



全国高等専門学校
プログラミングコンテスト

10周年記念誌

Click to Start

全国高等専門学校
プログラミングコンテスト実行委員会

CONTENTS

全国高専プログラミングコンテスト 10周年記念誌

発刊を祝して●文部大臣 大島 理森

発刊にさいして●高等専門学校協会連合会会長 生越 久靖

発刊を祝して●前高等専門学校協会連合会会長 齊藤 正三郎

グラビア

写真で見るプログラミングコンテストの10年

●第1回～第10回写真・パンフ表紙等

プログラミングコンテストの10年を振り返って

●歴代実行委員長・歴代副実行委員長・審査委員・後援機関

プロコン学生、今こう語る

●歴代最優秀賞受賞2チーム代表者

プロコン経験者を我が社に迎えて

●各協賛企業社長

プロコンの過去、現在、未来[e座談会]

トピックス プロコンメンバー海外に飛ぶ

- 関連記事一覧
- 投稿論文一覧
- 資料編

編集後記



文部大臣
大島 理森
発刊を祝して

全国高等専門学校プログラミングコンテストが実施されてから10年の節目に当たり、大会の歩みとしての記念誌が発刊されますことは、大いに意義のあることであり、御同慶に堪えません。

高等専門学校は、制度創設以来実践的な技術者を育成し、社会に優秀な人材を輩出してまいりました。各分野における即戦力としての実績は高く評価され、工業技術社会のリーダーとして活躍されていることは多くの方々の賞賛するところです。

高等専門学校における教育の特色として、「ものづくり教育」が挙げられます。「ものづくり」においては、創造性をたくましく持ち、かつ、それを実現する技術力、開発力を持つことが不可欠です。

本コンテストは、学生諸君の発想力と情報処理技術の発表を通じて、高等専門学校における創造性教育に資する取り組みとして、全国高等専門学校ロボットコンテストと並ぶ大きな成果を上げてこられました。

現在、本コンテストは、ソフトウェア開発を目指す高等専門学校学生にとって、高等学校球児が甲子園の検舞台を目指すのと同様大きな目標になっております。

晴れがましさと重圧感が入り混じる雰囲気の中で全国の頂点を目指し、入魂のソフトウェアが会場で情報産業界の方々の目に触れ、世に認められていくことは、若者にとって大きな魅力であります。本コンテストで発表された学生諸君の発想・開発によるソフトウェアのいくつかが実際に商品化されるまでに本コンテストが充実し発展されておりますことは誠に意義深いものがあります。

また、本コンテストの発展は、高等専門学校の情報処理教育の充実の証であると思います。世はまさに高度情報化社会となり、「IT革命」の本格的な推進が重要な時代となりました。高等専門学校における教育が、「IT教育」を先取りし、その成果のひとつとして全国高等専門学校プログラミングコンテストの隆盛があることに思いを馳せますと、技術の確かさと先見性の重要性を強く感じますとともに、関係各位のこれまでの御尽力に深く敬意を表する次第です。

今後とも、若者の健全な育成や科学技術創造立国を目指す我が国にとって必須である若者の創造性の涵養にその一翼を担っていただくべく、全国プログラミングコンテストがさらに発展されますことをお祈り申し上げ、お祝いのことばといたします。

総目次

次ページ



高等専門学校協会連合会会長 福井工業高等専門学校校長

生越 久靖

発刊にさいして

全国高等専門学校プログラミングコンテストは全国生涯学習フェスティバルと連携する参加事業と位置付けられ、全国各地における情報教育の活性化と啓蒙活動に着実な実績を挙げて参りました。本年、第11回のコンテストが三重県鈴鹿市で開催されますが、この度、10周年を記念して全国高専プログラミングコンテスト10周年記念誌を発刊する運びとなり、誠に時宜を得たものと喜ばしく存じます。

来世紀は情報化の時代であることは疑いなく、情報技術の急速な進歩は政治・経済のみならず、あらゆる分野に影響を与え、その波及効果は計り知れないものがあります。高専では、来るべき情報化時代に備えて、昭和53年より情報系学科の増設と同55年より既設学科の情報系の学科への改組に努め、現在では高専40校以上に情報関連学科を持つに到りました。このことは、高専設立以来40年の歴史の中でも、大きな変化の1つであります。情報に関する科学技術は、学問としても若く、多くの若い人を魅了するものがあり、また若い頭脳を必要としております。

本コンテストの運営は高等専門学校の情報処理教育に関わる教員の方々の努力に負うところ大きいものがあります。高専における情報処理教育の成果を社会に示すことは、教員・学生間の理解を深め、他高専との活発な交流を期待し得るもので、教室では見られない若人のエネルギー溢れる会場の情景は素晴らしいものがあり、次世代の情報科学技術を担ってゆく高専の学生の逞しさと意欲を感じ取っていただけるものと思えます。

この記念誌は過去10年の全国高専のプログラミングコンテストの歴史が綴られており、本コンテストを支えてこられた、学生及び卒業生、教員を含めた高専関係者、審査員を勤めて頂いた先生方、ご支援を賜った企業の方々への熱い思いが皆様に伝わるものと期待しております。

さて、国際的にも情報関連産業は将来のその国の経済発展の鍵を握っているものと考えられていましたが、ようやく我が国は情報科学技術を強化する政策を固めました。情報科学技術を学び教える者の責任は重く、この記念誌発刊を機に高専の情報関連学科の充実と向上に更なる努力を傾注されんことを期待いたします。

最後に、高専のものづくりとコンピューター技術が結合した時代を先取りするプロコン大会に情熱を燃やす教員・学生の皆さんに声援を送るとともに、本コンテストが、文部省はじめ、各市関係、各種団体、報道機関、更に企業の方々の温かいご理解、ご支援により円滑に運営されて参りましたことに、心よりお礼申し上げたいと思えます。

総目次

前ページ

次ページ



前高等専門学校協会連合会会長 前宮城工業高等専門学校校長

齊藤 正三郎

全国高専プログラミングコンテスト 10周年記念誌の発刊を祝して

全国高等専門学校プログラミングコンテストの10周年記念誌を発行するにあたり、これまでこの活動を見続けてきた者の一人として、深甚よりお喜びを申し上げます。

さて、高専は創立されて以来、40年に近い歳月を重ねて参りました。この間の科学技術の進展にはめまぐるしいものがあり、それに遅れることなく高専も優れたエンジニアを世に送り出すべく、たゆみなく研鑽を積んできたことは言うまでもありません。

ところで昨今の情報技術分野では、この40年の歳を一瞬に凝縮したかのような、濃密で急激な変化が繰り返されています。高専ではこの状況をいち早く見据え、対応してきたと言えます。既に昭和40年代の半ばから大学などにも先んじて教育用コンピュータを導入し、昭和51年には情報処理教育の推進を目的とした高等専門学校情報処理教育研究協議会を設置しております。そして、この協議会で提唱されたのが本プログラミングコンテストに他ならず、以来輝かしい成果を数多く実らせながら、ここに大きな節目を迎えることになりました。関係されたの方々の先見の明には、驚きの念さえおぼえさせられません。

このコンテストでは、学生諸君が自らの手によって実現した独創的なアイデアを広く世に問う機会を与えられ、毎年大きな感動の舞台となっております。今日では「ロボコン」と並ぶ高専の知的実践のイベント、「プロコン」として広く社会に認知されています。また、審査に当たっては、情報技術の最前線でご活躍されている方々を各界からお招きしていることも重要でありましょう。厳しく適正な吟味を受けることが、参加する学生の能力を磨き、産業界からの高い評価を得ることにもつながっております。こうした開かれた場が設けられることで、産学の枠を越えた知的交流がなされ、創造性豊かな工学教育を実践する上でも大きな力となっております。

また、この実り多い活動を支えているのが、高専教育に期待と理解をお寄せいただいている企業からのお力添えであることも特筆しなければなりません。そのご厚意をベースとし、全国高専の熱意ある先生方によって自ら企画運営が行われていることが、本コンテストの魅力となっていると思われまします。産学のあるべき連携のひとつが、ここに実現されていると言えまします。これに関わる数多くの人々、機関の献身的なご尽力に対し、心から感謝を申し上げます。

最後に、本コンテストの更なる発展を祈念してお祝いの言葉を結びたいと思います。コンテストに参加する学生諸君が、そこで得た感動と夢を大きく膨らませ、さらなる飛躍を遂げるであろうこと、また、そのチャンスを与える場として、「プロコン」が輝かしい歴史を重ねていくことを確信しております。

総目次

前ページ

写真で見る

プログラミングコンテストの10年

- TOPICS
- パンフレット
- プレゼンテーション
- デモンストレーション
- 競技部門
- 開会式・表彰式・交流パーティー
- 審査委員の方々
- 協賛企業との懇親会
- 本選会場

総目次

プログラミングコンテストの10年を振り返って


プログラミングコンテストをふりかえって	初代実行委員長	工藤 圭章
プログラミングコンテスト想景～コンテスト参加をめぐる	第二代実行委員長	桑形 昭正
素晴らしいプロコン仲間とともに	第三代実行委員長	坂本 正史
長岡における第8回コンテストをふりかえって	第四代実行委員長	小川 正二
第9回全国高専プログラミングコンテストをふりかえって	第五代実行委員長	近藤 昌彦
10周年記念大会を担当して	第六代実行委員長	長町 三生
創造性教育としてのプロコン	第七代実行委員長	勝山 正嗣
プログラミングコンテスト10年を振り返って～プロコン夜明け前	第二代副実行委員長	室賀 進也
なにが、私を惹きつけたか	第三代副実行委員長	堀内 征治
過去10回のプロコン開催に携わって	第四代副実行委員長	桑原 裕史
プロコン審査は難しい	審査委員長	三浦 宏文
十年ひと昔	審査委員	戸川 隼人
プログラミングと創造性	審査委員	大岩 元
プロコン10周年に寄せて	審査委員	神沼 靖子
懐かしさと若さの素晴らしさ	審査委員	吉川 敏則
プログラミングコンテストの10年を振り返って	審査委員	松澤 照男
教えること、育てることの大きさ	後援機関代表・審査委員	清水 洋三

総目次


プロコン学生、今こう語る

プロコンの思い出	第1回最優秀賞	奥島 善融
プロコンと私	第2回課題部門最優秀賞	小平 荘一
10回のプログラミングコンテストをふり返って	第3回課題部門最優秀賞	清水 宏和
あのころはMS-DOSだった	第4回課題部門最優秀賞	前原 保
プロコン2年生の果敢なる挑戦	第4回自由部門最優秀賞	中西 巧
大道芸的作品製作への疑問	第5回自由部門最優秀賞	中西 巧
プロコンの時代	第5回競技部門優勝	菅原 洋祐
【魅せます!】達	第6回課題部門最優秀賞	守島 克憲
カニ、食べに行こう!	第6回自由部門最優秀賞	中住 祐子
いまも、心に「魅せます!」の思い	第7回課題部門最優秀賞	松沢 彰
第7回プロコンを振りかえって	第7回自由部門最優秀賞	小山 仁隆
僕ら流の競技部門の楽しみ方	第7回競技部門優勝	森脇 慎一郎
「ふめくり☆ふめくら」の思い出	第8回課題部門最優秀賞	西入 大輔
長岡でのプロコン	第8回自由部門最優秀賞	近松 信一
私にとってのプロコン	第8回競技部門優勝	石橋 和子
プロコン、今に生きる	第9回課題部門最優秀賞	小島 勇治
第9回プログラミングコンテストを思い起こして	第9回自由部門最優秀賞	宮崎 誠治
第9回プロコンをふりかえって	第9回競技部門優勝	森下 英一
確率と可能性	第10回課題部門最優秀賞	三井 健太郎
プログラミングコンテストに対する思い	第10回自由部門最優秀賞	瀧内 元気
プロコンを振りかえって	第10回競技部門優勝	原本 欽朗
ペルソナウェア~音楽プロジェクト3度目の挑戦~	5年連続本選出場・特別寄稿	中西 巧

総目次



プロコン経験者を我が社に迎えて



ソフトウェアエンジニアの登竜門…………… デザインオートメーション株式会社
代表取締役社長
竹原 司

プレゼンテーション…………… 株式会社 リードレックス
代表取締役社長
梶山 桂

10周年記念誌発刊おめでとうございます…………… 翼システム株式会社
代表取締役副社長
酒井 道元

プロコン経験者、そして高専こそITの担い手…………… 株式会社ソリトンシステムズ
代表取締役社長
鎌田 信夫

総目次

プロコンの 過去・現在・未来

参加者 [発言順 (初出)]

司会	木戸能史	(育英高専)	山崎 誠	(長岡高専)
委員	室賀進也	(群馬高専)	吉村公男	(明石高専)
	堀内征治	(長野高専)	赤尾不二雄	(呉高専)
	松澤照男	(北陸先端大)	柴田博司	(富山商船高専)
	伊原充博	(都立高専)	重村哲至	(徳山高専)
	佐藤次男	(宮城高専)	佐藤秀一	(長岡高専)
	湯田幸八	(東京高専)	吉村 晋	(都立航空高専)
	安東祐一	(大阪府立高専)	高橋参吉	(大阪府立高専)
	田辺正実	(熊本電波高専)	津曲 潮	(デザインオートメーション(株))
	桑原裕史	(鈴鹿高専)	久保慎一	(ネクストウェア(株))

お断り：初めに実行委員相互の呼称について先生と呼ぶのもどうかと思いましたが、これは「尊称」としてではなく「通称」として使わせて頂いております。また校正は致しましたが敬称、年号等、互いの記憶で話しておりますので、ときには記憶違いなど整合性がありませんがご了解ください。文中にプロコンに関わった多くの方々のお名前が登場していますが、すべての方を網羅することはできませんので、もれた方もあるかもしれませんが、どうかお許し下さい。また前後の文脈をはしょったことで文意が正しく伝わらず、誤解やあるいは不快に思われる個所もあるかもしれませんが、どうか私たち実行委員の情熱に免じてご容赦ください。

[座談会のトップセッションへ](#)



プロコンメンバー 海外に飛ぶ

プロコンメンバー海外に飛ぶ

実行委員 ネクストウェア(株) 久保 慎一

リンツへの旅

長野高専 指導教官 堀内 征治

韓国研修

長野高専 指導教官 鈴木 宏

総目次

●●● 関連記事一覧 ●●●

<< お断り >>

10周年記念誌（冊子版）では下記の広報誌・新聞に掲載された記事の内容が紹介されていますが、HTML文書では画面解像度の都合上、うまく表現できないものが多くあったため、ここでは具体的な記事の掲載は断念いたしました。

【掲載広報誌一覧】

- 1991.3.1 長野高専 電子計算機センター一年報第5号
- 1990.12.15 函館高専学校だより
- 1991.10.1 小山高専だより
- 1991.12.16 長野高専 学園だより
- 1992.12.16 長野高専 学園だより
- 1994.3.1 長野高専 学園だより
- 1994.3.1 長野高専 学園だより
- 1994.12.15 長野高専 学園だより
- 1995.8.1 広島商船高専 学校だより
- 1995.12.18 長野高専 学園だより
- 1994.12.22 富山商船高専 うみ
- 1996.2.1 小山高専だより
- 1996.2.15 秋田高専 学校だより
- 1996.3.15 宮城高専 愛島通信
- 1996.12.17 長野高専 学園だより
- 1997.12.1 小山高専だより
- 1996.12.20 北九州高専 志遠
- 1997.3.3 長野高専 学園だより
- 1997.9.1 小山高専だより
- 1997.12.1 小山高専だより
- 1997.12.7 長野高専 学園だより
- 1998.4.30 長野高専 学園だより
- 1998.9.1 小山高専だより
- 1998.12.1 小山高専だより
- 1998.12.17 長野高専 学園だより
- 1999.1. 全船協
- 1999.9.1 小山高専だより
- 1999.12.1 小山高専だより
- 1999.12.1 大分高専 明野通信
- 1999.12.14 長野高専 学園だより
- 1999.12.15 函館高専 学校だより
- 2000.2.21 徳山高専だより

【掲載新聞記事一覧】

- 1990.11.07 北海道新聞 函館高専
- 1990.11.25 北海道新聞 函館高専
- 1992.11.06 京都新聞 舞鶴高専
- 1993.11.12 朝日新聞 長野高専
- 1993.11.13 朝日新聞 長野高専
- 1993.11.18 信濃毎日新聞 長野高専
- 1993.11.21 朝日新聞 第4回プログラミングコンテスト
- 1993.11.22 朝日新聞 長野高専

- 1993.11.30 京都新聞 舞鶴高専
- 1993.12.01 毎日新聞 舞鶴高専
- 1993.12.12 朝日中学生ウィークリー 長野高専
- 1994.10.10 朝日新聞 第5回プログラミングコンテスト
- 1994.10.10 北日本新聞 富山商船高専
- 1994.10.13 信濃毎日新聞 長野高専
- 1994.10.17 朝日新聞 長野高専
- 1994.10.19 京都新聞 舞鶴高専
- 1995.10.01 毎日新聞 第6回プログラミングコンテスト
- 1995.10.02 朝日新聞 函館高専
- 1995.10.02 北海道新聞 第6回プログラミングコンテスト
- 1995.10.05 信濃毎日新聞 長野高専
- 1995.10.10 朝日新聞 長野高専
- 1995.10.14 愛媛新聞 弓削商船高専
- 1995.11.14 秋田魁新報新聞 秋田高専
- 1995.12.23 週刊長野 長野高専
- 1996.01.27 週刊長野 長野高専
- 1996.11.10 読売新聞 第7回プログラミングコンテスト
- 1996.11.10 朝日新聞 第7回プログラミングコンテスト
- 1996.11.14 信濃毎日新聞 長野高専
- 1997.07.31 朝日新聞 工学教育賞
- 1997.08.19 日本経済新聞 工学教育賞
- 1997.10.15 朝日新聞 第8回プログラミングコンテスト
- 1997.10.18 日本経済新聞 長野高専
- 1997.10.21 信濃毎日新聞 長野高専
- 1997.10.24 北海道新聞 札幌市立高専
- 1997.10.25 信濃毎日新聞 長野高専
- 1997.10.26 朝日新聞 長野高専
- 1998.10.05 神戸新聞 第9回プログラミングコンテスト
- 1998.10.10 信濃毎日新聞 長野高専
- 1998.10.21 読売新聞 弓削商船高専
- 1998.11.19 朝日新聞 長野高専
- 1999.10.09 長野市民新聞 長野高専
- 1999.10.13 信濃毎日新聞 長野高専
- 1999.10.16 北海道新聞 函館高専
- 1999.10.21 信濃毎日新聞 長野高専
- 1999.10.25 信濃毎日新聞 長野高専
- 1999.10.26 朝日新聞 長野高専
- 1999.11.16 日刊新周南新聞 徳山高専
- 1999.12.29 朝日新聞 長野高専

総目次

投稿論文一覧

全国高専プログラミングコンテスト投稿論文、雑誌記事題目一覧

- 工藤圭章、野島敬一郎、伊藤直人、北原紀之、桑原裕史、瀬戸幸作、堀内征治、松沢昭男：全国高等専門学校第1回プログラミングコンテスト。高専教育第15号、pp.202~212 (1992.2)
- 畑中諭志、佐々木稔、小島克哉、嶋田卓哉、芦田宏之、戸田尚宏：パソコンによる鳥瞰立体動画システムPhantom Vision。舞鶴工業高等専門学校情報処理教育と研究の現状第21号、pp.40~48 (1993.2)
- 小平荘一、加山真一、堀内征治、堀内泰輔：CAIソフト作成用言語の開発と音とフーリエ変換学習用CAIの作成。パソコンリテラシ第18巻2号、(社) パーソナルコンピュータユーザ利用協会、pp.47~53 (1993.2)
- 堀内征治、吉澤克明：User Interview。Circle No.45、ワコム、pp.8~10 (1994.3)
- 中西巧、縣亮慶、谷口雄一郎、村岡智則、森田大輔：愛玩動物育成シミュレーションシステムCacklePet。舞鶴工業高等専門学校情報処理教育と研究の現状第22号、pp.82~94 (1994.3)
- 堀内征治：プログラミングコンテストと情報処理教育。情報処理学会研究報告94-CE-33。pp.9~16 (1994.7)
- 堀内征治：独創性を育むための情報処理教育の一試行。電子情報通信学会技術研究報告ET-45-60、pp.99~06 (1994.7)
- 堀内征治、松沢照男、桑原裕史。プログラミングコンテストの実績と展望。高等専門学校情報処理教育研究発表会論文集第14号、pp.87~90 (1994.7)
- 土井滋貴：全国高等専門学校第5回プログラミングコンテストについて。奈良工業高等専門学校電子計算機室広報第14号、p.35 (1994)
- 中西巧、谷口雄一郎、池野英利：Performer! —コンピュータによるあやつり人形の制御—：舞鶴工業高等専門学校情報科学センター年報第23号、pp.27~31 (1995.3)
- 堀内征治：プログラミングコンテストとは。エレクトロニクスライフ、NHK出版、755号、pp.91~92 (1995.7)
- 滝脇正夫、本郷俊行、山口浩司、諸沢将史、土屋知穂、山口晃史：いそげ!!ハリー。エレクトロニクスライフ、NHK出版、755号、pp.93~106 (1995.7)
- 井出成教、加藤慎、樋口高志、堀内征治：ペン入力音楽情報ソフト。エレクトロニクスライフ


フ、NHK出版、756号、pp.99～106（1995.8）

- 中西巧、谷口雄一郎、池野英利：Perormer!。エレクトロニクスライフ、NHK出版、757号、pp.96～102（1995.9）
- 宮原理、足立栄輔、大石浩司、柳原昌輝：求積プログラムZOOM。エレクトロニクスライフ、NHK出版、762号、pp.69～78（1996.2）
- 中住祐子、柏原美香、田原正信：レーザ映像の3次元表示システム。エレクトロニクスライフ、NHK出版、762号、pp.91～97（1996.2）
- 菅原健一、大橋貴博、大友邦晃、佐藤次男：熱血!!通信甲子園：エレクトロニクスライフ、NHK出版、762号、pp.98～106（1996.2）
- 安島克憲、松澤彰、堀内征治：「魅せます!大江戸花火職人」打ち上げ花火シミュレータ：エレクトロニクスライフ、NHK出版、763号、pp.91～98（1996.3）
- 下館徳幸、川合秀樹、佐藤弘明、石井良博、森田孝他：彫る造くん：エレクトロニクスライフ、NHK出版、763号、pp.99～106（1996.3）
- 丸木勇治：プログラミングコンテスト。大分工業高等専門学校情報処理教育センター広報第8号、pp.58～60（1996.3）
- Hiroshi ICHIMURA, Seiji HORIUCHI, Kouhachi YUDA, Masato SUZUKI, Seijiro OBATA: A Study of Multimedia-assisted Educational for Learners' Creativity. Proceeding of the 8th Internatinal PEG Conference, pp.218～224（1997.8）
- 堀内征治、松沢照男、桑原裕史、北原紀之：独創性・創造性の育成を目指した情報処理教育。(社)日本工学教育協会平成9年度工学・工業教育講演会講演論文集, pp.77～80（1997.8）
- 堀内征治：独創性・柔軟性の育成教育の実践と今後の展望。長野工業高等専門学校紀要31号、pp.165～170（1997.12）
- 丸木勇治：第8回プログラミングコンテスト。大分工業高等専門学校情報処理教育センター広報第9号、pp.39～41（1998.3）
- 堀内征治：若い力。財団法人全国環境衛星営業指導センター「環衛ジャーナル」303号、pp.22～24（1998.5）
- 堀内征治：夢をかたちに。財団法人全国環境衛星営業指導センター「環衛ジャーナル」304号、pp.22～24（1998.7）
- 浅黄谷剛寛、堀内征治他：こんな授業をしています。高等専門学校授業研究会（1998.12）

