングは楽しい！

与えられた課題を定められたルールの中でどうやって解決するかを形にする、そんなプロコンを通じて得た経験は今でも役に立っています。後輩達にはプログラミングは楽しい、そう思える活躍を期待しています。



### 出展作品&参加大会

第7回 競技部門：エスケープ ESCAPE

第8回 競技部門：チャット DE チャ！チャ！チャ！

### ESCAPE

目隠しされた競技者に音声でナビゲートを行って、迷路を脱出するプログラム



氏名：吉岡 慎二

専攻科卒業後、株式会社オプティムに入社  
ソフトウェアエンジニアとしてアプリケーションの設計開発に従事

チーム作業の重要性

プロコンは一人ではなく、チームでの戦いです。  
卒業後もプロコンで培ったチーム作業の能力は大いに役立ちます。プロコンで鍛えられた優秀な後輩たちが世界中で活躍することを期待しています！！

出展作品&参加大会

- 第14回 競技部門：展開位置舞踏改
- 第18回 課題部門：リトル・リトル・アドベンチャー
- 第20回 課題部門：特命操作官ハンカChief（特別賞）



リトル・リトル・アドベンチャー  
ヘッドマウントディスプレイを用いて、  
小動物の視点から日常を体感するシステム。  
「未知」をテーマとした作品。



氏名： 杉本 憲治郎

専攻科進学後、早稲田大学大学院に入学、現在博士後期課程在学中  
画像処理・コンピュータビジョンの研究と画像識別鑑査装置の開発に従事

開発と動作テストは計画的に

些細なミスで決勝進出を逃したとき、開発と動作テストを繰り返し事前に完成度を高めておく重要性に気づきました。それが後の2度の表彰台につながりました。参加学生にとって悔いのない勝負になりますように(祈)

出展作品&参加大会

- 第12回 競技部門： ExDI ～次元を超えて～
- 第13回 競技部門： ObjectX
- 第14回 競技部門： MOLECUBE (第3位)
- 第15回 競技部門： PIECE×PIECE (準優勝)



PIECE×PIECE

バラバラにされた写真を高速に復元するパズルゲームがお題。今振り返るとイメージ的なアルゴリズムでした(笑)