- 藤井諭、岩田淳、服部真弓：WWWを用いた英語学習支援システムの開発と授業による評価。電子情報通信学会信学技報、ET98-104。pp.89～96（1998）
- 中川正樹、堀内征治他：二十一世紀 豊かな情報化社会の実現を願って。情報処理学会情報処理教育委員会編（1999.3）
- 桑原裕史他：10回を迎えたプログラミングコンテスト。高等専門学校情報処理教育研究発表会論文集第19号、pp.119～121（1999.8）
- 藤井諭、岩田淳、服部真弓：英語学習支援システムWEB-CALLの開発と授業による運用評価。情報処理学会DICOMO'99シンポジウム論文集、ET98-104。pp.559～564（1999）
- 堀内征治：プログラミングコンテストを通しての創造性育成教育。平成12年度工学教育連合講演会講演論文集、日本工学教育協会、pp.63～68（2000.5）
- 堀内征治：ソフトウェア開発における創造性育成教育の実践。パソコンリテラシ第25巻第7号、パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会、pp.33～39（2000.7）
- 大岩元：高等教育機関における情報教育。教育システム情報学会誌Vol.17No.2、教育システム情報学会、pp.110～113（2000.7）
- Fujii,S and Iwata,J. :”Web-CALL” A language learning support system using Internet. IEEE Computer Society ICPADS2000, NGITA Workshop, pp.326～331（2000）

総目次

編集後記



プロコン10周年の記念誌発刊の纏め役を仰せつかり、不慣れで不器用なアプローチでしたが、こうしてお手元にお届けできることができて、大きな感動を覚えています。本文の中でも、多くの方がそれぞれのお立場で謝辞を述べられていらっしゃると思いますが、プロコンは実に沢山の人々に支えられ、育てられてきたことが実感できる仕事でした。このような意義ある編集をお任せ下さった現実行委員長勝山鈴鹿高専校長はじめ実行委員会の皆様に心から感謝申し上げます。

短時間にもかかわらず、心のこもった原稿をお寄せいただいた皆様、貴重な資料をご提供いただいた皆様には、このほか深謝の意を表させていただきます。ご都合があつて一部ご寄稿いただけなかった方もいらっしゃいましたが、10年の歴史を感じるに余りあるご寄稿に感謝しております。ありがとうございました。資料の収集にあたりましては、全国すべての高専にお声がけをし、予想以上の提供をいただきました。ご事情で今回公開できなかったものがあるかもしれませんが、プロコンの足跡を客観的にたどることができ、これについても感謝しています。ただし、ご提供資料の中には、一部不相当と思われるものもあり、当方で控えさせていただいたものもあります。付記してお詫び申し上げます。

編集に当たっては、3名の編集委員が時には夜を徹し、終盤にはホテルに缶詰になって進めてまいりました。一生懸命に尽力したつもりですが、不手際も多々あるかと思えます。ご寛容のほどお願い申し上げます。

おわりに、編集製作にあたって種々ご示唆いただいたコロニー印刷の市川氏、校正作業に多大な時間を割いていただいた、津曲さん、久保さんに御礼申し上げます。

[編集委員会委員長 堀内征治@長野高専]

伊原マジックの被害者？である一人として...、その「喜び」を噛み締めている今日この頃です。先日来自宅で深夜に記念誌の資料や座談会の編集をしていると...、家内が「最近どうしてそんなに働いているの？」と怪訝そうな顔で問い掛ける日々でした。メール座談会なんて自分で提案してドツボにはまり、「私の足跡はなかったことに...」という返信が続出することに恐れ、でもその心地よいこの仕事も高原の風さわやかな長野の地で一段落、ほっとしています。あとは校正漏れが...「私の名前が違うじゃないか」とか「こんな風に編集して、もう」とか責めさいなまれる悪夢が正夢にならないことを祈りつつ...

[編集委員 木戸能史@育英高専]

私の専門が建築ですので、画像に強かろうということで、グラビアと表紙の仕事を仰せつかりました。グラビアは、回によって写真数の多少もありましたので、年度毎ではなく項目ごとに纏めさせていただきました。本選を中心に当日の生き生きとした雰囲気や伝わるように努力したつもりです。紙面の都合から、協賛企業や大会役員の方々、予選や実行委員会会議の様子、開催校での沢山の作業、テレホンカード・ちらし等のドキュメントなど多くの写真を割愛させていただいたことをお許しください。第8回から実行委員に参加させていただいていますが、この10年間にプロコンが実施してきた内容は本当に膨大なものであることを実感させられた作業でした。

[編集委員 吉村公男@明石高専]

はじめに、10周年記念誌のCD化にあたってはコロニー印刷の市川氏に素材提供を賜りましたこと、

厚くお礼申し上げます。何の因果かわかりませんが、第10回から予選でCDが使用されることになり、そのときにその製作を担当したのが不幸？の始まりだったのか、今回、記念誌のHTML化の作業を担当することになりました。誠に申し訳ない話ですが、種々雑多な仕事をこなす中で、ほとんど手間暇を掛けずに（簡単に言えば手抜きで？）作業を進めた関係上、見栄えも芳しくなく、しかもリンクミス等のチェックも十分にできていません。したがって、私の腹の中ではこのCDはお試し版ということで、後日、ムービー等を含めた正式版をリリースしたいと考えております。

[CD作製担当 赤尾不二雄@呉高専]

総目次

資料編

- ◇ 参加状況一覧（第1回～第5回）
 - ◇ 参加状況一覧（第6回～第10回）
 - ◇ 成績一覧
 - ◇ 第1回～第2回入賞総覧
 - ◇ 第3回～第4回入賞総覧
 - ◇ 第5回～第6回入賞総覧
 - ◇ 第7回～第8回入賞総覧
 - ◇ 第9回～第10回入賞総覧
 - ◇ 歴代大会役員・委員一覧
 - ◇ 歴代協賛企業一覧（その1）
 - ◇ 歴代協賛企業一覧（その2）
 - ◇ 歴代協賛企業一覧（その3）
 - ◇ 年 表（その1）
 - ◇ 年 表（その2）
-

TOPICS



1. 第1回より「まなびピア」と共催

総目次

本章目次

パンフレット

【画像をクリックすると大きなイメージがごらん頂けます】



総目次

本章目次

プレゼンテーション



総目次

本章目次

デモンストレーション



総目次

本章目次

競技部門



総目次

本章目次

開会式・表彰式・交流パーティー



総目次

本章目次

審査委員の方々



総目次

本章目次

協賛企業との懇親会（第8回 長岡）



第1回より今日まで絶大なご支援を賜りました。
今後ともよろしくお願い致します。

総目次

本章目次

本選会場



総目次

本章目次

プログラミングコンテストをふりかえって

初代実行委員長 元沼津高専校長

別府大学文学部文化財学科教授

工藤 圭章



全国高専プログラミングコンテストが開催されてから、もう10周年を迎えるとは…。高専を退職して4年ほど没交渉で過ごしましたので、ご連絡をうけるまでまったく気づかずに驚いています。

いま思い出してみると、このコンテスト(俗にいうプロコン)の始まりは、そのころ、高専の情報関係の教官が組織していた専情協(全国高専情報処理教育研究協議会)で、高専学生の情報教育の一環として、若い知能を駆使したプログラミングによるコンペが、有志の教官たちによって発議されたことからだったと記憶しています。

当時、高専に情報処理教育センターが設置されていたのは、群馬高専と沼津高専の2校だけで、センター設置校が交代で協議会の当番をつとめていました。ちょうどそのときはわたくしが所属していた沼津高専がそれにあたることになっていましたので、協議会での要望としてプロコンを始めることについて、センター長から意見をもとめられ、高専生にとって、かれらの創意工夫が発揮できる好機会であると、喜んでプロコン開催に賛同したのでした。しかし、開催の費用、コンテストの広報活動など、解決すべき問題が山積していましたが、会の運営については情報関係教官のご努力により、第1回のプロコンが京都の宝ヶ池の国際会議場で開催できたことは、今でも楽しい思い出としてよみがえります。

プロコンは回を重ねるにしたがって盛況となり、高専生のプログラミングについての能力は関連学会や企業の高い評価をうけ、やがて、コンペの優秀作品について高等専門学校協会連合会のご努力によって、栄えある文部大臣表彰をうけるにいたりました。また、プロコンの母胎となった専情協は高等専門学校情報処理教育研究委員会として発展確立されるようになりました。第1回のプロコンのころは、プレゼンテーションの際のオドオドした学生たちの発表態度も、だんだんと洗練され、高専生の誇らしげな姿に変わり、会場をうめる聴衆に素敵な若者として認識されるようになり、このプロコンが高専の存在を周知させる一翼をになったこともいえないでしょう。

最近流行のIT革命などの名がまだ知られないころから、それに先鞭つけた全国高専プログラミングコンテストが10周年目を迎えるという快挙を目の前にしています。胸を張ってプログラミングにいどむ若い高専生に拍手をおくりましょう。

総目次

本章目次

次ページ

プログラミングコンテスト想察～ コンテスト参加をめぐって

第二代実行委員長

前群馬工業高等専門学校校長

桑形 昭正



平成4年(1992年)4月、群馬高専に赴任した。その時、プログラミングコンテストという言葉は初めて耳にした。それがどのようなコンテストなのだろうかの疑問は、特に無かった。しかし、それ以来、高専勤務を終えた今でも、その言葉は、音符となり、高専の主旋律として、頭の中を低いが、はっきりと鳴り響いている。当時、そうした方面で知っていたことと言えば、コンピュータが世の中で広く使われるようになったという位であった。

いきなりコンテストの実行に参画する一員とはなったが、それを立派にやり遂げなければならないという大いなる決意を抱いたというわけではなかった。プログラミングコンテストとは何かよくわからないために、決意の抱きようもなかったのである。行事の自然な流れとして、その年も、コンテストが開催されるのだからやりましようといった雰囲気であった。しかし、熱意に溢れ、行動力のある当時の実行委員の皆さんの、外面的には清閑であったが、滔々と大河の如き勢いに、のせられて、沈むことなく、無事に経過していたというのが実状であった。

それまでは、高専有志教官による友好を軸とし、自主的な開催であったプログラミングコンテストが、平成4年から高専連合会の公式行事であることが正式に認められた。高等専門学校情報処理教育研究委員会の活動の一つとして、法規定を受けたのである。

当時、プログラミングコンテストに対する大方の理解は、今日と比べれば、全高専にあまねくゆきわたってコンテストの意義が十分に認められ、全高専挙げての熱い支持があるという迄には至っていなかった。その後、文部省の「まなびピア」の行事の一環に組み入れられ、今日の如き隆盛を迎えるようになったのである。その間のコンテストの関係者の努力は、目立たないものであったが、大変なものであった。その数はそんなに多くはないが、全国各地の高専にあって、コンテストの立ち上げと発展に、尽力された方々の苦勞を忘れてはならないであろう。

プログラミングコンテストは、派手に、興行的に開催されて来たわけではなく、純粋に学術的とは言えないまでも、かなりアカデミックであり、地味であった。それでも、コンテストの開催となると、思わぬ経費の嵩むものである。技術教育とりわけ情報通信教育に理解のある企業からの犠牲的な協賛を主な頼りとしていたわけではあるが、それ以外にも各方面からいろいろな援助があった。中でも、毎回のコンテスト開催地での担当高専には、大変な苦勞をいただいて来ている。そのことも、

次のページにつづく

素晴らしいプロコン仲間とともに

第三代実行委員長

北九州工業高等専門学校校長

坂本 正史



平成7年高専に赴任して間もない4月17日、当時の工藤沼津高専校長がわざわざ北九州においでになり、来年度（平成8年）のプロコンは北九州高専が引き受けるようにとのお話を頂いた。まだ高専情報処理教育研究委員会が担当していた時代である。何も知らないまま第7回のプロコン実行委員長をおおせつかった。実行委員会に何回か出席してみて、最初に驚いたことは、コンテストの経費は全て実行委員会の先生方が駆け回って集めてあることであった。しかも、運悪く企業が合理化をはじめた時期で、賛助金を半額にして欲しいとか、零といわれる企業が続出していた。次に感じたことは実行委員の先生方が多士済済で、会議で色々よい意見が沢山出される。しかし、一体誰が担当で実行するのかがなかなかわからず不安であった。だが、不思議なことに何時の間にか委員会の中で役割分担が決まり、適任者がそれぞれを担当し、立派に準備が進んでいった。

最後にはうまくまとまるのは副実行委員長の堀内征治先生のリーダーシップでもあろうが、情報技術を受容する先生方の自分の得意なこと、できることを自主的にしかも積極的に引き受けられる素晴らしい特質ではないだろうか。お陰様でプロコンを通して優秀な多くの他高専の先生方と知り合うことが出来た。

第7回のプロコン会場は、現大臣官房会計課長徳永保氏が当時北九州市教育長をしておられたのでお願いして、北九州国際会議場全部を使わせて頂くことが出来た。徳永保課長はパソコンにお詳しいので、地元選出の審査員にもなって頂いた。会場が広過ぎたので、余った部屋を使って「テクノフェア北九州高専」を同時に開き、プロコンに来られた市民に見て頂くことにした。会場の隣、西日本総合展示場で産業技術展が開かれており、そこに負けないように高専ののぼりを立て、呼び込みもやった。お陰さまで沢山の市民にも見ていただけ、高専の宣伝にもつながったのではないかと思っている。

第11回プログラミングコンテストに北九州高専から応募した課題部門2件、コンテンツ部門2件のいずれもが予選を通過したとの指導教官からの連絡を受け、本校のプロコン活動もやっと軌道に乗りはじめたかなと嬉しく思った。まだ、最優秀賞や優秀賞を頂けるレベルに達していないのが残念であるが、プロコンに関心のある学生が着実に増えているので、そのうちには頂きたいと期待している。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

長岡における第8回コンテストをふりかえって



第四代実行委員長
長岡工業高等専門学校校長
小川 正二

平成9年10月11・12日に長岡高専が開催地当番校となり第8回プログラミングコンテストを開催した。長岡における開催は私が校長に就任する以前に決定していたことであるが、開催地としての具体的な組織づくりは校長就任後の大きな仕事の一つとなった。

私自身はほとんどパソコンに馴染んでおらず、電子メールを読むために長岡高専に来てからようやく手に触れるようになった程度であった。したがって、プログラミングコンテストの内容を十分把握できていたわけではないが、高専の全国大会であると判断し、学校を挙げて体制を整えることが必要であると感じた。そこで、コンテストに対応するために、総務・企画・財務の3つの部門を開催地実行委員会の中にもうけ、それぞれに教務・学生・寮務の3主事を責任者とする体制を造った。ただ、各部門の担当者は機械的に決めたわけではなく、各先生方の持ち味を活かして仕事をお願いした。また、事務局業務は前年から実行委員として担当していた情報処理センター主任と学生課教務係にお願いすることとした。この組織体制は、長岡以後も開催校の組織形態として引き継がれることとなった。

さて、本選が始まると、プロコン自体の熱気は私の想像をはるかに超えるものであった。課題・自由部門におけるプレゼンテーションおよびデモンストレーションでの真剣な取り組み、競技部門の迫力、交流パーティにおける学生のいきいきとした姿、どれをとっても高専生のパワーを感じることができた。また、高専の先生方が育てあげてきたコンテストの素晴らしさを理解することができた。一方、他のまなびピアの企画に来た多くの市民も来場し、高専および長岡高専のアピールも大いにできた。

各方面の努力が実って、長岡の大会からNHKのサイエンスアイでコンテストの様子が放映されることになったが、これも大きな変化である。幸い地元建設会社の協力を得て、競技会場はテレビ写りにも耐えられる立派なものを設営することができたし、番組では長岡高専チームのシステム紹介もあり、今なお強く印象に残っている。

このような素晴らしい大会にできたのも、全国および地元の協賛企業のお陰であります。また、審査委員の先生方、コンテストの企画運営を担当した実行委員の方々、および開催地として取り組んでくれた本校教職員に感謝申し上げます。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

第9回全国高専プログラミングコンテストをふりかえって



第五代実行委員長

明石工業高等専門学校校長

近藤 昌彦

第9回のプロコンは本校が世話校となり、明石海峡大橋が開通したその年、「ルネッサンスの予感」というキャッチフレーズのもとに、明石勤労福祉会館で本選を実施しました。その印象はいまも鮮やかによみがえります。

明石での本選参加校は49高専、参加学生等は約400名に上り、会場はまさに所狭しという感じでした。あいにく平成10年は、生涯学習フェスティバルが兵庫県知事選挙の関係で例年より1週間ほど早くに実施されることになり、連動してプロコンの開催時期も10月3日(土)、4日(日)の2日間に早まることになりました。ところがこの時期はどの高専も前期末の定期試験の直後か、あるいは試験期間中でしたので参加校がこのために少なくなるとはとずいぶん心配しました。しかし、あけてみると各高専のご理解をいただくことができ、例年を上回る学校が参加し、密度の高い作品が出展されました。さらに国専協会長の齋藤先生はじめ20数名の校長先生方にご覧いただき、実行委員の先生たちも喜んでくれました。

学生たちは夏休みや休日を使うなど、制作に注がれているエネルギーは相当なものだったと思います。ガラスを吹く道具、紙を漉く道具、べっこう飴をつくる装置、ラーメンの食味をはかる装置、などなど。費用はかかっていないものの、それを考えた時間や作り上げた手間を考えるとすごいものが集まって来たなど背中がぞくぞくしました。

プログラミングコンテストのホームページに掲載板があります。ここにはプロコンに関して何でも自由なことが書き込めるようになっていて、大会終了後も、お互いの対戦裏話で大いに盛り上がっていました。そこから学生たちがいかに自身の作品や競技に没頭して参加していたことか、改めて知ることができました。プロコンというものが学生にとっていかに熱中できるものであり、いかにエキサイティングなものか、実感した次第です。また、コンテストをきっかけに、事後にも高専学生がこのような交流しあえることは素晴らしいことだな、と思いました。

一つの大会を運営するということはいろいろな力の結集が必要です。全国高専の教官の企画力、明石高専教職員の真摯な助力、そして、運営のために寄せられた全国・地元産業界のご援助、それらが一丸となって「高専学生に夢を」との思いが、この年も見事にかないました。意義深く、また心から感謝することの多いコンテストでした。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

10周年記念大会を担当して

第六代実行委員長
呉工業高等専門学校校長
長町 三生



私自身コンピュータに関連した学問分野に関係しながら、“プロコン”とは何かについて恥ずかしながら何も知りませんでした。第9回プロコンが明石高専の担当で実施されたときに初めて参加し、プロコンが何を目的としどんな内容をもつかについて知り、高専技術教育に非常に貢献していることに認識した次第であります。

今まさにIT（情報技術）の時代と国を挙げて取り組もうとしているわけですが、高専は10年も前からプログラミングコンテストを通じて情報技術の育成に貢献してきたわけであります。ごく一部の先見性のある人たちの発想と地道な努力から出発して、かような素晴らしい技術イベントに花開き、しかもそれを10年間もつづけてきた熱意に頭が下がる思いであります。

明石高専につづいて呉高専が10周年記念大会という重責を担うことで、構成員全員が緊張いたしました。心を配ったことは、

- (1) 出場される学生諸君と引率される教官に思いっきり活躍していただく場づくり
- (2) 審査員の先生をはじめ見学者たちから、10周年に相応しいIT技術の見せ場をつくること

これら2点に絞り、われわれサポータの労力を集中することにしました。20万人の人口が住む割には施設に乏しい呉市で、やむなく古ぼけた広公民館・広青少年センターを会場としましたが、沢山の部屋が自由に活用できたことがイベントをスムーズに運営できた原因とひとり慰めております。(2)については、実行委員長としてテーマ等にもいろいろと口を挟みましたが、なにせやってみなければわからないことが多くて、競技部門が見せ場がなく、誠に残念でなりません。

プログラミングコンテストは

- (1) IT技術の修得とその活用
- (2) プログラミング構成とその表現力

によって決まります。先達の人たちが創造し発展させてきた情報技術の中でどれが活用できるのかを学び・選択して自己のプログラミングの構成に活かす。そして、表現したい内容とその構成のために工夫をする。簡単なアイデアでも人が感心する表現はいくらでも出来る。この学習と体験がIT技術を伸ばしていく糧となるのです。

こんなすばらしいコンテストが10年も続いていることは、われわれ高専にとって宝のひとつです。高専ロボコンと同じ位置づけで、将来に向かって育てていきたいものであります。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

創造性教育としてのプロコン

第七代実行委員長

鈴鹿工業高等専門学校校長

勝山 正嗣



全国高専プログラミングコンテストは、平成2年に第1回開催以来本年で第11回を迎え、高専における全国的催しの中でも評価の高いコンテストに発展して参り、これまでの活動状況を西暦2000年の記念すべき年に取りまとめ10周年記念誌として発刊できますことは誠に喜ばしいことであります。

本コンテストは当初高専生の若い思考力を目に見える形で表現し、世に問いたいという、いわば各高専内部からの要請で発足しその後、回を重ねる毎にこの催しの有為性と重要性が世の中に認められ、世界に通用する創造力を持った若い技術者を育成するための教育手段のひとつとして重要な役割を果たすようになってきたと伺っております。

情報技術は21世紀における社会、経済、日常生活等あらゆる分野で活用され、特に専門的技術者として国際社会で活躍するためには必要不可欠な素養であり、高専における教育課程の中でも基本的且つ重要な教科であります。所属学科に係わらず高専生全てがハード、ソフトを問わず基礎的情報技術を身に付け、急激に進展していく技術の高度化と活用範囲の拡大化に対応して常に先進的に活用できる高度な知識能力を持った学生の育成が急務であります。

これまでのコンテストにおける応募作品の質的水準の高さ、指導教官の並々ならぬ熱意、さらには参加学生の寝食を忘れ夢中に取り組んでいる姿を目の当たりにして、この催しは教育的効果がかなり高く高専における人材養成のプログラムとして最も望ましい形であると認識しています。

高専の学生は優れた資質と能力を備え、新しいことを柔軟に受け入れられる年代でもあります。

この時期にこそ、創造性や思考力を培い、幅広い知識と高い情報技術力を持つ優れた人材の育成を図ることが何よりも大切であります。これからの経済社会における情報技術の重要性に鑑み、このコンテストを高専における創造教育の一環として位置づけ、学習成果の発表の場として捉えるべきだと思います。

このためにもこのコンテストの企画内容、運営等に関し、多くの方々から御意見御要望を寄せて戴き、これらの要請を積極的に取り入れ、さらなる改善充実を図るとともに目的、意義の理解を求め、全国すべての高専の学生が参加する光り輝く魅力あるコンテストに発展させ、創造性豊かな人材の育成に貢献していく努力が重要であります。

このコンテストが10年以上の実績を積み重ねることができましたのも、このコンテストの意義を理解し共感戴いた企業や団体の皆様の、協賛や後援、さらにはコンテストの実行委員会の委員としてボランティアで協力戴くなど、多岐に亘る多大な御支援の賜ものであり、また予選や本選の準備、運営を担当されコンテストの発展に御尽力戴いた各高専の教職員など多くの関係各位に、改めて敬意を表し感謝を申し上げます。

今後とも多くの方々の御支援、御協力のもとにこのコンテストが益々発展充実することを祈念しています。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プログラミングコンテスト 10年を振り返って～プロコン夜明け前

第二代副実行委員長

群馬高専教授

室賀 進也



プロコンはどのようないきさつで企画され実行されたか、当時、専情協の会長校として調査・検討した者の一人として、プロコンが始まる前夜のことを書いてみます(記念誌座談会でも述べましたが)。

昭和62～63年ごろ、専情協の関東信越地区の会議で、“学生の学習意欲向上の方策”、“高専像アピールのための当協議会ができる施策”を検討しましたが、その時堀内先生がプロコンを提唱したのがそもそもの始まりだと思います。当時の国専協事務局長朝日さんは、ご高齢(失礼)にもかかわらず大変意欲的にいろいろな企画を考えられており、平成元年秋に仙台応用情報学研究振興財団主催による東北地区高専パソコンプログラミングコンテストが行われるので見学に行ってくれとの連絡があり、私が平成2年1月の発表会と表彰式を見に行きました。その時のメモをみると、7高専から応募数30件、東北大学の城戸健一教授が一人で審査し百時間ほどかかった、忙しいときになぜこんなことをしなければならないかと思ったと城戸教授、などが書いてあります。朝日さんは、このコンテストを全国レベルでできないかと考えられており、全高専に対してアンケート調査してほしいとも要望され実施しています。この結果は、回答された高専の多数は賛成でしたが、否定的な意見もありました。私などは、東北地区の見学やアンケートの否定的な意見などから、プロコンには当時消極的でしたが、プロコンがスタートしここまで発展したのは、若い先生方の熱意、パワーによるものでしょう。

なお、第10回高専情報処理教育研究発表会の記念大会特集号(平成2年8月)の中に、前仙台電波高専校長 山田竹実先生(第1回本コンテスト審査委員)の次のような大変印象深い文が寄稿されていまして記します(山田先生、許可なく掲載することお許し下さい)。

“-----専情協委員としての私は、高専教官のゆとりの無さを反映してネガティブな発言によってかなり皆さんの足を引っ張ったのではないかと反省しています。特に数年前、高専のプログラミングコンテストに関するアンケートがきたときには、趣旨は良いが一体誰が審査するのか? 高専教官には到底その余力は無いと思うと反対意見を述べました。ところが昨年、東北地区でコンテストをすることになり、審査を東北大学応用情報学研究センターの城戸先生にお願いしました。城戸先生は延べ数十時間を費やして超人的な努力で審査をして下さいました。いくらなんでも、これでは城戸先生のご厚意に甘え過ぎてはいないかと思っていましたら、今年からコンテストを全国高専規模に拡大しようということになり、私もその審査委員の一人に任命されました。実は渋谷、コンテストの実行委員に出席してみましたら、そこには野島先生をはじめ、かつて研究発表会でお目にかかった懐かしい顔が並んでおられたので、「ああそうだったのか。やっと私もこの専情協のお役に立てるのだな」と思いました。”

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

なにが、私を惹きつけたか



第三代副実行委員長

長野高専教授

堀内 征治

プロコンが10年の節目を経過して、新たな時代に入った。創立に携わり、いまだ実行委員の末席に居させていただいているものとして、感慨ひとしおである。

この大きなプロジェクトは、私を「ぐいっ」とひきつけて離さなかったが、その要因は何であろうか。この機に乗じて、思いつくままに書き連ねてみよう。

1) 「言い出しっぺ」としての責任

別項参考資料の「プロコンの夜明け」に詳述したが、私のひとつの発言が、高専プログラミングコンテストとして、このような形に発展したことは、本当に幸せであった。小さな種火を大きな炎に変えて下さった皆様に心から感謝したい。責任感はもちろん少しはあったが、本音は企画が実っていくことと、人のふれあいを楽しませていただいた10年であった気もする。

2) 実行委員会の熱意

まさにボランティア活動。この実行委員会を構成する先生方のエネルギーの大きさと、実践力、そして学生への強い思いなど、私がかかわってきたプロジェクトでこれだけベクトルが大きいものはなかったのではないかと思う。歯に衣着せぬ意見の応酬は頻繁であったが、思いやりの深さでもすばらしい集団であった。初代の工藤先生をはじめとする歴代の実行委員長の校長先生には、ご理解と適切なご指導をいただいた。これも我が人生の大きな糧である。事務局で献身的に尽くして下さった方々、なかでも朝日局長、阿部部長、島山さん、津曲さん、久保さんとの出会い、そして現国専協事務局の皆様とのお付き合いから学ばせていただいたものは、通常の高専教員には得られないものばかりであった。

3) 協賛企業、後援機関の皆様の強力なご支援

協賛金獲得の仕事は大変な努力を要したのは事実である。しかし、この折衝自体も私にとっては楽しい(?) ものであった。私どもの夢を聞いてくださり、高専制度や高専学生に大いに共感してくださり、そして協賛のOKをいただくというサイクルは、「高専」への大きな期待を寄せていただいた証である。お断りをいただく企業が、その倍の数であっても、この協賛企業の皆様の温かいお気持ちは、私を大いに奮い立たせてくれた。

私が直接お世話になった企業、後援機関の皆様には、この場をお借りして心から御礼を申し上げる次第である。中でも、日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会の清水名誉顧問には、協賛企業への支援の呼びかけを強力にすすめていただき、

次のページにつづく

過去10回のプロコン開催に携わって

第四代副実行委員長

鈴鹿高専教授

桑原 裕史



全国高専プログラミングコンテストは本年度第11回を迎えることとなり、大会創設当時からこのプロジェクトに携わった実行委員の一人として感慨の深い物があります。

莫大な経費と多くの方々の貴重な労力を消費するこのようなコンテストが10回を超えて開催できたというこ

とは、この催しの有為性と重要性が世の中に認められたことの証明とも考えられ、自己満足の点もあるかもしれませんが喜ばしいことと存じます。

さて、本コンテストは当初高専生の若い思考力を形で表現し世に問いたいという、いわば高専内部の希望を具現するために作られ、その後、世界に通用する創造力を持った若い技術者を育成するための教育手段のひとつとして定着してきたと考えます。この意義を理解し共感いただいた企業や団体の皆様には、協賛や後援という形で10年に亘る大きなご支援を頂戴いたしました。さらに、この中にはコンテストの実行委員会事務局としてボランティアで協力いただいた企業もあり、この場をお借りして改めましてお礼を申し上げます。

ところで情報処理技術の多くはコンピュータの記憶装置内に広がる特殊な世界であり、また、孤独な空間での思考や哲学でありましたが、ネットワークという窓と翼を得て、大きく世の中に開放され、空に飛び出すことになりました。この窓や翼は今後より大きく開放され、成長していくことは疑う余地もありません。ただ、この窓は特に若者に対して大きく開放され、さらに力強い翼も若者にだけ与えられているようにも感じられます。巣立ちし大空を自由に羽ばたいて世界を駆け巡ろうとする若鳥の時期こそ高専に在学する学生の時期であり、この時期にこそ創造的な物の考え方が育ち充実をすると思います。本年、高等専門学校連合会でプログラミングコンテスト委員会が発足し、本コンテストの更なる充実に向け新たな一歩を踏み出すことになりました。これは創造性を育成するための教育が高専教育にとって必要不可欠であり、本コンテストのような催しが重要であると考えられたからであると思います。現在、本コンテストは文部大臣賞の対象となり、また参加校の増加、テレビ・雑誌等マスコミでの取り上げ等順調に発展してきています。一方、情報処理技術は我々の想定外の速度で進展していますが、それを追跡しまたリードする技量をもった学生が高専に多数存在することも本コンテストで明らかとなり、非常に頼もしい限りです。今後、本コンテストが要望に応え、創造性豊かな学生の輩出に大きく貢献していくことを大いに期待をいたします。このためにも、すべての高専の学生が参加する価値あるコンテストとして皆で盛り上げていきましょう。

さて、最後になりましたが、今回のコンテストの開催を本校で担当することになり、初めてその責任と仕事量を理解でき、これまでの10回の大会や予選を担当された各高専の関係者のご努力、また、奉仕的に尽力された実行委員会の皆様に改めて敬意と感謝を申し述べたいと存じます。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プロコン審査は難しい



審査委員長

工学院大学教授・東京大学名誉教授

三浦 宏文

プロコンの審査を10年間勤めさせて頂いたが、年を経るにつれて、その難しさが益々強く感じられるようになってきている。どこが難しいかという、審査基準を常に変えていかなければならないことである。すなわち、コンピュータ技術のダイナミックな変化に対応して、プログラミングの概念すら変化するので、その技術は何を基準として評価するかについては、当然、変わり続けるのである。

少ない記憶容量を如何に巧く使い、短時間で計算を済ませるアルゴリズムを如何に巧く工夫するか、ということがプログラムの巧拙を決める時代もあった。

しかし、その後、記憶容量の増大が制約条件を取払い、CPUの高性能化が計算時間を考慮することの優先度を低くし、入出力機器の発展やソフトウェアパッケージの普及が人間とコンピュータとのインターフェースを規格化してしまい、プログラミングとは、これらを如何に巧く組み合わせるかの技術へと変化してきた。この技術に長けるには、十分な勉強とパッケージの機能に対する洞察力が必要なのは言うまでもない。

本プロコンでは、上記のようなプログラミング技術そのものの評価もなされたが、もっと多くの側面を審査してきたと筆者は思う。取り上げた題材のユニークさ、新鮮さは重視した。作品として完成されているかどうかを考慮した。これは、企画力、計画力の良否を見たことになろう。プレゼンテーションは、作品に対する自信と熱意の高まりを見定めるために有効だった。本プロコンの性格は、本プロコンの実施を通して出来上がってきたような気がする。

競技部門以外は、客観的な評価は殆ど不可能である。したがって、審査の最終決定に対しては、各審査員の意見が異なることは多々あった。芥川賞や直木賞でも、受賞作品に反対する審査員の意見が公表されるのが慣例である。それでも、賞の品位は損なわれることはなく万人が受け入れる。本プロコンが、10年間発展し続けてきたのは、「なるほど」と万人が認めるような審査結果が示されたことが、少しではあろうが貢献したのかなど、歴代審査員の皆様に感謝しつつ、何となく思い巡らせているのである。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

十年ひと昔



審査委員

尚美学園大学 芸術情報学部教授

戸川 隼人

プロコンの歴史は、わが国のパソコンの歴史である。正確にいうならば「過去十年間の歴史」であるが、この十年間のパソコンの進歩は著しく、十年といっても隔世の感がある。

なにしろ、最初の頃は高専にパソコンが十分に無かった。コンテストに応募したいが使用できるパソコンが無い、という事態を解決するため、協賛メーカーにお願いしてパソコンを貸与していただいた。また、上位入賞者には副賞としてパソコンが贈られた。

プロコンの思い出には往年の名機の面影がまつわる。その中でも特に懐かしいのはX68000である。富山商船高専の明野浩之君がX68000を使って、とてもいい音楽を書いた。デモ会場で聴いて感動したので、お願いして後で送ってもらった。

うちにもX68000があったので、それを毎日聴いた。プログラムはエンドレス形式になっていて、哀愁と憧憬に満ちたメロディーがいつまでも続いた。そのフロッピーディスク（最近あまり見かけなくなった5インチのFD）は今でも書斎の本棚に大切に保管してある。

プロコンの歴史は、パソコン用プログラミング言語の歴史でもある。最初の頃の主流はBASICであったが、だんだんとCが増え、その後、DelphiとVB（Visual Basic）の時代になり、最近はJAVAとVisual C++が多くなっていると思う。

DelphiとVBの時代になって、プログラムの見栄えも操作性も格段に向上した。またJAVAやVisual C++の時代になってから、大量の優れたAPIが提供されるようになり、プログラミングと言っても100%自作することは少なくなり、既存のAPI（という形式の部品）を組み合わせて高機能を狙うことが普通になった。

時代が変わればプロコンも変わる。しかし、ずっと変わらないで受け継がれてきた「プロコンの伝統」がある。それは「ユニークな発想」と「パソコン+メカ技術」である。

前者の例としては、5台のパソコンを並べて、左端の画面で射た矢が2台め、3台め、4台めの画面の中を飛んでいって右端の画面的に当たる、というのが印象に残っている。また、後者の例としては、割り箸の束をXYプロッタで動かして曲面表示に使うのがあった。

今後ますますの発展を期待している。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プログラミングと創造性



審査委員

慶応大学 環境情報学部教授

大岩 元

高専のプログラミング・コンテストが始まって10年がたった。第1回から毎回審査に関係してきた私としては、もう10年たってしまったのかと時間の経過の速さに驚いている。

多くの素晴らしい作品を見せていただいていたが、最も印象に残ったものという、第1回に優勝した函館高

専の「流るる映像」になる。プロポーザルを読んだだけでは、いったいどういうプログラムなのか、審査員一同見当がつかなかったが、作品説明のビデオを見てそのアイデアの斬新さに驚きの目を見張ったのが、昨日の事のように思い出される。

「流るる映像」はパソコンを9台横に並べて相互に通信線で接続し、左端のパソコンで動き出したオートバイの映像と音が、次々と走りながら右のパソコンへと受け渡されていくという趣向のものであった。

こうした優れたプログラムを作るチームは、説明ビデオの作り方も素晴らしい。その典型が、優勝の常連校である長野高専であり、舞鶴高専である。ソフトウェアを作ることと、映像作品を作ることの間には深い関係があるように思われる。

創造性をどう育てるかが、日本の教育の重要な課題となっている。欧米の先進国に追いついた日本に必要な人材は、従来のように与えられた仕事を忠実にこなす人間から、新しいことやものを生み出せる人間に変わってきた。この課題に明確な方向を与えることは困難であり、成功したと胸を張るのは勇気がいる。

しかし、私は高専のプロコンは、この課題に対する一つの明確な回答ではないかと考えている。創造性の定義は困難であるが、課題が明確に設定されていない状況で、多くの人が素晴らしいと感じる成果をあげることはないかと思う。この点で、プロコンが高専生に求めるものは、極めて高い創造性である。

その中核を成すのは、作りたいプログラムが何であることを明確にする過程であり、それを実現する技術力である。一般には技術力に注意が向きがちであるが、実は何を作るかを定めることがはるかに難しい。

その上、予選を通過するには、作ろうとする作品を（かつては）ビデオで、（現在は）WEBで表現しなければならない。ここでも、何を表現しようとしているかを明らかにすることが結果を大きく左右することになる。

多様な表現で自分の作品を表わす経験は、柔軟な頭脳の働きを必要とする。まさに、創造性が要求されるのである。私は創造性を育てる教育を見たければ、高専のプロコンを見に来なさいと、胸をはって言うことができる。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プロコン10周年に寄せて

審査委員

前橋工科大学工学部 情報工学科教授
神沼 靖子



プロコンが始まってから、早10年とのことですが、あっという間の出来事だったように感じています。この間、発表していただいた作品は200近くになるのでしょうか。10年の歴史を伝える大きな財産ですね。目を閉じると、いろいろな作品が鮮明に思い出されます。たとえば、「コンピュータを10台連動した流れる影像の制御」、

「音声認識による航海支援」「ペン入力によるスコアブック」、「音声とゼスチャによるあやつり人形」、「自動認識によるふめくり・ふめくら」、「はしで作った視覚障害者のための立体ディスプレイ」、「花火職人」、「樽漕ぎ名人」など、数え上げれば限りがありません。作品の開発と併せて、プレゼンテーション能力も年々上達しており、最近では高専生とは思えない程優れた発表が少なくありません。

さて、審査の感想を少し述べておきましょう。最初の頃は、完成したという作品について、説明書やプログラムを基に予備審査をしていましたので、未完成のまま本審査に持ち込まれるという心配はありませんでした。しかし、アイデアの段階で予備審査をする最近のやりかたは、実は審査員にとってもヒヤヒヤものです。このアイデアはいただきと思っても、「本当に完成するのかしら」と悩んでしまうこともしばしばです。でも、想像以上の仕上がりを見せてくれたときには、心の中で「すごい！」と思わず叫んでいます。

現実問題として、最優秀作品を決めるのは大変です。甲乙つけ難い作品が毎回並んでいるからです。これら優秀な作品を大別すると2つの傾向があります。一つは、アイデアの優れた作品、もう一つは、しっかりとした理論に基づいて開発された作品です。実際には、両方の要素を兼ね備えている作品が最優秀賞を獲得してきたと言えます。

年を追うごとに、「今年はどのようなアイデアを出してくるのだろうか。どのような作品を仕上げてくるのだろうか。」と期待度は高まっています。ハードウェアの手当ても困難だった10年前に比べて、近年はソフトウェア環境にも恵まれています。どのような環境にあっても、プログラミングに正面からぶつかって、いろいろな挑戦をしている学生諸君に拍手喝采です。

プロコンの明日は、毎回与えられるテーマが示しているようです。単なる技術指向ではなく、環境との馴染みを重視した最近の取り組み方は素晴らしいと感じています。コンピュータは人間の情報活動を支援する仕組みであるからです。実際、実行委員の先生方はテーマの設定にご苦勞されているようですね。それが、プロコンを情報教育と結びつける重要な役割を担ってきたといえましょう。

最後に、この催しが益々発展することを期待してペンをおきます。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

懐かしさと若さの素晴らしさ



審査委員

長岡技術科学大学教授

吉川 敏則

私が高専を認識したのは、中学生のときで、随分と昔(?)の事です。中学からは普通高校へ進学したため、しばらくは高専と縁がありませんでした。しかし、学生生活を終えて埼玉大学に就職したとき、再び、学部の編入試験で入ってきた高専卒業生と出会うことになりました。その後、今の長岡技術科学大学に転任しましたが、結果

的に、更に高専との繋がりが深いものとなりました。

極め付けが、平成2年に京都国際会館で開かれた全国高専プログラミングコンテストの審査委員でした。この第1回では、予選は9月24日に東京で、本選は11月3日に京都で開催され、手元の資料を見ると、審査委員は9名で構成されていました。

その後、文部省が後援に加わっていただき、文部大臣賞を出していただけるまでになったことは、感動の至りです。

ここで、本学について一言、と言っても単なる宣伝ではなく、高専に深い関係のあることです。今丁度、7月から8月にかけて、本学では、オープンキャンパスと称し、高専生を1~2週間、預かって実習を行っている最中です。これは昨年から実施されるようになり、今年は2回目になります。私の研究室でも、去年は1人、今年も1人が研究室に来て、プログラミング学習やホームページ作成に頑張っています。というわけで、言いたいことは、高専生には物事に真面目に取り組む人が多いと言うことです。

次に、個人的なことですが、私がコンピュータに興味を持ったのは、大学のときです。また、実際に手を触れたのは、大学院に入ってからです。最初のころ、私の年代では、おそらく誰もがそうであったように、FORTRANが主でした。それ以外に、アセンブラも手掛け、30年近く経った今では、Cを時々使用しています。また、最近では、Javaにも興味を持ち始めました。ただし、興味を持っただけで、時間的余裕がなくて、まだ何もできていません。

しかし、過去を振り返ってみると、次から次へと新しい言語が出て来るもので、その変わり身の速さと言うか、技術躍進の急激な進歩が、プログラミングコンテストにも出ています。その時その時の技術を素早く吸収し、短期間で生かすことのできるのは、若さとバイタリティを兼ね備えた高専生かもしれません。

年をとると、やたら経験に頼りがちになり、新しいものへの対応に遅れる傾向があります。その意味でも、これからの情報の技術革新を担う若い人達に、大いに期待したいと思います。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プログラミングコンテストの10年を振り返って

審査委員

北陸先端科学技術大学院大学教授

松澤 照男



私は沼津高専に在職中の第1回から第2回のコンテストまでは実行委員として、第3回からは審査員として関わってきました。ご存知のように、沼津高専は群馬高専とともに、情報処理教育のセンター校として当時の高専情報処理教育研究協議会（専情協）、後の高専情報処理教育研究委員会（専情委）のお世話をしておりました。第

1回のコンテストは専情協から発案され、高専の素晴らしい教育を知って頂くこと、また高専学生の実力を世に示すこと、さらには高専学生の相対的な弱点の一つであるプレゼンテーション能力を高揚させることなどの目的とし、学生あるいは各高専の学生の負担を極力少なくするために、企業からの協賛金を運営資金に充ててコンテストを賄うこととしました。また専情協のなかから実行委員を選出し、実行委員長は専情協の会長に就任していただくことにしました。基本的な形態を踏襲しながら現在の発展したプログラミングコンテスト（プロコン）に至っております。

私自身の「よく10回も継続して開催できた」ということが率直な感想です。これには高専学生アイデアと同時にプログラミングに対する高い技術力を示すものですが、開催にあたって様々な協議をかさね運営に献身的な援助をされた実行委員の皆さんのご活躍も大きいと思います。特に協賛金集めには頭が下がる思いで一杯です。また国専協の事務局の方や開催地の事務局の方の御協力も忘れることはできません。

10年を振り返って、私自身プロコンを立ち上げた一人として忘れてはならない人のことを書いて見たいと思います。ご存知の方もおられるかも知れませんが、プロコンのアイデアは長野高専の堀内先生から、専情協の関東信越ブロックに持ち込まれ、専情協でさらに議論を進めて、開催にこぎつけました。その際、長野高専のOBのK氏に献身的な援助をして頂きました。当時K氏は、数十人の規模をもつソフトウェア関係の会社を起業し、自ら会社を経営しておりました。当時のベンチャー企業の一つです。会社をあげて協力して頂き、実行委員会の会場まで提供して頂きました。特に、協賛金の集め方を全く知らない私たち高専教員に対して、コンピュータメーカーのそれなりの人を紹介して頂き、また全ての会社の協賛金集めに

次のページにつづく

教えること、育てることの大きさ

後援機関代表・審査委員

(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会名誉顧問

清水 洋三



プロコンの10年は、実行委員の方々の大変なご苦勞に比べれば、誠に申し訳ないが、私にとっては「楽しい」の一字につきる、有難い10年だった。

この事業の中で、関わり合いを持たせていただいた人は、誰でもが皆、この仕事に一所懸命で、しかも、そこへの参加が楽しくて面白くて堪らない。そして、一緒に仕事をしていると、やっぱり貴方も、君も、お前もかと、楽しさが混じり合い、重なり合い、高まり合い、一緒に何かを為している。その関わり合い自体が、ひとつの何かを形成して行く。

その「何か」は、それぞれによって少しずつ違うのだろうが、私はこう思う。

教えること育てることの大きさ、面白さ、嬉しさの大きさではないか。それを傍らで見せていただいている中に、こちらも引き込まれ、感じ入り、他人事ではなくなって行くような、強い力が、この事業にはある。

では、それは「良い学校」のようなものか。そうかも知れないがやっぱり違う。そうではないのだ。まずこの運動？が、制度によって決められて始められたものではなく、弟子たちの仕事を世の中に見てもらって、評価してもらって、誉めてもらって、弟子たちを元気づけよう、能力を引き出そう、もっと努力し、勉強するよう励まそうという、師たちの強い深い願いからスタートした、いわば新しいメッセンジャーたちの行脚から始まったのだった。

なまけもののが私がお手伝いをするようになったきっかけは、暑い中を、ちょうど今年の夏のような酷暑の東京の街を、先生方が、馴れない企業訪問で応援を求めて、文字どおり、苦闘されていたのを見て驚いたからだ。汗まみれで協会を訪問された堀内先生や松澤先生たち実行委員の顔を拝見して、身がひきしまった。

それまで産学共同研究や協力研究などで大学の先生方のお手伝いをしたこともあるが、プロコンの先生方には、重いメッセージを伝える真剣な迫力があつた。

私は単に、そのメッセージを協会会員に伝えただけのことしかしなかった。ただそれだけのお手伝いだったが、先生たちのメッセージは、先生たちの真剣な願いと心は、何よりも強く、ソフト産業の経営者の心をゆさぶつた。はじめはリクルート活動ということだけで参加して来た会員もいるにはいたが、10年たった今は、皆、ひとつの大きなプロジェクトの一員として、この事業を楽しんでいる。そうでなければ、こんなには永く続きはしない。

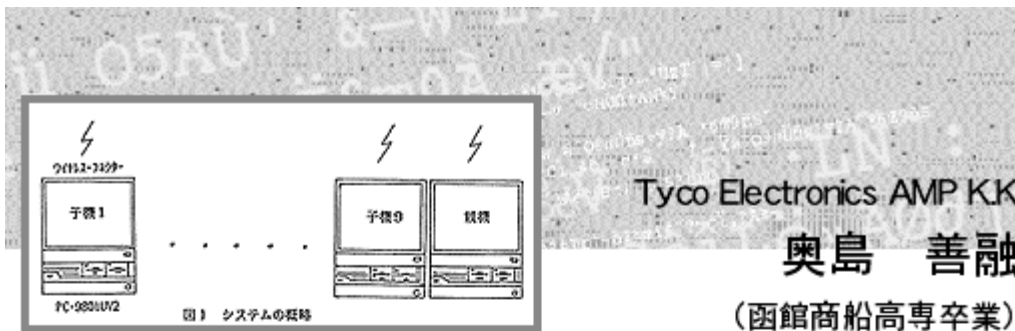
この運動は、教えること育てることの大きさと、面白さと嬉しさを分からせてくれると言ったがそれだけではない。

チャップリンの映画に「人を励ますことは最も自分を元気づける」というセリフがあり、私は大好きな言葉だが、プロコンについては、「よく教えれば最もよく教えられ、よく育てれば最もよく育てられる」という言葉を贈りたい。ありがとうございました。

総目次

本章目次

前ページ



プロコンの思い出

「流るる映像」第一回プログラミングコンテストの最優秀賞受賞作品である。読み方は、「りゅうるるえいぞう」であるが、「ながるるえいぞう」と読まれることが多い。

この作品は、10台のパソコンを並べて、その中を連続的に左から右に、右から左にアニメーションさせるものである。実際ディスプレイをこの様にならべてみれば、このアイデアを思いつく人は多いと思う。しかしながら、実際実現する人は少ないだろう。なぜなら、あまり実用性がないからである。実際、このコンテスト当時のことを記述したホームページを見る機会があったが、「笑いを誘った」などの記述をみることができた。

この作品は、もともとは高専祭の展示用に作られたものであった。この展示の原点は、「パソコンは面白可笑しく」ということであった。つまり、「笑い」を誘うことが、この作品の最大の目的なのである。実用的な作品が多い中、かなり異質なものであったと思う。

作品自体は、多数の仲間による共同作品である。今、考えるとどこからあのパワーが出てきたのか不思議に思う。毎日毎日、パソコンに向かっていたことを思い出す。当時の開発環境は、FD 2枚・・・今とは比べ物にならない貧弱な環境でプログラムをしていた。バグがどうしても取れずに苦勞したこともあった。アニメーションの同期がうまく取れず、ストップウォッチで各アニメーションの時間を計ったこともあった。単純なコーディングミスであったことが後日わかったのだが。また、プレゼンテーションの練習で早口になってしまいがちな時に「ゆっくり、落ち着いて」と原稿に赤い字で大きく書かれたこともいい思い出である。本番当日は、かなり良いプレゼンが出来たと思う。本番当日にディスプレイが1台壊れており、大慌てになったこともあった。この時は、事務局の方には、ご迷惑をかけたと思う。

今思うと、プログラミングコンテストという機会に恵まれ、参加し、いろいろな人の協力と、そして、たくさんの迷惑をかけてもらえた最優秀賞だと思う。このような機会を提供していただいた方々、そして、多大な助言をいただいた先生及びコンテストの参加にご尽力いただいた学校の皆さんに深く感謝します。

最後に、最高の仲間たちに出会えたことが、最高の思い出です。

(第1回最優秀賞)

総目次

本章目次

次ページ



長野日本電気ソフトウェア(株)

小平 荘一

(長野高専卒業)

プロコンと私

まずは簡単に自己紹介など。コンピュータ歴は20年、インドア派で、休日はネットワーク徘徊等で過ごします。好きな音楽はユーロビートと、ピコピコテクノです。以下、デジタルに進めます。

「プログラミングコンテスト」。コンピュータを使い始めた時から、ずっと待っていました。今から10年前、コンピュータを駆使する能力を競う場ができました。

話は小学生時代に戻ります。そのころ私は、映画「TRON」のCGに魅せられて、「コンピュータって、こんな凄いことができるんだ！カッコイイ！」と、一生をコンピュータ業界(映像寄り)

に投じる決意をしました。当時のPCのCPUはZ80(4MHz)、付属のBASICでは描画処理等が遅すぎたため、私の主な使用言語は「マシン語」でした。

そして時は流れ、長野高専で強力なプレゼン能力を持つ加山氏に出会い、コンテストのパートナーを務めてもらえたことで、第二回コンテストで最優秀賞をいただくことができました。自意識過剰気味の実力だけでなく、パートナーに恵まれたこともあり、コンテスト前から「絶対に最優秀賞を受賞できる」という不思議な自信があったことを覚えています。

第二回コンテストでは、超高速なウィンドウ描画型のCAI教材開発キット+フリー変換の教材でエントリーを行いましたが、開発キットのほうは、今となってはすっかり色あせてしまうくらい、コンピュータ技術は進歩しました。教材は、目で見たり、キーボードで入力する他に、耳で聴く、口で話す、などのインタラクティブ性を持っていたため、アイデアの方向性としてはまだ生きているのでは？と考えます。

卒業後の仕事では、社長に無理を言って、幼少の頃からの希望であったビデオ編集(創造)系のパッケージソフト(純国産第一号)を開発させてもらいました。パッケージソフトの開発は、自社では未経験であったため、説得には非常に苦労しました。パッケージソフトの名前は「FILM工房」と言いますが、ショップで箱を見かけたり、PCや拡張カードにバンドルされていて、お持ちの方もいらっしゃるかと思います。

さて、現在のプログラミング・シーンですが、CPUクロックも2GHzに突入し、「どう作るか」を脱し、100%とは言えませんが「何を作るか」に注力できる時代になりました。これからプログラミングコンテストにエントリーできる方々を、非常に羨ましく思います。私は「どう作るか」を楽しむ技術力も培ってきたため、これからもトータルでプログラミングを楽しみ続けます。

(第2回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



シンテック株式会社 清水 宏和

(大島商船高専卒業)

10回のプログラミングコンテストを ふり返って

私は第3回プログラミングコンテスト（以下プロコン）で最優秀賞を頂いたものです。当時、高専3年生でした。卒業後、大学へ編入し、現在はソフト開発の仕事をしています。

私はプロコンには第2回よりずっと参加し、第2回の際にはN88-BASICという言語を使って参加して予選落ちをしました。母校から予選を通過したチームがあったので、そのチームの手伝いと向学の為ということで本選に同行しました。そこで他の作品を見て圧倒され、また母校の先輩の作品が最優秀賞をとり、次回は自分も頑張ろうと決意したものでした。そして第3回には最優秀賞を頂きましたが本選発表の前日まで推敲を重ねました。発表の時は喜びよりも眠たくて何かよくわかりませんでした。第4回も予選には通過しましたが、最後の年は予選落ちしてしまいました。

チームのみんなと和気藹々と楽しみながら苦しみながら(笑)プログラムを作っていたのは高専時代のとってもいい思い出になりました。高専時代にプロコンに打ち込めたのは、私にとっていろいろな面で良かったと思います。そこで頑張った私たちメンバーは毎回のプロコンの本選にあわせて集まり、同窓会のようなものを行っています。また、私が大学に編入できたのもプロコンに参加したということが大変影響していると思います。

第4回までのプロコンは予選審査の締め切りが9月の中旬でしたので、夏休みを利用してほぼ完成に近い状態で提出するような状態でしたが、第5回からは予選審査は企画段階の提出で良いということになりました。したがって、今ではプログラムは組まなくてもアイデアのみで予選に参加でき、予選通過後プログラムを作成するようになっていきます。そのせいか近年では、完成度の低いものが多くありますが、頑張りたいですね。

また、主催者への注文ですが、競技部門が第5回から新たに追加されましたが、競技内容によっては、観戦している人にとってはあまり面白くないので、もう少し考えて欲しいですね。そして、プログラムの競技なのだから、パソコンの能力を同一にして純粋にプログラムだけの競技があってもいいなと思います。

最後に、今では多くの技術が開発され一昔前よりも世界が広がって来ています。学生の人たちは是非このプロコンに参加し、これからのIT世界を担っていく糧にしてほしいと思います。

(第3回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



バブコック日立(株)
前原 保
(呉高专卒業)

あのころはMS-DOSだった

私がプログラミングコンテストに参加したのは今から7年前のことです。当時呉高专建築学科5年に在籍していた私は、卒業研究で立体ディスプレイを制御するプログラムの開発をしていました。

私たちがこの大会に参加した当初はまだ確かWindowsが出たかでないかの頃で、MS-DOSでPascal(今はもうあまり使われていないですね。)を使いプログラムを作っていました。今から比べるとなんとも不便な時代で、プログラム一つ作るにも苦勞しましたが、おかげで当時からパソコンに興味を持つことができ、今となってはいい思い出です。

当時、建築学科では今のご時世と違いコンピュータ関係の授業等がほとんどなく(今はどうなのでしょう?)ほとんど自分の趣味でやっていたようなもので、全国の高専の電気学科や情報処理工科の並居る強豪の中で最優秀賞を受賞させていただき、「こんな俺たちが受賞しているのか?」と言う感じでした。

しかしこの原稿を書いている時に懐かしくなり受賞時のビデオを見たのですが、なんとも懐かしいと言うか古いことやっていたと言うか……。コンピュータの発達ってこの7年で目覚ましいものがあると思います。

現在、仕事のほうはバブコック日立で火力発電所プラント内の構造物の強度設計を主たる業務としていますが、パソコンを使って仕事をするのが多く、構造解析用ソフトの開発などの業務にも携わっており、プロコンに参加した事を生かした仕事をさせてもらっています。おかげで部署のOA関係の雑用や苦情処理なども多いのが辛いところですが……。笑。

ITやE-Businessなど、現在社会の中でもコンピュータの位置付けは重要な位置にあり、コンピュータなしの生活は考えられないでしょう。一般家庭でも一家に一台(ちなみにうちには嫁さん用のデスクトップと私のノートパソコンの2台)の家電品のような扱いで、E-MAIL、Internetとかなり身近なところにコンピュータが氾濫しています。高専の卒業生でもそれらの開発に携わっている人も多いことでしょう。現在高専に在学中のかたも、将来そのような業務に携わることがあると思います。将来このめまぐるしく変わって行くコンピュータ業界を支えるのは若い皆さんの力だと思います。

皆さんがんばってください。

(第4回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



翼システム株式会社 中西 巧

(舞鶴高専卒業)

プロコン2年生の果敢なる挑戦

当時、この「Cackle Pets」の制作に携わったメンバーは、前年のプロコンに出場した経験はあるものの全員2年生、まだまだ高専に慣れたばかりといったメンバーでした。Cackle Petsは、当時のMS-DOSマシン上でポリゴン描画のペットを育成するシステムで、内蔵時計と連動したペットのシミュレーションを行い、入力としてマウス操作以外にステレオ音声認識を実現、鳴き声もPCM音声出力というシステムでした。当時PC-9801用のサウンドボードは殆どないに等しく、A/D及びD/A変換ボードを直接叩いていたわけです。

2000年の今ならポリゴンの描画はDirectXに任せ、市販の音声認識ライブラリを利用しPCM音源も普通に搭載されているものを利用することで、「企画のコア」となるシミュレーション部分の開発に専念できるわけで、実にいい時代になったと実感します。

このような、要素技術の部分から自作していった大規模なシステムを、本選でデモできる状態まで完成させられたのは、先生や先輩方のご指導と、とにかく膨大な作業量、何度となく行ったチェックと、いくらかの幸運もあったのでしょうか。なにか単機能の「売り」があって、その部分のみを集中的にアピールしていく作品ではなく、企画段階で風呂敷を広げて「シミュレーションシステム」などどうたってしまった関係上、いろいろな部分で細かな仕様決めと調整が必要でした。この経験が、

メンバーが就職・進学して、なにか一つの仕事を企画段階から納入までやり遂げようとしたとき、非常に役に立っているのは間違いないと思います。

とはいえ、やはり5人で作るには大きすぎるシステムだったのか、デモ会場でも微妙なバランスの上でかろうじて動作しているような不安定さは残り、その後の高専祭での展示でも、セットアップには毎回苦勞した覚えがあります。

「Cackle Pets」の製作では、一発ネタに頼らず十分面白みのあるシステムを企画するということと、それを限られたリソースで製作する、という貴重な経験を得ることができ、その後開発者として活動して行くためのまさに血肉となりました。

この話は次の「Performer!」編に続きます。

(第4回自由部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



翼システム株式会社

中西 巧

(舞鶴高専卒業)

大道芸的作品製作への疑問

「Cackle Pets」を作ったメンバーが次に手がけたのが、この「Performer!」でした。前回のテーマが「コンピュータ上でペットの育成をシミュレーションする」だったのに対し、あやつり人形のハードウェアという「実物」をコンピュータからコントロールし、画面上で完結してしまう世間一般のマルチメディアに「ジェスチャ」というメディアを追加しよう、といったコンセプトだったかと思います。

システム的には、8個のステッピングモーターで吊り下げられたあやつり人形の動きを指定し、そこにPCM音声とCD-DAの音楽をあわせて再生できるようにし、その一連の動作や音楽をシナリオデータとしてセーブできるようにしたものでした。よせばいいのにWAVファイルの簡易編集機能までついていたりと、各機能パートごとにウィンドウ表示して位置を変えられたりと、例によってオーバースペック気味だった気がします。

ハードウェアを本格的に扱った割には去年の経験もあったのか、製作は順調この上なく夏休み中にはすでに踊れる状態にあり、プロコン本選やその後の高専祭、市の展示会でも活躍した作品でした。

しかしながら、この、いわば「大道芸するシステム」を完成させた後、いまひとつ満足できないものを私は感じていました。このシステムをセットアップして満足に動かせるのは自分たちだけで、誰にでも扱えるとは言いがたい。来年度も継続的に研究されて実用化されるわけでもなく、また商品化されて一般に広まるわけでもない。作って、プロコンでデモした後は作り捨てなのではないかと…。プロコン参加作品をひとつ完成させるには、相当な労力と時間を必要とすることは言うまでもありません。その成果を継続的に利用せずに終わるには、それはあまりにも長い時間と労力ではないかと思ったのです。

これにより、その後の私達の目標が決まりました。継続的に研究していくに足る斬新なテーマを有し、実際にユーザの役に立ち、プロコンでデモした後はそのまま一般に配布できるくらいの完成度を併せ持ったシステム。それを4年生になった自分たちで開発し、プロコン生活の締めくくりにしよう、と思ったのですが……。

その後、その挑戦は今も継続されています。

(第5回自由部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



吉野建築設計事務所

菅原 洋祐

(呉高専卒業)

プロコンの時代

私がプロコンに初めて参加した富山大会から、早6年が経とうとしている。だから、多少の記憶違いは勘弁してもらいたい。

第5回富山大会の競技部門は、GPSによる測量という課題だった。C/Aコードによる測量では、100mの地点精度を得るのが精いっぱい。それをプログラムでなんとかしなさいという意図だったらしい。

しかし、そんなことが一介の高専生ごときにできてしまっただけは、ペンタゴンは黙っていないだろう。この問題の解法は実はプログラムではなくて、測量と衛星観測手法にあるというのが真相だった。

問題の本質が常に与えられている訳ではないし、求められている手法が実は全く役に立たないこともあるということを、プロコンは教えてくれた。

もちろん、プロコンで高さ3mのGPSアンテナを持って城跡公園を一人で駆けずりまわったのも、いまではいい思い出である。ノートパソコンを固定するためのアングルを加工したり、午前3時に一人で衛星観測したりしたことも。日程的にロボコンとプロコンと期末試験が重なって、半田ゴテ握ったまま眠っていたなんてこともあった。徹夜で書いたプログラムが信用できず、関数電卓で検算したのも勝利の一因かも知れない(笑)。

そして何より、プロコンの最大の収穫は、他校との交流、これに尽きる。ちょっと目立つ格好をしていたことも手伝ってか、富山商船の鍋澤君のグループ(彼等は2位だった)や、東京高専の村上君のグループと知り合うことができた。それまで閉鎖的な中に居た私にとっては、非常に新鮮な友人を得ることができたのは何にも代え難い。

しかし、記念品として頂いたMifesは全く役に立たなかった。なぜなら私はX68000ユーザだからである。今も未開封のまま窓際に置いてあるが、社会において決して多数派ではない高専という教育システムらしく、少数派にも配慮した大会運営、課題策定をお願いしたい。一時の流行でなく、プログラミングの本質を追求するような、そんなプロコンであればと思う。

もう一つ希望を述べそえるならば、OB部門を開催して欲しい。学生にとって、自校のみならず他校のOBと交流できる場はそうはないし、現役で活躍している諸先輩方は、よい手本になると信じるからである。

最後に、呉高専電気工学科の綿井先生をはじめ各先生、富山商船高専の鍋澤君、平田君、東京高専の村上君、八代君、当時のロボコンメンバー、計算機部メンバーには大変お世話になりました。この場を借りて重ねてお礼をさせていただきます。ありがとうございました。

(第5回競技部門優勝)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



「魅せます！」 達

早いもので、私がプログラミングコンテストに参加してから五年以上経ちました。私が参加したのは第六回・七回大会で、それぞれ「魅せます！大江戸花火職人」「魅せます！メイクさん」というなにやら怪しげなタイトルを冠したものでした。メイクさんについては松沢君におまかせしてあるので、ここでは花火職人での思い出を振り返りながら、私のプロコンへの思いを語ってみようと思います。

多人数による（といっても二人ですが）大規模プログラムの開発というのは、当然のことながら初めての経験であり、すべてにおいてが試行錯誤の連続でした。とにかく話し合いの連続で、設計をして、どう分担するかを決めて、ちょっとコードを書いてはまた話し合いに戻って。実際にコードを書いているよりは話し合いをしていることの方が長かったです。

そして、プロコンでの作業はプログラムを書くことだけにとどまりません。プレゼンテーション用のOHP、デモンストレーション用のパネル、そして操作マニュアルを作成しなければなりません。これがまた不慣れなこともあってなかなかはかどらず、他のチームの人員も借りながらようやく完成したのは、コンテスト参加者宿泊施設の中、プレゼンテーション当日の朝でした。

こうして振り返ってみると苦勞の連続ですが、それをなし遂げられたのは、仲間と共にチャレンジしているという純粋な楽しさがあったからこそでしょう。

さて、最初にも書いたようにコンテスト出場から五年以上経ちました。正直言ってしまうと当時の私なんかはまだまだ甘ちゃんで、今から思えばでたらめな開発をしていたわけですが、その経験は貴重なものでした。多人数で開発すること、分担すること、分担して任せた相手を信頼できること、自分の担当に責任を持つこと、これらは実際に経験してこそ実となるものであり、社会に出てからはまさにこれこそが重要です。そしてそれらをやり遂げられたという事実は、後の自信にもつながります。

私は現在いくつかのオープンソース開発プロジェクトなどにも参加していますが、プロコンでの経験、成功経験失敗経験を含めて、ここで得たものは非常に大きなものであったと確信しています。

最後になりましたが、このようなコンテストが毎年開かれていることは大変すばらしく、運営されている先生方には感謝の気持ちでいっぱいです。プロコンは学生にとって非常に良い経験の場であり、また高専の技術力の高さを広く世にアピールできる場でもあります。今後ともコンテストがますます発展し、明日を担う技術者が産まれるきっかけとなる場であり続けることを願ってやみません。

(第6回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



日信電子サービス株式会社

中住 祐子

(弓削商船高専卒業)

カニ、 食べに行こう！

「函館に行って、カニを食べよう！」

この一言が、第6回プログラミングコンテストに参加するきっかけでした。卒業研究もプログラム作成と決まり“そろそろ取り掛からねば”と思っていた頃、その年のプログラミングコンテストが北海道の函館で開催されることを知ったのでした。北海道！函館！！かに、蟹、カニッ！！これは行くしかない！嫌がる卒業研究相棒の彼女を何とか説き伏せ、半ば強引に説得・納得した気にさせ、ほとんど無理矢理にコンテストに応募したのでした。

そこまでは良かったものの、その後、コンテスト当日まで、あの時「カニ」と言ってしまったことを何度後悔したことか…。コンテスト申込にあたり、応募するプログラムの概要提出、デモテープの作成、そして、コンテスト本番まで、ずっと締め切りに苦しめられました。

何度デバッグしても、何時間かけても、プログラムは完成しません。時間は刻々と過ぎ、イライラは募るばかり。「いけない」と思いながら、たくさんの人・物に当たり散らしてしまいました。

その末に、やっと完成したのが「レーダ映像の三次元表示システム」でした。相棒の彼女のプログラムと私のプログラムを一つにし、設計どおりの映像が画面に表示されたとき、感動したのと同時に「やったね。やればできるじゃん。」などと、2人で自己満足に浸ったものです。

そして、コンテスト当日。1日目、スポットライトを浴び、大きな舞台に立ち、いよいよプレゼンテーション。今まで、散々苦勞して完成させた作品を発表するときです。しかし、脚はガクガク、声は震え、頭の中は空っぽでした。ポーッと舞い上がり、何をしゃべっているかよく分からないままにプレゼンテーションが終わってしまいました。コンテスト2日目。練習通り、うまく動いてくれるかどうかドキドキしながらのデモンストレーション。審査員に伝わったかどうか確信のないままに終わってしまいました。結果は、最優秀賞。耳を疑ってしまいました。表彰式で大きな文部大臣杯と楯を手にしても、まだ信じられませんでした。

早いもので、あれから5年もの月日が流れました。私も学校を卒業し、社会人になりました。今は、プログラミングからかけ離れた仕事をしています。あの時書いたプログラムは、今では読み返してもほとんど理解できません。しかし、作品を完成させたときの充実感、受賞のときの喜び、2人でがんばった日々が忘れられません。申込の動機は不純でしたが、プログラミングコンテストに参加して、良かったと思っています。受賞できたことも本当に嬉しく思います。しかし、それよりも、このコンテストを通して、友とふたり、時にはぶつかりながら、時には励まし合いながら、力を合わせて作業することの楽しさと難しさ、苦勞して完成させたときの充実感など貴重な経験をたくさんすることができました。このすばらしい経験をたくさんの人に味わってもらいたいと思います。社会人になれば結果がすべてで評価されます。学生の皆さん、コンテストは賞を受賞することばかりがすべてではありません。苦勞して、努力して、一つのことをやり遂げることの充実感、友と手を取り合って同じ目標に向かってがんばる事の楽しさをぜひ体験してみてください。

(第6回自由部門最優秀賞)

[総目次](#)

[本章目次](#)

[前ページ](#)

[次ページ](#)



日立製作所
松沢 彰
(長野高専卒業)

いまでも、心に「魅せます！」の思い

プログラミングコンテスト。忘れ難きは、苦勞を共にした仲間達の顔、寝泊りをした研究室の窓の景色。そして、いまでも私を支える「魅せます！」の思い。

思い起こせば、私とプロコンとの関係は、高専3年生の時に受け取った1通のメールが始まりでした。電子情報科の全学生に届いたそのメールは、プロコンの魅力に熱く語り、檄を飛ばす先輩からのメッセージだったのです。その情熱に背中を押された私は、高専4年生になり第6回プログラミングコンテストに応募、安島克憲と共に「魅せます！大江戸花火職人」を開発したのです。

そして翌年、第7回プログラミングコンテストに向けて、化粧シミュレータ「魅せます！メイクさん」の開発を開始しました。このシステムは、ビデオカメラで撮影した自分の顔に対して、PC上で様々な化粧品を試すことができるシステムです。このシステムをネット経由で利用することにより、国内外の化粧品メーカーの新製品を自宅に居ながら気軽に試用、気に入った製品を注文することができるようになります。また、この「魅せます！メイクさん」の特徴は、照明光・天然光の状態を設定することが可能となっていることです。この機能は、舞台照明に特化した化粧法や、パーティ会場の照明に映える化粧品のコーディネートなど、普段の化粧より1歩前進した戦略的化粧の実現を目的としていました。

この「魅せます！メイクさん」開発スタッフは、安島克憲、伊東健太郎、岩井宏徳、川上健太に私を加えた計5名。当初の予想通り、開発の道程は文字通り苦難の連続となりました。それは、5人が最初に取り掛かった仕事が、化粧品の資料収集・勉強会だったことから想像に難くないでしょう。撮影画像の処理方法、物理計算の性能チューニングに始まり、本選に向けてのマニュアル・パネル製作。全ての準備を終えた日は、まさに

本選出発の朝だったことが思い出されます。

プログラミングコンテストが素晴らしいのは、デモンストレーション、プレゼンテーション、マニュアル審査といった総合力を審査される点にあると思います。ただ単にシステムを開発し動作させるばかりでなく、開発したシステムをPRする能力が求められているからです。限られた時間において、いかに本システムのメリットを理解してもらうか、どのような切り口で利用者の潜在的ニーズを呼び起こしていくのか。プレゼンテーション前日になっても、ホテルの1室では徹夜の議論が続きました。この時、我々の視線にあったのは、「魅せます！メイクさん」の利用者の顔だったのです。

私が関わった2つのプロコン作品、「魅せます！大江戸花火職人」と「魅せます！メイクさん」には共通する「魅せます！」のタイトルを付けました。この「魅せます！」には、コンピュータの利用によって、実際には実現が難しいことを可能にしよう、そして誰もが魅了されるような、夢のあるシステムを作りたいとの願いを込めていました。

そして現在。急速に普及したインターネット、多岐にわたる規制緩和により、様々な分野において時間的・物理的制限を越えたサービスが生まれつつあります。プロコンを通じて、私の中に芽生えた「魅せます！」の思いは、いまでも力を蓄えつつ、利用者を魅了する情報システムを考えてやみません。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



NTT 東日本
小山 仁隆
(東京高専卒業)

第7回プロコンを振りかえって

情報工学科を平成10年度(7期)で卒業しました小山仁隆です。私がプログラミングコンテストに参加した際の体験談についてお話ししたいと思います。

私を含む5人は第7回のプログラミングコンテストに「ネットワークコミュニケーション支援システム“井戸端”」という作品で参加しました。プログラミングコンテストは予選→本選の順に行われます。予選ではプログラムのプレゼンテーションを中心に選考され、予選を通った本選では実際に作成したプログラムのデモンストレーションによって各賞が選ばれます。予選選考の際に我々が苦勞したのは、この“井戸端”という作品をいかにどうすれば審査員の人達にわかってもらえるか、ということでした。皆で資料作成する際にも図を多くし直感的にこのプログラムの良さがわかってもらえるように努力しました。その結果予選を通過することができ、本選までのプログラムの作り込み作業が始まりました。授業が終わってから夜遅くまで毎日プログラムおよびデバッグ作業が繰り返されましたが、目標に向かって全員で力を合わせることによって楽しく作業を進めることができました。

本選は北九州で行われました。本選での発表はまず壇上でプログラムの概要について説明した後、実際にプログラムの動作を審査員の方々に見ていただくことになっています。ここではリーダーの佐藤類君がわかりやすくかつ専門的な説明を行い審査員の方々に十分なアピールをすることができました。その結果

果文部大臣賞および最優秀賞をいただくことができました。プログラミングコンテストは私にとって非常に良い思い出になっており、賞をいただけたこと以外にも他の高専の方々と技術的な交流もできる良い機会だったと思います。

また、私は現在SEとして業務に携わっているのですが、ここではグループワーキングが非常に大切であり、中でもグループ内で協調作業を行うためのディスカッションが必要不可欠です。そのような意味で、プログラミングコンテストのような実践的なグループワーキングの経験は現在の仕事でとても役に立っております。

ぜひ、皆さんも力を合わせてプログラミングコンテストにチャレンジしてみてください。いかがでしょうか。

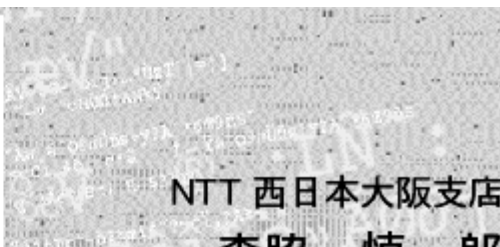
(第7回自由部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



NTT 西日本大阪支店

森脇 慎一郎

(神戸市立高専卒業)

僕ら流の競技部門の楽しみ方

全国高専プログラミングコンテスト競技部門に参加する皆さんは、どのような理由で参加部門を決められたのでしょうか。パズルを解くのが好き、面白そう、優劣が分かりやすい…など、十人十色だと思いますが、「簡単そうだから」という意見も結構あるのではないのでしょうか。

事実、最低限「問題の答えを出し、それを競技者に伝える」機能があれば、競技には参加できるわけですから、気軽に参加できると言う意味では正しいと思います。しかし、これだけでは完成したシステムに差がほとんどなく、プログラミングコンテストらしくないと思いませんか。

競技部門で勝つためには、最低限の機能の他に「速さ」と「正確さ」が求められます。いくら競技者が熟練者であっても、答えが出るまでが遅くてはいけませんし、何より正しい答えを出してくれないことにはどうにもなりません。ここまでは、ほとんどの参加者が実践していると思います。僕らはさらに「実用性」を求めることで、自分達なりの楽しみを得ることにしました。

僕らの参加した競技部門の内容は、目隠しした状態で迷路に入り、指定されたチェックポイントを通過してより早くゴールに辿り着くというものでした。システムとしては、迷路を解析し、ゴールまでの正しい通過順序を求めることが目的となります。僕らはこの問題を、「目の不自由な人が安全、かつ無駄無く目的地にたどり着けるシステムを作る」という現実レベルの問題に

引き上げました。

このように考えると、問題領域が格段に広がります。迷路は街になり、今まで見えてこなかった事象が見えてくるようになりました。例えば、曲がる回数が少ない方がルートを伝えやすく動作も簡単になる分速くなる、輪状の路を判断し通路検索を行う必要がある、幅広の路は斜め横断したほうが速い、路の形状や進み方をどのように伝えれば正確にわかりやすく伝えられるか…などです。さすがに、車が走ることなどは想定しませんでした。

このような機能は、実際の競技中には活かされることはありませんでした。なぜなら、競技会場の広さに制限がある為、そのような複雑な迷路は作られないからです。しかし、このような考え方は、社会に出てから随所で活かされています。皆さんも自分なりの工夫を加えて、競技部門を楽しんでみてはいかがでしょうか。

(第7回競技部門優勝)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



ソリトンシステムズ(株)

西入 大輔

(長野高専卒業)

「ふめくり☆ふめくら」の思い出

プログラミングコンテストに出場してから3年が経ちました。私は現在社会人としてやっていますが、プログラミングコンテストに出場したときに得た経験は今になってもいろいろなところで生きています。今になっても思いますが、学生時代にプログラミングコンテストに出場できて、本当にいい経験ができました。

そもそも私がプログラミングコンテストに出場してみようと思ったのは、学生時代の最後になにか成果をあげてから卒業しようと考えていたからでした。私たちの学校では5年生になると卒研室に所属しますが、私の入った卒研室が毎年プログラミングコンテストに出場していた卒研室でした。そこで私は「今年は自分たちがやってみよう」と思い、出場することになったわけです。

しかし、やはり一人ではどうすることもできないので、卒研室のメンバーに声をかけチームを結成し、そこからしばらく時間をかけ、メンバーみんなで作成するプログラミングのテーマを入念に検討しました。その結果、テーマとして選択されたのが、「ふめくり☆ふめくら」です。最初はメンバーみんながこんなシステム本当に実現できるのか不安でしたし、実際私も実現できるかは不安でした。予選を通過した時点でも、本当にこれが実現できるのかはそのときはわかりませんでした。しかし、そんなことを言っていたら何もできはしません。とりあえず、私たちは各個人でやるべき作業を分担し、自分の最大限の力を発揮するよう努力しました。

個人ではどうしても不可能な部分もありましたが、そういうときはほかのメンバーも協力し不可能を可能にしていきました。個人作業が続く間は、ミーティングを頻繁に行い、メンバーの意識統一をはかりました。作業の途中では、メンバーの中で見解の相違やいろいろあってもめることもしばしばでしたが、その意見の相違があったからこそ、納得のいくものが出来たのも事実です。一つ一つの壁をメンバーみんなの力で着実に乗り越えていった結果、このシステムがなんとかなることがわかったときは正直にうれしかったです。不可能と思っていたシステムを実際に作ってしまったのですから。みんなで喜びました。ここまでくれば、結果は後からついてくるはずだと。

最後に後輩のみなさんへ言いたいことですが、ぜひプログラミングコンテストに出場してみてください。プログラミングコンテストにいっしょに出場したメンバーは一生付き合える友人になると思います。またものごとを最初から不可能と思い込んでしまえば、そこから何も生み出せません。きっと、何かそれを可能にさせる方法があるはずです。それを探そうともせず諦めてしまうなんてことがないようにしてほしいです。不可能を可能にしたときの達成感は最高ですよ。

(第8回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



豊橋技術科学大学 知識情報工学課程 3年

近松 信一

(大島商船高専卒業)

長岡でのプロコン

私は、平成9年、3年生次に、長岡で行なわれたプログラミングコンテストの自由部門で、最優秀賞を受賞した。作品のタイトルは「復活キューブ君」で、1980年代前半に流行したルービックキューブの解法を示して、解けない人に解けるようになってもらうことを目的としたソフトであった。プロコンの話合いのときに、その場にいた誰かが偶然あったルービックキューブを見つけたことがきっかけでやることになった。タイトルは、昔流行したルービックキューブを、このソフトで復活させるという意味で私が考えた。

予選に応募した時に、通るのはまず無理だろうと思っていたので、予選通過を知らされた時には驚いた。それと同時に、これからプログラミングの勉強ができるという気持ちであった。その後すぐに、本選に向けて役割分担を決めた。私はプログラム担当になった。しかし、開発に使うC言語の使用経験が浅かったので、プログラミングの途中で行き詰まっては、新しい

ことを教官から教わるという繰り返しで、毎日が格闘であった。9月に入ると、夜10時ぐらいまで作業が続いた。試験も近づいていたので、勉強と作業の両立ということで大変であった。本選の2日前には、発表のための資料作成を徹夜で行い、教官や他のメンバー、その他の学生の協力のお陰で、何とか出品できる形になった。

本選では、他の殆どの作品がWindows上のソフトの中、我々の作品はMS-DOS上のソフトで、少し場違いでないかと思った。ところが、デモンストレーションで、どんな状態のルービックキューブでも解けるといふことと、画面上で操作するルービックキューブの表示の分かりやすさを、審査員の先生方が高く評価して下さり、とても嬉しかった。結果として最優秀賞を受賞したが、しばらく実感が湧かなかった。私がきちんと携わった初めてのプロコンであったので、本選に出ることができたということだけで十分であった。そこで受賞できたということは、今考えるとすごいことだったと思う。これも、他のメンバーや、学生、教官方の支援のお陰であり、今でも感謝の思いである。

私は5年間プロコンに携わったが、それは本当に有意義な経験であったと思う。プログラミングはバグ取りなどが大変であったが、その分、完成したときの大きな喜びを味わうことができた。また、プログラミングを好きになることができた。今後も受賞したことを励みに、社会に貢献できる人材になれるように、日々努力していきたいと思う。

(第8回自由部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



松下電工ソフトウェア(株)

石橋 和子

(有明高专卒業)

私に与ったプロコン

それまで、学校の授業以外ではまともにプログラムを組んだことがなかった私が、プログラミングコンテストに出ることになったのは、ぜひ競技部門に女性だけのチームを出したいという、指導教官の希望からでした。

最初は、プログラミングコンテストがどういうものか分からなかったということもあり、どうしようか迷いました。しかし、詳しく話を聞くと、競技部門は他の部門と違いプレゼンがないこと、実際に競技を行って勝ち負けを決めるので、システムがよいからといって必ずしも勝つとは限らないという面白さがあることなどから、せっかくのチャンスだから参加してみようと思いました。

正式に出場が決まってからも、当時の私の心境としては、絶対優勝しようというよりは、プログラミングコンテストってどんなものだろうという興味のほうが強かったように思います。システムの開発に関して、みんなと一緒に作り上げる楽しみから、夏休みでも毎日学校に行っていたようなものでした。とはいえ、1つのシステムを作るという、それまで経験のないことをやっている上に、新しい言語を1から勉強するというこ

で、それなりの苦勞もありました。

コンテスト当日は、他の部門のプレゼンを見たり、他校の学生と交流を深めたりと結構リラックスした気分で臨むことができました。しかし、実際に自分達の競技になると、システムがちゃんと動かず、一時はどうなることかと思われたときもありましたが、その調子も勝ち上がるごとに上がっていき、最後の最後で実力と他のチームには真似できないようなコンビネーションを発揮し見事優勝することができました。

他の出場者に比べて、意気込みもシステム自体も特にすごかったというわけでもなく、まわりにはほとんど運で優勝してしまったような感じを与えていたかもしれませんが、私にとっては、学生時代のいい思い出のひとつになりました。また、なんとなく学生生活を送っているだけでは、他校と交流する機会やある程度のシステムを作るという機会がなかなかないので、そのきっかけのひとつとしてもこのコンテストに参加してよかったと思います。

(第8回競技部門優勝)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



電気通信大学 情報工学科 4年

小島 勇治

(長野高専卒業)

プロコン、 今に生きる

私が最後にプログラミングコンテストに出場してから、はやいものでもうすぐ2年になろうとしています。在学中と卒業後に何度か会場に足を運び、そこでいつも感じとったのは作った人たちの情熱でした。モノがあふれた中で新しいアイデアを考え出し、それを実現するために気の遠くなるようなコーディングをする。一度の徹夜もせず完成された作品はないと思います。パネルやマニュアルの製作、プレゼンテーションの準備も余念なくしなければなりません。製作者のさまざまな努力の結晶がソフトウェアという形になって会場に並び、それに込めたものをどう伝えていくかが勝負となるのだと思います。

そんな中、私がプロコンへの参加を通じて実感したのは、技術中心、自分中心の考えでソフトウェア製作をしてはならないということでした。情報技術が複雑になる中で単にそれを追い求めるだけのものや、自己満足で製作されたものは、見る人、触れる人に伝わることも少なく、プロコンでは当然のこと、通用しないということです。実現したらどんなに面白いだろう、どんなに役に立つだろう、技術的なことを考えずに、まず議論をし、画面構成や使い方をなるべく自由に考える。そして、あとからそれを実現するための努力や技術を惜しまない。そんな製作方法は苦勞も多かったのですが、楽しく進めることができました。何より、完成し、会場で披露し終えたときの満足感はとても大きなものでした。

あと、プロコンで忘れてはならないこと、それは共に製作した仲間です。来る日も来る日もコーディングに明け暮れる日々は一緒に頑張る仲間がいたからこそ続けられたのだと思います。互いによい意見を出し合い、話し合うことで、作品を、またそれぞれを高めあうことができたと思っています。

3回のプロコン出場の中で身につけ、役に立っていることは数え切れません。

現在、私はヒューマンインタフェースの研究をしています。プロコンで使い手の立場を心がけて製作を行ってきたことが、使い手と密接なこの分野へ興味を持ったきっかけにもなっています。技術にとらわれない発想の重要性が高いこの分野で、いかに新しい、使いやすいものを生み出すか、プロコンの経験を踏まえて頻りに議論を交わしながら研究を進めているところです。

私に様々なことを気付かせ勉強させてくれたプロコンが、さらに多くの高専生の勉強と活躍の場となり、皆にあって言わせるソフトウェアがこれからも次々生まれてくることを願っています。

(第9回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



(株) 日立通信システム
宮崎 誠治
(弓削商船高専卒業)

思い起こして 第9回プログラミングコンテストを

作品開発作業の初期は、プログラム技術的にも未熟でアイデアを実現できるかすらも疑問に思っていたのを覚えています。作業時間の割には全く進まない開発進捗から、実際にプログラミングコンテストに参加できるのかすら不安を感じていました。しかし、書籍から似たようなプログラムを探し出してとりあえず翻訳してみたり、なんとなくプログラムを組んでいくうち、出来そうかも、と感じた一瞬がありました。数学の問題を解いていく中、“分かった”とひらめく時に似た感覚だったのかもしれませんが。それからの作業は、プログラムがだんだんと形になっていく面白さなど、作業の忙しさの中に楽しみを見つけることが出来るようになっていました。プログラミングコンテスト直前の1ヶ月は、忙しさと焦りだけで、面白いなど感じている暇はありませんでしたが…。

ぎりぎりまでの開発作業と、前日に就職試験が行われた為、プレゼンテーションの練習はほとんど行うことの出来ないまま、プログラミングコンテストの当日を迎えました。練習不足と緊張の為、台上では頭の中が真っ白になり、手のひらにぐっしょりと汗をかいていたことを覚えています。私は、練習無しでも何とか出来るだろうと楽観視していましたが、結局は後悔することとなりました。次の日の実作品を用いたデモンストレーションで、審査員の方々に興味を抱いていただけだったので、結果として受賞することが出来ましたが、プレゼンテーションの準備の大切さを思い知りました。これは、社会に出てからも様々なことに通じると思います。自分の仕事の成果を上司なり顧客なりにアピールするのは、やはりプレゼンテーション形式を用いることが多いでしょうから。

プログラミングコンテストの作品は、当時は私なりに一生懸命作ったものですが、今思い起こすと、より良いアルゴリズムの組み方があったと、なぜ思いつかなかったのかと多少悔やまれます。見返すと、自分がいかに幼稚なプログラムを組んでいたかと、多くの反省点が見つかりますが、それは私が当時よりも成長し、その成長も、当時の努力があったからこそかもしれません。

私が参加した'98プログラミングコンテストから早2年が経ちました。携わった時間、心に残っている印象や私自身に与えた影響など、私にとってプログラミングコンテストは様々な面で学校生活においての最も大きなイベントの一つでした。そのようなイベントにおいて最優秀賞という結果を残せたことは大きな自信となりました。社会人となった今、評価されるのは現在の仕事内容であり、過去にそのような賞を取ったことを評価されることはありませんが、一つのことをやり遂げ、結果を残せたという自信は、これからも私が仕事を続けていく上でも、良き糧となると思います。今現在、プログラミングコンテストを目指して開発している方、将来参加したいと考えている方がおられると思います。結果だけが全てではありませんが、参加するからには、良い結果が残せるよう頑張ってください。

(第9回自由部門最優秀賞)

[総目次](#)

[本章目次](#)

[前ページ](#)

[次ページ](#)



三菱電機システムウェア(株)
森下 英一
(久留米高专卒業)

第9回プロコンをふりかえって

私たちは第9回の競技部門で優勝することができましたが、あれだけの規模のプログラムを組むのはプロコンがはじめての経験でした。

決勝戦でこそミスはありませんでしたが、それまでは実はミスの連続でした。

試合中、相手の位置を把握するのが遅れたり、相手の置いた障害物を計算しそこなったりで、進めないはずの方向を指示してしまうことが何度もありました。幸い、そういったミスを想定した上でプログラムを組んでいたのです、その場に対応することができました。

指示は正しかったのに進む方向を間違え袋小路に入ってしまった、そこから先へ進めなくなったときは負けを覚悟しましたが、相手がゴールできずに判定勝ちできました。こちらが置いた障害物によって相手の妨害ができていました。

これだけミスをしてでも勝ち進むことができたのは、競技と同じ条件で練習をやっていたからだと思います。夏休みを返上して汗を流しながら練習していたこともありました。

一番印象に残っているのはやはり決勝戦です。試合を前にあまりの緊張で胃が痛くなったこと、対戦相手の鳥羽商船高专とは採用したアルゴリズムが違うにも関わらずスタート後から中央で交錯するまで進路がまったく同じだったことなど、今でも思い出します。

人に話すといまだにロボコンと間違えられることもありますが、これからのさらなる発展を心から願っています。

(第9回競技部門優勝)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



新光電気工業(株)
三井 健太郎
(長野高専卒業)

確率と可能性

周知の通り、長野高専は昨年の第十回大会をもって五連覇を達成した。これは統計学的に見て非常に興味深い事象である。本選出場が10チームであるから、単純に考えて10の5乗、つまり10万分の1の確率の事象が起こったのである。予選も考えれば更に低い確率だろう。これについて少し考察してみよう。

高専は5年制であるから、非常に優れたプログラマーが5年間毎年出場し、五連覇をしたのならそれほど不思議ではないだろう。しかし長野高専では毎年メンバーがほとんど全て入れ替わる。文献などは残るものの、前年と同じものを作るわけではない、それが通用するほどプロコンは甘くない。つまり5月の時点では、ほとんど他の高専と同じような状況なのである。経

験も能力も群を抜いて優れているとは言えないと思う。

そこに一貫しているのは、担当教官(堀内教授)と、脈々と引き継がれてきた開発に対する姿勢だけだろう。三ヶ月間悪戦苦闘した研究室の壁には一枚の紙が貼られている。その紙はこう語る。「開発者に必要なものが3つある。集中力、持続力、そしてプロ意識」。

今回、歌舞伎にスポットを当てたわけだが、その開発は半端なものではなかった。歌舞伎の動きを捉える為のモーションキャプチャは、回路を設計するところから始まり、ソフトウェアも役者を作るためのモデラ、声色を変えるボイスチェンジャ、更にコンピュータ上に三次元の舞台を表現するためのソフトや細部の動きを補完・修正をするソフト…。ソースコードは膨れ上がり、他の9チームのソースコードの合計を上回る勢いだった。恐らくプロコン史上最大のシステムだろう。

この先が見えない開発で、挫折しそうになる事もあったが、安易な妥協をしなかったのは、先生とこの貼り紙のお陰だったと思う。

しかしここで見落としてはならない重要なファクターがある。それは開発の過程において各自が成長していった点である。自らに高いレベルの課題を課すことによって自分の能力を引き上げなければ、あの松の廊下の幕は上げられなかったに違いない。

プロコンに育てられた一人として、プロコンが特定の優れた人達のものでなく、普通の人が自分の可能性に挑む場所であって欲しいと願う。プロコンの意義と価値は、どの高専が優勝したか、どんな最新技術を駆使したかではなく、どれだけ多くの“普通の”人が困難に立ち向かい、そのなかで自分の可能性を発見できるかにあると思うからである。

(第10回課題部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



瀧内 元気

(八戸高専5年)

対する思い プログラミングコンテストに

わたしとプロコンが最初に出会ったのは、1年生の時でした。

高専に入学してやっと落ち着いてきた頃のこと、部活の顧問の先生から話を持ちかけられました。聞けば、毎年参加しているとのこと。それまでプログラミングは得意だと思っていましたが、客観的に評価されたことが無かったわたしは、早速やる気になりました。

しかし実際のところ、部員は皆消極的で、「部の存続のためにとてあえず活動しているんだ」といった雰囲気でした。そんな状態ではいいアイデアも、いい結果も出るはずは無く、2年連続予選落ちでした。

「こんなじゃ駄目だ」そう決意して部活改革に臨んだのは、3年目のこと。それまで不定期に活動していたのを毎週きちんとやるように改め、1年生に対してはプログラミングの指導を行いました。それが良かったのか、その年の課題部門応募作「ねぶた大将」は、入選は逃したものの、佳作を受賞しました。

さて、わたし達は念願のプロコン本選会場に辿り着きました。佳作というのは気楽なもので、会場の雰囲気や参加者の表情、本選の流れなど、いろいろと見学することができました。今思えば、ここでの経験が翌年のプロコンでは大きなプラスになったと言えます。

4年目。佳作受賞で感触をつかんだわたしは、早速アイデアの捻出に取りかかりました。去年の経験から、実用性が評価の大きなウエイトを占めていると感じていたわたしは、「今、自分

が欲しいもの」を作ることになりました。当時、わたしはインターネットに熱中していて、検索エンジンの使いづらさに問題を感じていました。そこから、4年目のコンテンツ部門応募作「インフォマネージャ」が生まれました。

夏休みを目前にした頃、待ちに待った入選の知らせが届きました。4年目にして、ようやく目標をひとつ果たしたのです。それからというものの、合宿をしたり、チーム皆で忙しく働いてなんとかプログラムを作り上げました。そして、本選――。

前日の手直し、プレゼンテーション、デモンストレーション。睡眠不足で本当に辛く、何度も挫折そうになりましたが、なんとかやり遂げました。これも、一緒に頑張ってくれたチームのおかげです。

授賞式の時は、皆もうやるだけの事はやったから、という心境でしたが、最優秀賞・文部大臣賞受賞者として名を告げられ、本当に嬉しかったです。

あれから1年。わたしは初めての客観的な評価、それも素晴らしい評価を得て、プログラミングに対する自信ができました。これからも、名プログラマーを目指して頑張っていきたいです。

(第10回自由部門最優秀賞)

総目次

本章目次

前ページ

次ページ



原本 欽朗

(仙台電波高専 5年)

プロコンを振りかえって

「来年こそプロコン競技部門で優勝して見せる」これが僕の1999年の目標になったのは98年のプロコンの後だった。その年のプロコンは、プログラムのバグがあったり、練習をしなかったりしたこともあり3回戦で負けてしまったことが心残り、強くそう決心させられた。

1999年春、ついにプロコンの競技が発表され、内容を見るとコンピュータにパズルを解かせるものだった。それは、去年に比べ格段に難しい課題で、それだけプログラミングの腕を試されるということであったので、以前にもまして気合いが入った。僕は今度こそ誰にも負けないプログラムを作って見せると心に決めた。

夏休みに入ってから本格的にプログラムの開発にとりかかった。今回の競技では、コンピュータで全部計算させるには、パズルに入り込む誤差が問題になったため、ある程度の誤差に対応できるようプログラムを作った。それから、先輩にパズルを作ってもらいプログラムのテストをしてもらい、夏休みも終わり、9月も半ばになるとほとんどの問題が解けるようになった。そんな時プロコンの例題が送られてきたので、早速、意気揚々とプログラムで例題を解かせてみたが、どうしてもパズルを解くことができない。先輩が作ってくれたパズルより例題の誤差

が大きかったのが原因であった。急速、誤差を許容する範囲を自由に変更できるようにし、さらに計算途中で誤差を修正するプログラムを組み込んだ。それらを解決し、ようやく例題のパズルを解けるようになった。

プロコン当日は説明と模擬試合だけでたいした行事はなかった。そして2日目ついに自分の競技のときがきた。最初の試合、1問目のパズルが渡されすぐに計算させる。持ち時間は10分、これを使い切ったら次の問題にかけるしかない、パズルを計算させてから2分くらいたったところでプログラムは答えを出さずに計算を終了してしまった。こうなると僕たちには手をつけられない。あきらめて次の問題にかけることにした。2問目を渡されさっきと同じ要領で計算させる。なかなか計算が終わらない、やっぱり全自動は無理なのかと思ったとき、残り1分で画面が突然変わった。答えが出たのだ。その瞬間、先輩が走ってパズルを解きに行く場所に向かった。結果は1回戦突破。2回戦に残ったのはたったの6校だった。この中で準決勝を行うことになった。問題はさっきより難しくなって5問出題されたが、すべてのチームが解くことはできなかった。そして、このまま決勝戦として1時間の延長戦が行われたがやはり答えを出すことができなかった。結局、簡単な問題にして最後の試合が行われた。問題は先輩が作ったものに似ていたもので、これならいけると思った。パズルを解かせてみるとなんと6秒くらいで答えを出した。

今思うと、他校の人たちが同じ問題に対してそれぞれ考え、そしてそれをプログラムにして対戦できたことは面白かった。自分の努力した分だけ優勝に近づけたと実感できたが、それだけでは優勝できないこともつくづく感じた。チームのメンバーがそれぞれの立場でサポートしてくれたおかげで優勝できたのだと思う。この経験で学んだ協力して物事に取り組むということを生かしていきたいです。

(第10回競技部門優勝)

[総目次](#)

[本章目次](#)

[前ページ](#)

[次ページ](#)



翼システム株式会社

中西 巧

(舞鶴高専卒業)

春菜プロジェクト3度目の挑戦

ペルソナウェア

「Performer!」の後、これまでずっとプロコンに参加してきたスタッフがその仕上げとして取り組んだテーマ、それが「コンピュータ利用支援仮想人格エージェント“春菜”」でした。一種の擬人化インターフェース・エージェントに属するもので、明確なキャラクター性をもった人格を、ユーザが普段利用しているコンピュータに取り入れることで、色々な意味でのユーザビリティ向上を目指したものはしりでした。

結局、このテーマは第6回の「春菜」、第7回の「Personaware -Human Software への挑戦-」と2度にわたって開発され続けたもののまだ満足せず、5年生となったスタッフはいわばタイムアップの形で、このプロジェクトの中断を余儀なくされました。が、半年の中断と1年の開発期間を経て、インターネットでの情報配信を主眼においたシステムとしてあらたに開発されたのが、いまの「ペルソナウェア」です。

ペルソナウェアは、デスクトップ上に表示されるキャラクターがパソコンの起動時や終了時にユーザに挨拶したり、あまり長時間の使用には警告したりといった振る舞いをすると同時に、インターネット経由でプッシュ型の情報配信を行うものです。きのう起こった出来事などを、普段人間どうしが会話するような形式で配信し、ユーザのプロフィールに従ったパーソナライズまでを行おうとしています。

当初、個人的な活動の延長でフリーソフトとして開発されていたペルソナウェアですが、プロコンがきっかけで就職することとなった翼システム株式会社でその内容を評価していただき、このたび商用ソフトとして発売されることになりました。また、翼システム出資で「プラエセンス株式会社」を新たに設立し、そこでペルソナウェアに関連する事業を行ってゆくこととなりました。この原稿が掲載される頃には、発売されているものと思います。

初代から数えて3回目、4年目にしてついに事業として開発を行ってゆくこととなったペルソナウェアですが、それ自体は手段でしかありません。初心を忘れず、このソフトを育てていきたいと考えています。

なお、ペルソナウェアに関しては <http://www.personaware.gr.jp> にて詳しく解説しています。

(5年連続本選出場・特別寄稿)

総目次

本章目次

前ページ

プロコン経験者を我が社に迎えて

ソフトウェアエンジニアの登竜門

デザインオートメーション株式会社

代表取締役社長 竹原 司

弊社は、平成3年の第2回大会より、事務局を務めさせていただきました。そのときの最優秀賞受賞者である、大島商船高専の郭振書さんに、その翌年から入社してもらいました。

彼は、中国・南京の出身ですが、とにかく桁外れのプログラミング能力と、常に新しい課題に、リスクを恐れず、積極的にチャレンジする性格の人で、弊社に入社してすぐに、トップクラスのエンジニアとして活躍するようになりました。

私が、次々と頭に浮かぶソフトウェア製品のアイデアを彼に渡すと、それをさらに数倍すばらしいものとして、たちまちのうちに実現してしまうのです。

93年に入社してもらい、翌94年には弊社の専門であるCADソフトの分野で、国産CADメーカーとしては、いち早くWindows版のCADを出荷できたのも、ひとえに彼の超人的な活躍によるものです。ソフトウェア製品は、どれも優れたものは、一人の天才によって支えられると言われますが、彼は、正にそれを地でいくスーパープログラマー、スーパーエンジニアとなりました。

その後、CADに次ぐ第2の柱として、弊社が社運を賭けて開発した、マルチドキュメント管理システムにおいても、彼の故郷である中国・南京に、これまた彼の超人的活躍によって開発センターを設置し、これを1年のうちに30人近い規模に拡大し、日本では考えられない低コスト、短期間の開発体制を実現。このメンバーの活躍で、今年9月、弊社の今後の主力製品となる技術ドキュメント管理システム「Techno-DOC」が完成しました。同製品は今、各方面で極めて高い評価を受けており、日本のみならず海外にも広く普及できるソフトとして、日本発・世界標準の夢にチャレンジしているところです。

弊社が今あるのは、正に彼の活躍によるところのものであって、本当にこの「プロコン」に関わらせていただいて良かったと、心から感謝する次第です。

ソフトウェア分野で、日本はアメリカに大きく水をあけられている現状ですが、「プロコン」が優れたソフトウェアエンジニアの登竜門となって、一人でも多く世界に通用するスーパープログラマー、スーパーSEを生み出すことが、今の日本にとっては、最大の貢献になると信じる次第です。

「プロコン」のさらなる発展を、心から祈念いたします。

総目次

本章目次

プロコン経験者を我が社に迎えて

プレゼンテーション

株式会社 リードレックス

代表取締役社長 梶山 桂

当社は生産管理を中心とするERPの開発、販売、輸出とインターネットのシステム構築サービスをメイン業務としております。ERPは開発費に20億円以上もかけたパッケージですが、3-4年に1回は大バージョンアップをおこないます。今回のバージョンアップではオブジェクト指向、WEB対応の大きな2つのテーマ（技術と潮流）を目的としております。

このプロジェクトでは、プロコン出身の中山君（長野高専出身）が大活躍をしています。まず入社3ヶ月ぐらいでオブジェクト指向を実質的にマスターしたのにはおどろきました。学校では一切習っていなかったというのでみな2度びっくりです。表面的な理解でCOMPUTERをやっているところはいきません。基礎をキッチリ学んで来ているなど思わせるできごとでした。

又、プロコン世代ではありませんが、大分高専出身の金光君という役員がおります。彼はパソコンの黎明期に、いち早く日本語ワードプロセッサを開発し、会社に多大の利益をもたらし、更に多くのSEを育て上げ、役員のポジションを獲得しましたが、現在、製造業の現場で使用する生産技術文書の開発と普及に情熱を傾けております。

皆さんはプロコンで何を学ぼうとしていますか？

担当の先生の技術を盗むことですか？ 仲間とのチームワークですか？ プログラミング技術ですか？ 全て素晴らしい事とおもいます。

私はプロコンだからこそ経験出来る事として、プロコン大会でのプレゼンテーションの価値を認めたいとおもいます。三浦先生をはじめ高名な先生方の前でプレゼンテーションをする様な機会は社会人になっても、めったにあるチャンスではありません。出展のシステムのコンセプトがしっかりしていなければ、うまく行きませんし、その完成度が高くなければこれまたうまく行きません。そしてプレゼンテーションと言うのは繰り返しの練習、改良が必要なのです。

当社に限らず一般社会では、製品の発表や、セミナーでの講師をする機会がとて多いのです。又インターナショナルになればなるほど手順を踏んでわかりやすく説明する能力が求められるようになります。そんな時プロコンでの経験は生きてくると信じます。

総目次

本章目次

プロコン経験者を我が社に迎えて

10周年記念誌発刊おめでとうございます

翼システム株式会社

代表取締役副社長 酒井 道元

全国高専プログラミングコンテストも10年という節目に際し、記念誌を発刊されるとのこと、まことにおめでとうございます。

弊社が協賛企業として微力ながら支援をさせていただくようになりましたのは、第6回の函館の大会からですので、5年という通過点を迎えたこととなります。その間全国の高専から採用した新卒者は計66名（2001年卒業見込み内定者を含む）、その内プログラミングコンテスト本選経験者も6名を数えるまでになりました。

IT革命が進行中の現在、経済活動を含めた地球上の様々な営みをIT技術がつかさどっていることはご承知のとおりです。全国の高専における日々のカリキュラムやプログラミングコンテストのステージは、まさにこのIT革命を担うエキスパートを養成する重要な土壌であることに疑いの余地はありません。特にプログラミングコンテストの本選経験者は単なる開発者としてではなく、確かな視点、企画力、開発力を兼ね備えたITビジネスの創造者として大きく羽ばたく可能性を秘めています。

弊社の事例では、97年入社組にプロコンの申し子とも言うべき中西巧君がおりますが、彼が仲間と96年第7回大会で発表した、「ベルソナウェア」は、今年弊社のベンチャー制度の下で、シェアウェアとして積極的にビジネス展開することになりました。もちろん彼はその中心的な役割を担い、新会社設立にあたり取締役役に就任します。これは弊社のエンジニアだけでなく、間違いなくプログラミングコンテストを目指す高専生諸君にとっても大きな希望の星として光り輝く快挙ではないでしょうか。

このことから、プログラミングコンテストが人材育成という観点から見て、驚くほどハイレベルな研鑽の場であることを証明しています。高専生諸君は、プログラミングコンテストに参加する過程で、自らの自主性、創造性、技術力を大いに鍛えあげることが出来るのです。これまでの10年間、このプログラミングコンテストを手塩にかけて育て上げてこられた諸先生はじめ関係者の方々のご尽力に心から敬意を表します。そしてプログラミングコンテストが、10周年の記念誌発刊を契機として、今後更にスーパーエンジニアを世の中に輩出し、IT革命を推進する大きな原動力となっていくことを期待してやみません。

総目次

本章目次

プロコン経験者を我が社に迎えて

プロコン経験者、 そして高専こそITの担い手

株式会社ソリトンシステムズ

代表取締役社長 鎌田 信夫

第3回の仙台大会から、プログラミングコンテストに協賛させていただいている。

この年から、初めて高専生の存在と力をはっきり認識するに至った。そしてそれまで皆無だった高専の新卒社員が、ぼつぼつ我が社にも入社するようになった。

この年入社を決めてくれたのは、コンテストで文部大臣賞を獲得したY君であった。期待に違わず彼は入社するやプログラミングの実力をいかに発揮し始めた。いわく「まじめだ」「熱心だ」「プログラミングが心底から好きだ」「パワーがある」等、当社における高専生OBへの賛辞は、Y君をもって嚆矢とする。

当社は、ネットワーク、インターネットの設計構築を主な業とし、ソフトウェア開発とネットワーク構築のエンジニアが、日本発世界へ、を目指し活躍している。入社間もないころY君は、「開発の打合わせがあるからシリコンバレーに1週間行ってこい」と言われ、「英語は高専であまり得意でなかったの」と顔を赤らめた。しかし、覚悟するのも早い。成田からジェット旅客機に乗せられて、一人カリフォルニアへ向けて飛び立った。帰国後、聞けば「コミュニケーションはもう取れるようになりました」と明るい顔。若さが持つこの柔軟性と環境適応能力の高さには感心する。

家庭の事情等により、途中で別の道を選んだ社員を除いて、9名の高専新卒OBが今も活躍する。中途入社も含むと総勢16名。この高専OBは共通するものを持っているようだ。それは、まじめさ、集中力、実行力、と表現できるだろう。一貫教育からくるゆとり、指導陣のレベルの高さからくるものらしい。

今日、多くの高等学校、大学で、まともな講義ができないのではないかと思える教育界の混迷ぶりが、よくマスコミの報道に出る。しかし、高専ではこうした話をいっこうに聞かない。コンテスト間近になるとほとんど徹夜。作品を仕上げ、そのまま土日の大会に臨むという。終われば月曜日からは、いつもどおりの授業がある。学校によっては、定期試験の真っ最中のこともあると聞く。目的に向かってここまで熱中させるものは何か。プログラミングの楽しさを教えた高専の教授陣の指導と熱意にその秘密がありと見る。毎年、実行委員の先生方は、その運営と資金集めのためにまさにボランティアで歩く。そのご苦勞は、企業側にいても良く分かる。こうした熱意も学生に伝わるのだと思う。

IT産業の真の担い手を、これからもどしどし育てていただきたい。私どもは、存分に腕が振るえる場を提供すべく、事業を大いに発展させたいと思う。

プロコンの夜明け

司会：

プロコン10年を記念してその歩みに関わられた諸先生方にまずプロコン以前の情報処理教育黎明期からお話を伺います。たしか高専では昭和40年代後半から電子計算機教育が開始され、記憶違いでなければ高専の情報教育は群馬と沼津にOKITAC4500（当時3200万）が導入...で16ビット中型汎用機でスタートしたのが始まりだと思いますが...

それから後に現在の専情委の前身、専情協が昭和51年に発足、これに関わった情報処理教育の先駆者である先生方の中から有志により10年前（平成2年）にこの第1回プロコンが開催されたと聞き及びます。群馬と名前がでたところで、当時の専情協の中でどのような経緯でプロコンが企画されたのか室賀先生から口火を切っていただきます。ちょうど今年の専情委でお忙しいことと思いますがよろしく...。私はきっと当時の専情協会議後の飲み会から話が始まったと想像しています（^_^）。

室賀：

最近とみに記憶力が減退して来ていますので、10年前の専情協議事録の中をあちらこちら探しながら思い出しています。専情協は当時の文部省技術教育課の指導により本省の会議室で、本省の事務官も出席して出来たのです。

さてプロコンですが、昭和62～63年の関東信越地区専情協の集まりだったと思いますが、

- ・学生の学習意欲向上の方策について
- ・高専像アピールのための当協議会ができる施策について

という議題の中で、堀内先生がプログラミングコンテストをやろうと提案され、先生ご自身がたたき台を作ったのです。これを基にまず関東信越地区内でテスト的に行い、その結果を全国の専情協常任委員会に持って行こうという計画だったのですが、当時の国専協事務局長の朝日さんが、「はじめから全国規模でやったらどうか」と話されたので、平成元年8月に苫小牧で行われました専情協の常任委員会に堀内先生が協議題として出され、少し遅れても最初から全国規模で行おうということになったのです。平成元年秋には、コンテスト実施についてのアンケートを全高専に対して行っています。その結果は、否定的な意見もありましたが、ほとんどの高専から賛成という前向きな回答が寄せられました。

堀内：

そうなんです。朝日国専協事務局長（当時）が長野高専に来られたのが平成元年の6月30日でした。このあたりについては、「プロコンの夜明け」という私の拙文に記してあります。本校の「電子計算機センター年報5号」に掲載してありますので、参考にしていただければと思います。

8月の苫小牧での会議は印象的でした。私が提案したコンテスト案に対して、最初は反対ムードが強かったのです。それを強力に後押ししてくれた若手（当時!!!）委員がいたのです。松澤先生、桑原先生、北原先生（舞鶴）がその先鋒だったと記憶しています。

平成2年3月の専情協の常任委員会で、プロコン実行委員会が結成されました。スタート時は、野島（沼津）、瀬戸（和歌山）、松澤、桑原、堀内の5名でこれに事務局として神津さん、畠山さん（当時神津システム設計）が加わりました。それから協賛回りがはじまり、6社1200万円を獲得しました。メーカーが4社、あとはアスキーと神津システム設計事務所です。今とは全く違った協賛獲得のしかたでしたね。このころ、正式な実行委員体制の模索がはじまり、工藤親分（工藤沼津高専校長）を担ぎ出すことになるのです。

司会：

コンピュータ教育がスタートしたのが昭和40年代半ば、専情協の発足が昭和51年そしてプロコンの発足が平成2年、それから10年を経て現在に至っているわけですが、およそ10年ごとに新しい動きがありますね。象徴的な感じがします。ところで松澤先生にそのころのお話いかがでしょう。

松澤：

私は資料をほとんど喪失していて、記憶に頼ってお話しますので間違っていたらごめんなさい。たしか「高専教育」の何号かに、この辺りの報告があるはずで…（それさえ手元にありません）。ですが、公式の見解よりも裏話の方が楽しいと思いますので、記録されていないものを記憶にたよってお話ししてみたいと思います。

工藤校長を担ぎ出した経緯について書いて見ましょう。その前後の背景は次のようになっておりました。

1. 沼津高専では4月から新しい校長を迎えることになっていること。
2. 専情委の会長校が群馬から沼津に変わることになっていること。
3. 2年交代制ですから、当時、長年センター長を努められた野島先生が、センターから離れられ、私がセンター長代行（代行と言っても長のいない代行）になっていたこと。
4. 前年の8月の専情委で「プロコン開催」が決定され、3月の専情委では実行委員が選出されていたこと。

このような背景で、新しい校長として工藤校長を迎えることになったのです。話は横道にそれますが、4月の最初の総務委員会（当時沼津高専での校長、主事、主任クラスの会議で、センター長代行の私も参加しておりました）で、確か予算関係の審議が行なわれ、工藤校長がある決定をなされました。それに対して後日私が校長に意見を申し上げる羽目になり、単独校長室へ乗り込み、前回の委員会の決定は沼津高専のこれまでの経緯を考慮されておられないので、しかるべき処置を取って頂きたい旨申し入れをしました。もちろん、工藤校長とはそれまで個人的に話をしたことはありませんでしたので、かなり緊張してお話をした記憶があります。ご存知のように「紳士的」な工藤校長は、私の申し入れを静かにお聞きになりました。その後事務長などにお聞きになり適切な処置をして頂いた記憶があります。もちろん、次の委員会で修正の決定がなされたことと記憶しております。

さて本題に戻ります、工藤校長のプロコンへの担ぎ出しの件ですが、上の一件から、私自身が工藤校長のお人柄を知ることになり、この問題への対処の方向が見えてきました。そこで、

1. 専情委の会長校は2年交代で沼津が当番である。
2. プロコンの開催は群馬高専が当番のときに決まったことであり、責任は群馬高専にあるが、開催は沼津高専がしなければならない。



ということから、これまでの高専教育の経緯があり、決定されたことに議論の余地がないこととおし通そうと考えました。校長室での説明で、工藤校長からみると何がどのようになっているか十分にお分かりにならずに、経緯を説明され追認せざるを得なかったと思います。次に体制の問題ですが、

1. 専情委の会長については、センター長代行の私では荷が重いので長年センター長をお努めになった野島先生にお願いしたい。
2. プロコンについては、工藤校長に実行委員長になって頂きたい、これも3月の専情委で決定した
ことである旨申し上げました（ここまで決定したかどうか記憶にありません）。
3. 副実行委員長として野島先生にお願いしたい。

とし、これも結果的に追認して頂くことになりました。これでようやく第1回プロコンの実行委員長、副実行委員長の体制が固まりました。

後日談になりますが、工藤校長から宴会の席で何度もお聞きになったと思いますが、「松澤にしてやられた」という言葉の背景は、ざっとこんなところでしょうか。

司会：

物事を始めるときの苦労は一方ならぬものがありますが、さすが策士というか…このイベントを始められた先生方のご苦労が身にします。特に上司である校長の理解を得るといのはいつの時代でも大変なことですよ…(^_^)

最初の京都、大分、仙台の三大会は今の話の事情からおわかりのように実行委員会が主体と

なって開催したわけですが、それに当たっての準備の苦労、大会でのハプニングなど伊原先生思い出を…。

伊原：

私がプログラミングコンテストの実行委員に誘われたのは9年前、第2回のプロコンの準備段階に入っていた、たぶん4月頃かと思います。松澤委員（当時沼津、現北陸先端大で審査委員）、堀内委員（長野）から「とりあえず何もしなくてよいから」と誘いをうけて、よくわからぬうちにOKをしていました。しかし、なんと「とりあえず」の期間の短かったことか。

司会：

誰かと同じじゃあないですか…先輩のしたことは後輩に…そして、そのまた後輩に続くわけですね。

伊原：

えー（絶句）、当時は実行委員の数も少なく1人で何役もこなさなくてはならなかったのです。実行委員になって丸9年を経過したわけですが、この間ほとんどプロコンの財務（プロコンでは協賛金集めと予算、決算にかかわる部分を財務と呼んでいます）にかかわってきました。この辺でプロコンがどうして運営されてきたかを財務方面から話してみたいと思います。

プロコンは、大会により異なりますが、ほぼ2000～2400万円程度の経費で運営されてきました。これらは全て協賛企業の協賛金でまかなってきたものです。これら協賛の依頼は実行委員が手分けして行ってきました。しかし時代の変化と共に、今では企業としてプロコンのようなイベントに協賛するということが、かなり難しくなってきたようです。そのような状況の中でも、プロコンがなんとか協賛金を集めて運営できてきたのは、実は日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会（以下パソ協と略す）の清水専務理事（当時、現名誉顧問）と財務担当実行委員の連携プレーがあったのです。

第1回のプロコンは6社の協賛金1200万円で運営されたそうです。実際は赤字であったと聞いています。私もプロコン財務に関連して9年、どうやったら協賛金を集められるかということが少しわかってきました。しかし、何も無いところからプロコンを企画し、企業に依頼して協賛金を集めた第1回の実行委員の創造力と実行力は、仲間とはいえ「すごい！」と思っています。私が途中から実行委員として参加した第2回大分大会の協賛金集めは、第1回の実績もあり順調に進んでいたように思います。私も第1回からの実行委員について何社かに協賛依頼に行きました。ほぼ1800万円の協賛金が集まって、第1回の赤字を埋めることもできました。しかし第3回仙台大会から少し事情が変わってきました。協賛金集めは順調だったのですが、参加校の増加もあり経費が増えて、約130万円の大赤字となってしまったわけです。

司会：

その点は毎回かもしれませんね。それがどうなったかは後ほどにして宮城の佐藤（次）先生、第3回は仙台でしたが当時のことをどうぞ…。

佐藤（次）：

私がプロコンの本選に初参加したのは第3回です。その開催校は仙台電波高専であり、当時は電子計算機室長を兼ねていたのでプロコン開催のお手伝いをしました。この第3回は本校からも本選出場を果たし、私はその指導教官でもありました。そこでは斬新なアイデアを伴う素晴らしい作品と先生方に出会うことができ、その感動とソフト開発の喜びを本校の学生と共有したいと願ったものでした。

この時以来、プロコンの不思議な魅力に取り付かれ、それ以降は連続で本選会場に出没し、現在は実行委員として係わっております。その後函館大会では自由部門に参加し、パソコン通信によるバーチャル・ベースボールをテーマとした作品で、中西君を擁する舞鶴の4連覇阻止に挑んだことを今更ながら懐かしく思い出します。現在では長野が連覇中であり斬新な

発想と実現には敬意と強い感銘を覚えているところです。反面個人的にはそこに対抗する高専の出現を期待しており、その事によって高専全体のレベルが向上するものと確信しています。

司会：

第4回からは開催校が回り持ちになりましたね。豊田が主管になり名古屋で開催されたようですが…。

堀内：

それでは私の方から…。実は第2回までは完全に実行委員会主体で動きました。ですから、実行委員長は専情協委員長の工藤沼津高専校長、桑形群馬高専校長が交代で担当され、地元の高専の担当者は個人的に協力という色彩が強かったのです。1回目は舞鶴の北原先生、2回目は大分の兼田先生が精力的に働いてくださいました。第3回は仙台が舞台でしたが、ここでは仙台電波高専の山田校長を主軸に、実行委員の佐藤公男先生、鹿股先生が現地での主導権を握ってくださいました。そして、学校をあげて運営に協力するという機運が強くなったのです。本選の運営では実行委員会と現地開催地高専の両輪で動くようになったというわけです。

これを受けて、4回目の名古屋では開催地校という存在を明確にしての運営体制が敷かれるようになりました。豊田高専の荻野、小川、仲野先生が強力に豊田高専の皆様を主導されていたのを記憶しています。この体制が定着したのは、実は第5回の富山大会です。この大会から実行委員長代理として開催地担当校の校長に重責をお勤めいただくようになったわけです。及川校長がその初代、そして函館の延與校長が第6回の実行委員長代理となられ、開催地の実行委員会体制が徐々に強化されることになります。富山商船の故山川先生、函館の西田課長など個性のあふれる方を思い出します。

更にこの体制が発展して、第7回からは実行委員長が開催地校の校長というスタイルとなり、現在に至っています。

総目次

進む



プロコンメンバー 海外に飛ぶ

実行委員

ネクストウェア (株)

久保 慎一

予てより、プロコンでも国際交流・国際理解の話題が時々出る事は有りましたが、毎回の運営企画や協賛活動に大半の時間を費やさざるを得ず、関係者の間では何時の間にか忘れられた言葉になりかけておりました。

平成9年は第8回大会で長岡での開催でした。この第8回長岡大会は殊更意義深いコンテストとなりました。1つには念願の全国テレビ放映（NHKサイエンスアイ）が実現できたこと。2つ目は、忘れかけていた国際化の端緒が実現できたことでした。

それは、その年たまたま来日されておられました、アルゴリズム理論の世界的な権威B. ブッフバーガー教授（オーストリア共和国リンツ大学）を特別審査員として招聘できたことです。更にブッフバーガー教授は長岡でのコンテストに強い感動を覚えられ、優れたチームをリンツ大学短期研修として迎えたいとの申し出がありました。この発案に、夢の実現に、審査委員の（社）日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会の清水洋三専務理事（当時、現名誉顧問）が、何時ものようにあつという間に旅費協賛をお願いする企業団をおまとめになり、翌春実現の運びとなりました。

平成11年、記念すべき第10回大会は瀬戸内の港、呉で開催されました。この大会では関係者の中で、瀬戸内の風光、呉の歴史などが大いに話題になりました。その中で、1600年始めから約200年間続いた朝鮮からの外交使節である朝鮮通信使の話にも及び、この朝鮮通信使に縁の深い下蒲刈が呉に極近い島であることなど話が盛りあがりました。お隣の国、韓国との盛んであった平和交流の時代に思いを馳せているときに、昔のこととはいえ韓国と縁の深いこの地で開催される第10回呉大会を記念して、優秀チームに韓国短期研修を用意しようとの提案がなされたのです。

このご提案者は、（社）パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会清水名誉顧問でした。前回同様、清水名誉顧問の信じられないようなご尽力でした。実現に向けての協賛企業の取り纏め、韓国との交渉窓口（株式会社ジャスネット）を依頼、とりわけ全面的受入にご尽力を頂いた韓国情報産業連合会の李龍兌会長との綿密な文字通りの「通信」により翌早春実現致しました。

其々の詳しい研修の成果は、参加されたメンバーのご報告をお読みいただくとして、コンテストは勿論この2回の海外研修も全国高専に寄せる各界の大いなる期待とご支援の賜物と思えます。

総目次

本章目次

リンツへの旅

～第8回プログラミングコンテスト最優秀チーム顕彰事業～

●
長野高専 **堀内 征治** (指導教官)

前ページの経緯にあるように、第8回長岡大会でのブッフバーガー先生からの突然の招聘を受けて、プロコン審査委員会ではグランプリチームにその栄誉を与えようということになり、幸運にも私の指導する長野高専チームが選出された。

ブッフバーガー先生、そして旅費等のご支援いただいたパーソナルコンピュータソフトウェア協会傘下の企業の皆様などにご相談しながら、旅程は次のように決定した。

平成10年3月5日(木)	成田出発、同日ウィーン着
3月6日(金)	ウィーン市内研修
3月7日(土)	リンツ着、ブッフバーガー教授主催歓迎夕食会 リンツ市内研修
3月8日(日)	リンツ大学訪問、 RISC (Research Institute for Symbolic Computation) 見学、 Polytechnic University for Software Engineering 見学、 メイヤー教授の特別講義受講
3月9日(月)	PolyUにおいて研修(授業体験) 本校学生によるプレゼンテーション、デモンストレーション 交流会(両校学生および教授)
3月10日(火)	リンツ発(ウィーン経由)、翌日成田着

学生5名(西入大輔、加藤治樹、久保田淳一、黒岩貴宏、小林一樹)と引率教官私の一行は、不慣れな中、ブッフバーガー教授はじめ沢山の方々の善意に支えられて、意義ある研修旅行を無事終了できた。改めて心から感謝申し上げる。

旅行から戻って1ヵ月ほど後に、ある雑誌に求められて「若い力」と題した原稿を寄せた。拙文ではあるが、当時の思いが少しでもお伝えできれば幸いと、引用することをお許しいただきたい。

音楽の都ウィーンから列車で西に向かう。美しい車窓に目をやりながら2時間ほどゆったりした気分を楽しんでいると、リンツに着く。

リンツといえば、音楽通の方ならば、アントン・ブルックナーの生誕地やモーツァルトの有名な交響曲を連想されるだろうが、たいていの人からは「えっ、リンツってどこだっけ」と尋ねられてしまう。実は、リンツはオーストリア第一の工業都市である。ヨーロッパを代表する大河川ドナウが中央をとうとうと流れるリンツの街は、本当に美しい。とくに壮大なリンツ城館が立つ高台からの眺めは、古い歴史と

自然とそして現代科学がマッチした美しさを、見事に呈してくれる。



その州都リンツの学問の府がリンツ大学である。私たちが中学や高校で学んだ「ケプラーの法則」の、あのケプラーが研究・教育に携わった大学ということで、地元では親しみを込めて「ケプラー大学」と呼んでいる。そのリンツ大学に、現在のコンピュータサイエンス界の世界的権威の一人、ブッフバーガー教授がおられる。

ひょんなことから、ブッフバーガー先生のご招待を受けてリンツを訪れる機会を得た。一か月ほど前のこの小旅行で、私は日欧の若い人々のたくましいエネルギーを改めて強く感じた。上記は、この感激をお伝えするための、長い前置きである。

リンツ大学はオーストリアの主要総合大学であることから、いくつかの付属研究所を有している。その一つの記号論理研究所（**RISC**と略称で呼ばれている）の所長をブッフバーガー先生が兼務されており、私達一行のリンツ滞在の大半はこの**RISC**とその周辺にあった。「一行」というのは、私および私の研究室の学生5名のことである。

さて、**RISC**はリンツ郊外のハーゲンベルクという村に建てられていた。といっても、実は中世の古城を再構築した施設であった。建物自体は古城をそのまま使っている。だから、外観からはとても最新の科学を追求する研究所とは思えない。内部も通路や、ロビーは城の造りをそのまま残したもので中世のムードが漂っているが、研究室やオフィスに入ると最新設備が並ぶ近代的な様式に一変する。この辺りはヨーロッパの随所で感じられる真の合理性であり、文化の伝統の重みである。すぐに、スクラップアンドビルドで再構築しようとする日本とは事情が随分違っているのである。

この**RISC**研究所では研究・教育・生産（産業）を三位一体のものと考えており、その思想から、研究所に隣接して4年制の比較的小規模な工科大学が設置されていた。



早速学生達の授業を覗くことにする。教室は自由というか、むしろ雑然とした雰囲気漂っている。服装は日本の学生よりさらにラフな感じであり、缶ジュースを持ち込んで机の上に置く者も結構多い。我々闖入者のことなど全く無頓着といった様子だ。あまりのおおらかさに、「これは、先生は大変だろうな」と感じ、同行して下さった先生に「自由なムードですね」と申し上げたら、すかさず「やろうと思えばキスだってできてしまうほどですよ」とのジョークが返ってきた。

ところが講義が開始されると、学生の態度は急変した。学生全員が目がすべて教師の目を見詰めている。この状態で授業が進むのである。ノートはとるが稀であり、「聞いたその場で、理解していってしまわなければ」というような学生の気迫が伝わってくるようであった。

もうひとつ感心したのは、ディベート型の授業である。学生は、疑問があったり、教師と違う意見があると、すっと立ち上がり、教師の言葉を遮ってでも自己を主張する。そして、他の学生もその議論に積極的に加わるのである。

授業開始後しばらくして、ふと重大なことに気がついた。授業が「英語」で行われているのである。当方は外国人の立場であるからあまり奇異に感じなかったのだが、良く考えてみれば、オーストリアはドイツ語圏である。日常会話はドイツ語のはずなのに、と傍らの先生に小声で尋ねると、この大学では全ての授業を「英語」ですすめることになっているというのである。なんと国際化に立脚した、エネルギーを取り組みであろう。日本でも一部の講義では英語での授業もあるが、すべての授業を英語で、という大学があるというのは耳にしたことがない。

あまりに学生が熱心なので、モデル的なクラスを見せていただいたのではないかという気がしたが、引き続き見学した二つの異なる学級も、全く同様に積極的な授業の展開をしていた。

この学生達は翌日我々に、自分達の研究成果を披露してくれた。RISC研究所でのプロジェクトのテーマに関連してのオリジナルソフトウェアであったが、この技術力が極めて高いのである。日本の大学院レベルの、あるいはそれ以上の質の高い研究内容に匹敵している。見事な研究成果に、ここでも学生諸君の大きなエネルギーを感じた。

要するに一部の突出したメンバーが醸し出しているのではなく、大学の学生全部から発信される若い力に感激したのである。

彼らは4年生の後期には半年間の企業実習に出かけることが義務づけられている。日本で昨今話題になっているインターンシップ制度に似ているが、あちらはすでに伝統ある体系で実施しており、受け入れてくれる企業はヨーロッパ全土に及んでいるのだという。2年生だという数人の学生が私のところにやってきて、「自分達は、是非日本で企業実習を体験したい。日本のすばらしい技術を学び、自分達の力を十分に発揮させたい。」と企業の紹介を切望していった。とにかく、積極的な彼らの姿勢には圧倒される思いであった。

この工科大学の話題とは異なるが、リンツの「アルス・エレクトロニックセンター」でも若い知的なエネルギーが発散されている光景に出合い感動した。このセンターは、コンピュータ科学の粋を集めた研究展示施設であるが、その一角に数十台の端末が完備されたインターネットルームが、また最上階にはインターネットカフェが備えられていた。訪れたのが日曜日ということもあり、センター全体は子供連れの家族でにぎわっていたが、上記の2つの施設では主に中高校生といった世代の利用者（しかもその半数以上が女子）で満杯であった。

日本でも図書館などでは受験勉強に励む同年代の高いポテンシャルエネルギーを感じることはできるが、それがインターネットルームであり、さらにその発信先が自国だけでなく全世界に向けて発信している実態を見て、かなり大きな衝撃を受けたのである。

実に、彼ら若者は（少なくとも私が目にしたリンツの若者は）国際人として通じるために、内在するエネルギーをいかに高めるかに大きな努力をはらっているの



である。そして、その若者の無限の可能性に期待する雰囲気もしっかりと周囲に浸透していることに、深い感動を覚えた。

教える側も学生の側も共に自信に溢れている…、これがリンツでの強烈な印象である。

ところで、この旅では、私と同行した日本からの学生諸君からも同様な感動を得ることができ、嬉しかった。

実は、彼らは私の指導の下、全国高専プ

ログラミングコンテストにオリジナルなソフトウェアを応募し、難関を突破して見事日本一に輝いたチームである。

私の研究室に出入りする学生諸君は毎年このコンテストに応募し、通算四度の日本一（文部大臣賞）を獲得した他、常に上位の成績を収めている。これらの作品の中には「打ち上げ花火のシミュレータ」「オンライン化粧シミュレータ」といった画期的なシステムがあり、読者の一部の皆さんにはきっと興味を持っていただける内容だと思うが、それについてはいずれかの機会に譲ることとする。今回の文部大臣賞受賞チームは「音楽を奏でると、それに合わせて自動的に譜めくりを行う」という、世界で初めてのユニークなシステムを開発した。リンツへはこの業績が評価され、ブッフバーガー先生の目に留まった結果としてご招待を受けたという次第なのだ。

リンツ滞在の最終日、我が学生諸君は工科大学の教職員と多くの学生を前にして、上記の「譜めくりシステム」に加えて「画像の自動合成」という新しい概念での技術によるCGのシステムを紹介した。はるばる日本から運搬したシステム一式を前に、学生諸君は堂々としたプレゼンテーションを行ってくれた。反響は期待以上に大きなもので、「日本一」が世界でも通じたという感慨を覚えた。彼らはこの日まで、RISC研究所の教授陣の特別講義を受けたり、工科大学の学生の授業と一緒に受講したりと、未経験の世界をたっぷり味わっていたので、緊張は極度に達していたに違いない。しかも、学校ではどちらかというと英語が苦手という学生ばかりである…。しかし、苦勞を越えて、リンツの皆さんの温かい拍手を受けた学生たちの顔はすばらしく輝いていた。

最後の夜は、両国の学生同士のフェアウェルパーティーが催された。もう彼らの間には言葉の壁も文化の違いも障害ではなかった。真の国際人の旗手としての清々しい顔だけがそこにあった。そして、私の心には、またも、「二つの国の学生の若い知力のたくましさ」についての大きな感動が走っていた。

「最近の若い者はどうも…」と、つい口をついて出てしまっていないだろうか。もし、そうであったら反省してみたい。

若い力は偉大である。国際人として創造的な仕事ができるのは、若い彼らしかいないのである。もし、彼らが力を発揮していないとしたら、それは我々年長者に、それを育む環境作りをする努力が欠けていると思うべきであろう。

「地球がふるさと」二十一世紀には、人は本当にそう思うようになって欲しい。い

や、きっとそうなるであろう。

[環衛ジャーナル（株まほろば）通巻303号（1998年5月号）掲載]

総目次

本章目次

プロコンメンバー海外に飛ぶ



韓国研修

～第10回プログラミングコンテスト最優秀チーム顕彰事業～

長野高専 鈴木 宏 (指導教官)

プログラミングコンテスト後援団体である(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会顧問清水洋三氏と韓国情報産業連合会会長李龍兌氏のご厚意により、第10回(平成11年度)プログラミングコンテスト最優秀賞受賞チームに対して、韓国短期研修を実施して頂けることになりました。このために訪問団を構成し、団長に清水洋三氏、呉高専校長(第10回プログラミングコンテスト実行委員長)長町三生氏、飛田紀久子氏(劇団四季)、加藤雄一氏(研修主催企業の(株)ジャスネット、通訳兼随行)、この年課題部門で文部大臣賞(最優秀賞)を受賞した長野高専「歌舞伎のための3Dシナリオ作成システム」チーム5名(三井健太郎、小川大祐、北村聖児、吉澤友克、佐藤雄一)、引率教官は本来指導教官である長野高専の堀内征治先生が行くべきところ校務多忙のため同校の鈴木宏の、総勢10名が行くことになりました。

本研修は、情報産業のメッカであるメディアバレーの企業や大学、歴史的・文化的施設の見学、および韓国の家庭でのホームステイなどを通して、韓国の情報産業・教育機関の特徴を見聞するとともに、日韓の歴史的交わりを理解し今後の良好な交流を行うための窓口となる機会として与えられました。研修は学生の都合などもあり3月(3月3日～3月10日の8日間)に行うことにしましたが、韓国は3月が新年度の始まりということもあり、企業・学校ともに忙しい時期でなかなか見学先・研修先が見つかりませんでした。しかし、李龍兌氏が会長を務めるトライジウム社のカン氏と加藤雄一氏との両名のご努力により、今回の研修において多くの施設・企業を見学することができました。

見学先などは、

1日目	移動(韓国へ)・レセプションパーティー(韓国宮廷料理を堪能)
2日目	昌徳宮・南大門(買物)・大学路の見学・ホームステイ先の主人との夕食会(焼き肉)
3日目	韓国民族村・イテウォン(韓国の銀座)・町のスーパーの見学
4日目	トライジウム社の会社見学、ソウルオリンピックスタジアムの見学、トゥルーネット社の会社見学とプロコン作品のプレゼンテーション
5日目	板門店見学ツアーへの参加
6日目	天安工業大学(長野高専の姉妹校)の訪問とプロコン作品のプレゼンテーション、独立記念館の見学、町の散策(ゲームセン

	ター、屋台、本屋などを見る)
7日目	免税店での買い物、竜山（韓国の電気街（秋葉原）、大韓生命63ビル（展望台）、ユウジンテック社の見学、南山公園（ソウルタワーより夜景を見る）
8日目	移動（日本へ）

でした。

今回の研修を通して、ケーブルテレビを利用したインターネットやビデオ・オンデマンドを見て韓国の情報産業がいかに日本より進んでいるか、また経済危機より韓国がいかに立直り、それにどのように情報産業が関わったかなど、多くの事柄を実際に見聞きでき、大きな衝撃とともに学生達の今後の発憤材料になったと思います。また、板門店・独立記念館などの施設を見学できたことにより、韓国と日本の関係を再認識しつつ、韓国と日本の歴史や現在韓国が置かれている状況も知ることができました。さらにホームステイを行ったことにより、韓国の人の生活を実際に体験し、文化の違いなどを肌で感じることで大変有意義でした。



今回の研修に対しまして、清水洋三氏と李龍兌氏に感謝申し上げますと共に、ジャスネットをはじめとする協賛企業各社にお礼を申し上げます。また実務を担当して頂いたトライジェムの朴鐘一氏とカン氏、同行して頂いた加藤雄一氏にお礼を申し上げます。

本研修が終り、日本に戻り間もなくの6月、韓国と朝鮮民主主義人民共和国（北朝鮮）との首脳会談が開催され、8月には離散家族相互訪問が行われました。変わりつつある韓国を感慨深く見るとともに、今後日本との関係がより良い方向で発展して行き、それに情報産業がうまく関わって行ければと思います。





総目次

本章目次

参加状況一覧 (第1回～第5回)

(表をクリックすると目次に戻ります)

◎は最優秀賞、○は優秀賞の受賞校(それぞれ1チーム)

学校名	第1回		第2回		第3回		第4回		第5回			予選通過テーマ数(競技を除く*)														
	課題	自由	課題	自由	課題	自由	課題	自由	課題	自由	競技	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回					
函館小		1		1							1	◎1	1				○1									
苫田		1																								
旭川		1		2		1	1			1		1			1											
八雲	1	1	2			2	1								1							◎1				
仙台電	2			1		1	1			1					1		○1		1	○1		1				
秋田						1	2	1		2	1				1											
福島	2	2		1		2																				
茨城小																										
群馬	1	1	1	1			1			1		1								1	1	2				
更木	1	2		1		1				1	1	○1								1						
東津京	2	2		1		1	1			2	2	1	1	2	1	1			1	2						
長岡野	1		2	2		1	2	2		2	2	1	1	◎1	2	3	◎2	◎3	◎◎3	◎2	◎2	◎2				
富山商	1	2	1	1	1	1		2																		
富石		1		1	1	1	1	1		2	2	○1		1	1	1	◎4	1								
福井	2	2		2	2	2	2	1			1					1		1			1					
沼津	1	2	2	1	1	1	1			2	2	1	1		1						○1					
豊田	2	2	2	1	1	2	2								1	○1										
鳥羽商	1	2				1	1	2		2	1	1		1	1					1						
鈴鹿	1	2	2			1	1	1		2	1	1	1		2						2	1				
舞鶴	2	1	1	2	1	1		1		1	1	1	○1	○1	◎2	◎1	◎1	2		○2	1	1				
明石	2	2	2								1	1									1	1				
奈良山	1	2	1	1	2	1	2	2		1	1	1		1	1											
米津							1																			
松島		2	2	2		1	1	1		2	1	1		1												
徳山	1	2	1	1		1	1	1			1	1			1						1	1				
宇都		2	2			1					◎1				◎1											
大島	1	2	1	2	1	1	1	1		1	1	1	1	◎2	◎1	2				1	◎2	1				
阿高		1				1	1			1	1															
高松	1	1	1	1		1			1		1										1					
新居											1										1					
高知	2		1				1		1	1	1				1	◎1				2	◎2	○◎2				
久留	1	1	1	1																						
有北	1	1	1	1	1		1	1		2	1	1	○1		1					○1	2					
世保															1							1				
熊本電	1		1	1	2	1	1	1		1	1	1		○2						○1	1					
八大	1		1	1	1	1	1			2	1	1			1						1					
都立		1	2	1																		1				
鹿島			1		1	2					1				1						1					
札幌市							1	1		1	1	1									1					
立空							1	1		1	1	1									1					
立英				1		1	1	2		2	1	1			1	2					1					
立英		1		2		1	2			2	2	1			1						1					
立英	1				1	1	1			2	2	1	1									2				
合計	33	51	0	34	41	0	26	38	0	24	29	0	37	42	32		16	15	18	19	18	16	20	20	20	15
		84			75			64			53			111												

(数字は応募テーマ数)

*競技部門の応募作品は、審査の結果すべて予選通過。

参加状況一覧 (第6回～第10回)

(表をクリックすると目次に戻ります)

◎は最優秀賞、○は優秀賞の受賞校（それぞれ1チーム）

学校名	第6回			第7回			第8回			第9回			第10回		予選通過テーマ数（競技を除く ¹ ）											
	課題	自由	競技	課題	自由	競技	課題	自由	競技	課題	自由	競技	課題	フテ ツツ	競技	1回	2回	3回	4回	5回	6回	7回	8回	9回	10回	
函館小	1	1	1			1				1					1	◎1	1				◎1					
小川旭	1		1	1								1			1	1										
戸田				1	1			2		2			2	2					1							◎1
宮城		2			1		1	2	1	1	1	1	1	2	1			1			◎1		1	◎1	1	
仙台電			◎1			1		1						1	1					1						
秋田															1	1										
鶴岡	1	2	1		2	1	1	1	1						1	1				◎1						
福島															1											
茨城		1	1		1	1	1	1	1	1		2	1	2	1	1							1	1	2	
小群	1	2	1		2	1	1	1	1					1	1	◎1							1	1	1	
更木	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	
木東	2	2	1		1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1						◎1	1	1	1	
長岡	2	2	1	2	2	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	◎1	2	3	◎2	◎3	◎3	◎2	◎2	◎2	
富山商	1	2	1	1		1		1			1			1	1								1	1		
富山	2	1	1	2		1	2	1	1	2	1	1	1	1	1		1	1	1	◎4	1		1	1		
石川		2	◎1	1	2	1		2	1	1	1	1	1	1	1					1	1	1	1	1	1	
福井	1	1	1		2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							◎1	1	
岐阜	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1	1							◎1	1	
沼津	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	◎1						◎1	
豊田	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							1	1	1	
鳥羽商	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1									◎1	
鈴鹿	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	1	1	1	1				2	1	2	1	1	
舞鶴	1	1	1	1	2	1	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	◎1	◎1	◎2	◎1	◎1	2	◎2	1	1	1
明石	1									1	1	1	1	1	1	1						◎2	1	1	1	
奈良	2		1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1				1	1						
和歌山	2				1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1											
米子	1	2			1	1		1	1					1	1											
松江			1		1	1		1	1					1	1		1									
広島商		1	1	1		1	1	1	1		2	1	1	1	1						1					1
島根	2		1		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1					◎1						1
徳島	1	2	1				1	1	1	2	2	1	1	1	1						1					1
大島	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	1	1	◎2	◎1	2			1	◎2	1	1	1
阿高			1				1	1		1	1	1	1	1	1											
高松						1																				
間電			1		1	1		1	1	1	1	1	1	1	1								1	1	1	
新居	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1	2	1	1	2	1					1	◎1		2	◎2	◎◎2	
弓削			1			1																				
高知						1																				
久留米	2	2	1	1	1	1	2	1	1	1	◎1	1	◎1	1	1								◎1	2	1	1
有北	1		1	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	◎1	1		1	1		2	1	1	1
佐世			1																				◎1	1	1	1
熊本電	1	1	1	2		◎1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1		◎2	◎1		1		◎1	1	1	1
八代			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1							1	1	1	1
都立			1	1	1	1																				
鹿見			1	1	1	1																				
札幌		1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1								1	1	1	1
東京都	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	1						1	2	1	1	1	1
立飛	1	1	1			◎1	2	2	1	1	1	1	1	1	1											
立英	1	1	1			1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1										
立英	1	1	1			1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1								1	2	2
立英	1	1	1			1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1								1	2	2
立英	1	1	1			1	1	1	1	2	2	1	2	2	1	1								1	2	2
合計	39	44	37	29	39	41	41	45	39	31	42	47	25	34	45	16	15	18	19	18	16	20	20	20	15	
	120			109			125			120			104													

(数字は応募テーマ数)

¹競技部門の応募作品は、審査の結果すべて予選通過。

成績一覽

(表をクリックすると目次に戻ります)

回数	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	
開催年	平成2年	平成3年	平成4年	平成5年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	
開催日	11月3日	11月3日	10月31日 11月1日	11月20日 11月21日	10月8日 10月9日	9月30日 10月1日	11月9日 11月10日	10月11日 10月12日	10月3日 10月4日	10月9日 10月10日	
開催市	京都市	大分市	仙台市	名古屋市	富山市	函館市	北九州市	長岡市	明石市	呉市	
開催校				豊田	富山商船	函館	北九州	長岡	明石	呉	
参加校	課題国立	23	25	20	14	20	25	20	28	21	17
	課題公立	1			3	3	1	2	2	1	2
	課題私立	1		1	2	1	2	1	1	1	1
	自由国立	34	30	30	23	28	25	26	29	26	27
	自由公立				1	3	4	3	3	4	2
	自由私立	1	2	2		2	1		3	1	
	競技国立					29	35	37	35	41	41
	競技公立					2	1	3	2	4	2
競技私立					1	1	1	2	2	2	
参加校延べ計	60	57	53	43	89	95	92	105	101	94	
課題部門	最優秀賞		長野	大島商船	呉	富山商船	長野	長野	長野	長野	長野
	優秀賞	群馬	有明	熊本電波	沼津	長野	函館	舞鶴	久留米	宮城	弓削商船
	審査員賞		沼津	長野	長野 富山商船	富山商船 大阪府立 鈴鹿	木更津 富山 舞鶴	北九州	宮城 小山	石川 弓削商船 舞鶴	大島商船 金沢
	特別賞	東京 木更津 長野 岐阜 熊本電波	沼津 大島商船 北九州 大分	木更津 富山商船 奈良 舞鶴	長野 八戸 釧路 大島商船 神戸市立	宇部 長野 仙台電波 東京	大阪府立 大阪府立 熊本電波	豊田 鈴鹿 石川 長野 大阪府立 広島商船	有明 大島商船 舞鶴 大分 弓削商船 長岡	富山商船 長野 北九州 鈴鹿 明石	金沢 鈴鹿 大分 宮城 呉
	佳作				詫間電波 熊本電波 大分	木更津 岐阜 松江 神戸市立	長野 弓削商船	木更津 有明	大島商船 舞鶴 熊本電波	八戸 木更津	有明 石川
自由部門	最優秀賞	函館	大島商船	舞鶴	舞鶴	舞鶴	弓削商船	東京	大島商船	弓削商船	八戸
	優秀賞	舞鶴	舞鶴		佐世保	福島	宮城	長野	佐世保	岐阜	弓削商船
	審査員賞		富山商船 八代	育英 豊田 沼津	大島商船	木更津 富山商船 弓削商船	有明 長野	東京都立 北九州 都城	札幌市立 詫間電波	大阪府立 大島商船	北九州 広島商船
	特別賞	釧路 鶴岡 福島 沼津 鈴鹿 大島商船 育英	函館 木更津 岐阜 松江	宮城 仙台電波 木更津 長野 鈴鹿 熊本電波 鹿児島	豊田 都城 東京 木更津 有明 奈良 長野	富山商船 鈴鹿 広島商船 石川	都城 石川 舞鶴 長野	新居浜 舞鶴 鹿児島 群馬 木更津 大島商船	長野 弓削商船 有明	佐世保 都立 金沢 東京 小山 鈴鹿	熊本電波 小山 有明 長野
	佳作				仙台電波 富山商船 松江 東京	奈良 東京都立 大阪府立 育英	東京都立 熊本電波	久留米 舞鶴 沼津	富山 木更津 木更津 八代 仙台電波 広島商船 宮城	小山 富山 詫間電波	小山 徳山 松江 弓削商船
競技部門	優勝(文部大臣賞)					呉	秋田	神戸市立	有明	久留米	仙台電波
	準優勝					富山商船	福井	八代	育英	鳥羽商船	函館
	第3位					福井	東京	久留米 舞鶴 沼津	弓削商船 久留米	呉 舞鶴	新居浜
	特別賞								呉 熊本電波 金沢	長野 八代 阿南	神戸市立 金沢 舞鶴

注釈	第4回以降最優秀賞は文部大臣賞と称す 第9回以降特別賞を敢闘賞と改称 第10回以降自由部門はコンテンツ部門に変更 審査員賞は審査委員特別賞、特別審査委員賞をいう
----	---

第1回～第2回入賞総覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

第1回 京都市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	ハンドロボットのディージング	岐阜	橋浦正史	山田 爽 松岡 謙
	2	電気回路CAIシステム	群馬	秋月 治	堀口 剛 増田 秀紀 野原 崇 大嶋 孝幸
	3	機構学のためのグラフィックシミュレーション	長野	堀内 征治	佐藤 秀行 松林 治幸
	4	CAI教材作成ツールの開発と実用例	東京	西宮 辰明	篠山 一城 奥田 大地
	5	CASL CAI demo	熊本電波	田辺 正実 村上 純	長尾 貴光 榎原 啓介 本田 英理也 小松田 完信 前田 京祐
	6	マンマシンインターフェイスを考慮したレーザーディスクコントロールシステム	木更津	栗本 育三郎	渡辺 次郎 池本 寿一
自由入賞	1	ART98	鶴岡	高橋 晃	秋里 志克 佐藤 哲 島田 稔
	2	Prologを用いた赤外線吸収スペクトルデータ(IR)より物質を推定するプログラム	福島	大沢 英一	門脇 秀貴 野崎 竜也
	3	CCDカメラ画像を入力とする3次元CADシステム	舞鶴	池野 英利	片又 貴博 衣川 敬郎
	4	ハンマー・ロボット・シミュレーター	沼津	澤津 一郎	長澤 純人 美濃部 賢一
	5	オイラーへの挑戦	鈴鹿	安富 真一	田中 克典 野上 宣志 渡辺 照幸 川村 正明 山本 忠司
	6	マイクロマウス迷路走行シミュレーションプログラム	鶴岡	富樫 豊	肥田 野勝 太田 康政 佐藤 浩 鈴木 茂
	7	流るる映像	函館	矢代 和裕	奥島 善隆 田中 信一 長谷川 幹人 竹部 徹 本沢 剣
	8	ネットワーク君	青森	木戸 能史	宮下 貴志 家納 美貴 三浦 浩二 花戸 基宏
	9	Symphony	大島商船	山田 寛	久保 勝 金江 信幸 星出 好史 川辺 由美 坂本 浩美
	10	ヘルプウィンドウシステム	都岐	中村 博文	石崎 賢二 小段 洋一郎 段年 敏 持永 和秋
課題佳作	1				
	2				
	3				
	4				
自由佳作	1				
	2				
	3				
	4				
競技	優勝				
	準優勝				
	3位				
	特別賞				
	同				
	以下略				

第2回 大分市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	CAIソフト	有明	松野 了二	丸山 圭二 田上 立也 前川 雄一 近藤 純城 芝原 実
	2	FORTRAN実力養成CAIシステム	大分	福田 良之介	木崎 順昭 三浦 治 後藤 薫 佐内 忍 島居 幸代
	3	-CAIソフト作成支援言語「LIAC」による-音とフーリエ変換学習用CAI「音を斬る！」	長野	堀内 泰輔	加山 真一 小平 莊一
	4	CGで見る流れの世界 -完全流体の流れ-	北九州	安信 強 櫻村 秀男	生沢 孝樹 山田 英人
	5	天体運動の秘密	沼津	松澤 照男	澤田 英行 遠藤 明
	6	わーどくん	大島商船	岡野 内悟	星出 好史 川中 靖子 坂本 浩美 村岡 るみこ
	7	ふらふら君 -鞭毛を使ったバクテリアの運動パターン-	沼津	小林 英学	渡辺 龍幸 荒屋 隆
自由入賞	1	HYPER GRANDPRIX '91 -パソコン制御によるスロットレーシングゲーム-	舞鶴	池野 英利	阪谷 信幸 山口 順也 今江 功次郎
	2	電力系統操作支援エキスパートシステム	松江	永田 武	荒木 正篤 角田 吉弘 岡章 治
	3	FFT波形解析プログラム	岐阜	所 哲郎	豊吉 貴広 久保田 宗孝 前島 真一 堀田 貴之
	4	ロボットの棒上倒立トレーニング	福島	小林 靖明	西山 貴志 渡部 健吾 宗像 靖 尖戸 克史 戸田 貴純
	5	ARXACSS	富山商船	丸山 哲朗	林利 親 西村 正博 明野 浩之 細池 隆之 見谷 尚彦
	6	マルチメディアビジュアルデザインシステム	木更津	栗本 育三郎	折原 誠司 川井 大輔 永田 章久 伊藤 正己
	7	PDB(Protein Data Bank)の立体表示及び検索システム	八代	吉沖 周三	古里 克也 山本 英明
	8	ぶらり高専	函館	矢代 和祐	奥島 善隆 田中 信一 長谷川 幹人 阿部 雄二 大島 大介
	9	音声入出力インターフェースを用いた航海支援システムの開発	大島商船	岩崎 寛希	郭 振書 佐々木 努
課題佳作	1				
	2				
	3				
	4				
自由佳作	1				
	2				
	3				
	4				
競技	優勝				
	準優勝				
	3位				
	特別賞				
	同				
	以下略				

第3回～第4回入賞総覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

第3回 仙台市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	VDU1パーソナルデスクトップユーザーインターフェース	木更津	栗本育三郎	折原誠司 永田章久 伊藤正己 土屋純子
	2	Three colors of the tastes -光に夢をのせて今、君はコンピュータの舌に挑戦する-	富山商船	門村英城	西村正博 明瀬貴久 米本陽子 桜井貴子 中村早苗
	3	"こんなかんじかな?" -マウスで学ぶ漢字の書き順-	大島商船	神田全啓	星出好史 田中郁子 清水宏和 川本比佐雄 彦枝重之
	4	One Touchable(単信入力FEP)	奈良	山井成良	佐藤一郎 新家康裕 木村昌史
	5	ばー「おばちゃん、えほんよんで！」 -バーコードによるASCIIファイル音声出力システム-	熊本電波	清田公保	淺川孔貴 美瀬真由美 緒方寛 林昌人
	6	ADMICS ~アドベンチャーゲーム形式の多目的CAIシステム~	舞鶴	戸田尚宏	中西巧 谷口雄一郎 縣亮慶 森田大輔 野村拓光
	7	「ゆらぎタントンのたきんぐ」 ~1/fゆらぎ理論の肩たたきへの応用~	長野	堀内征治	藤田憲一 柳澤一樹 佐藤信司 吉澤克明
自由入賞	1	マルチメディア・データベースマネージャー「PCBM」	沼津	青木振一	二井信行 人美忠明
	2	プリント配線板用CAD	鹿児島	豊平隆之	有島正美 石田友子 築瀬昭人
	3	3D ADVENTURE	鈴鹿	安富真一	藤城剛憲 西出英仁 北村元 村中智祐 菊地孝紀
	4	AIR HUNTER 2	豊田	野澤繁之	永谷真澄
	5	Phantom Vision -Personal computerによる 鳥瞰立体視システム-	舞鶴	戸田尚宏	畑中論志 佐々木稔 小島克矢 嶋田卓哉 芦田宏之
	6	INTERACTIVE GRAPHICS TRAINING SYSTEM	育英	J. スロイデル	チャウ・ハン・コン
	7	サンダーカード ver.1.0	仙台電波	小畑征二郎	高田直樹 佐藤順 岩本賀津也
	8	対話型簡易翻訳システム(英文-和訳、和文-英訳)	木更津	榎澤康夫	石井充子 永野恵理 西水貴志 野坂祥江 橋本顕示
	9	デジタル及びアナログ回路の計測・解析システム	宮城	佐藤次男	渥美浩 永森信幸 武田信彦
	10	X Pad Edit Pascal	熊本電波	博多哲也	前田京祐 村本准一 藤本修二 園田晃 草部友紀子
	11	カルノー図による論理回路CADシステム	長野	堀内征治	小平真樹 高橋渉
課題佳作	1				
	2				
	3				
	4				
自由佳作	1				
	2				
	3				
	4				
競技	優勝				
	準優勝				
	3位				
	特別賞				
	同				
	以下略				

第4回 名古屋市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	~パターン入力方式漢字検索システム~ 賢察野郎! 英治夢	長野	堀内泰輔	木下英治 西祖賢治 市瀬謙雄 藤田憲一 吉池浩司
	2	CAIソフト作成支援ツール「CAI MAKER」	八戸	藤原広和	葛西哲郎
	3	解決ネットマン!!	釧路	高橋晃	秋里由佳 大浅優 菅原いずみ 名取英夫 長谷川美雪
	4	SOXIANG(手相占術) -いま、あなたの本性を明かす~	富山商船	山口晃史	吉田孝光 見谷尚彦 岩口美江子 赤井真紀子 赤井健一
	5	Rubato & Fermata	沼津	青木振一	二井信行 人見忠明
	6	わ歌るかな	大島商船	岡野内悟	川本比佐雄 清水宏和 山下美和 原崎美江 原智子
	7	はし-600 ~視覚障害者のための立体ディスプレイシステム~	呉	間瀬英郎	井口康雄 前原保
	8	学習者の意図を考慮した Program Error Advising System「PEAS」	神戸市立	若林茂	宮本幸三
	9	ペン入力でラクラク操作のシステムスコアブック「熟筆甲子園!」	長野	堀内征治	佐藤信司 吉澤克明 川上隆行 高橋浩二
自由入賞	1	グラフィカルファイラー-TW	豊田	野澤繁之	林泰弘
	2	自動消防隊員呼び出しシステム	大島商船	松野浩嗣	池本久 長岡克己 神元雅美 中島里恵 星出好史
	3	学校紹介プログラム(SIP)	都城	種渡幸次	溝口博三 福田恵 上西園理恵
	4	対話型学校時間割編成システム	東京	湯田幸八	佐藤政一 井上正樹
	5	愛玩動物育成シミュレーションシステム Cackle Pets	舞鶴	戸田尚宏	中西巧 縣亮慶 谷口雄一郎 村岡智則 森田大輔
	6	ITEMS Integrated Text and graphics Environment with Mac Bas System	木更津	白井邦人	池田剛 菅野洋亘
	7	林檎通信	右明	松野了二	小田謙太郎 林田隆則 久間裕一郎 田中智
	8	気象データ自動受信システム	奈良	宮本止戈雄	前岡孝司 立花大助
	9	拡張ミール語ワードプロセッサ	佐世保	武富敏	S.シバスタラン
	10	ファンタジア -社会科クイズV-	長野	堀内征治	伊藤祥一 荒井由美子 川上葉月 伊藤淳一
課題佳作	1	誰でもスコアラ-	詫間電波	鯉目正志	高山篤 大西敦量 藤田智
	2	この色な ぶーに	熊本電波	下塩義文	野口健太郎 吉村智幸 ラオジュン
	3	しりとりのあそび	大分	福田良之介	和田潤一郎 森山晃一 小田部晃子 渡辺優市 朝見美保
	4				
自由佳作	1	図形データ変換プログラム -綺麗な文書への誘い-	仙台電波	奥那嶺尚弘	鈴木秀一 菅野仙子
	2	薄紙表面の形状測定と立体図表示	東京	袖賀正光	太田一也 小川淳 加藤豊堂
	3	記録帳 -ベースボール・スコアリング・システム-	富山商船	門村英城	鍋澤純幸 阿閉進也 野原猛史 奥田順平 吉村公寿
	4	オブジェクト指向によるネットワークエディタ	松江	永田武	川上真澄 吉村一成
競技	優勝				
	準優勝				
	3位				
	特別賞				
	同				
	以下略				

第5回～第6回入賞総覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

第5回		富山市		高専名	指導教員	学生名
課題入賞	発表順	タイトル				
	1	植物成長物語	宇部	服部勝己	松原慶子	岡田奈美 横山輝明 谷川竹司
	2	ウィンドウズで楽しくお料理「エプロンキッズ」	長野	堀内征治	高橋浩二	伊藤祥一 伊藤雅光 漆戸裕子 小林悦子
	3	日曜大工 たくみくん	大阪府立	藤田真幸	木村成彰	澤村正樹 南部晴生 野口昇二 本浪勉
	4	SUPER INPACKT	仙台電波	小畑征二郎	亀田達也	高田直樹 佐藤健人
	5	パソコンで遊ぼう	鈴鹿	桑原裕史	渡辺貴昭	山本真代 山本忠司 玉置功
	6	Memory -俺だけの卒業アルバム-	富山商船	門村英城	阿閉達也	野原隆史 奥田順平 吉村公寿
	7	いそげ!! ハリー	富山商船	山口晃史	滝藤正夫	本郷俊行 山口浩司 舘沢将史 土屋知徳
	8	ペン入力音楽情報ソフト「カラヤンくん」	長野	堀内征治	井出成教	加藤慎 樋口高志
9	Conductor Consultant	東京	西村亮	坂本佳孝	若林裕介 村木国満 前田三希緒 久世正明	
自由入賞	1	3次元測距離画像処理システム "日立つ君"	富山商船	水本薫	光田好男	山本勲雄 飯田仁士
	2	日本語文章自動要約システム	鈴鹿	田添大博	西工昌男	中山剛志
	3	立体倉庫を題材にした数値計画システム	広島商船	永岩健一郎	岡田輝美	藤田尚子
	4	万華鏡シミュレート「光見」	福島	大沢英一	星直樹	渡邊邦幸 染谷精司 坂本恵
	5	XwindowにおけるCD-ROM検索システム	弓削商船	長尾和彦	横計人	松浦史拓 中尾雅子 宮脇ひとみ 山岡友紀
	6	Performer!	舞鶴	池野英利	中西巧	谷口雄一郎
	7	ネットワーク用ファイル管理ソフト「FOTATe」	木更津	石川孝	吉野伸一	市川昌範 金井龍夫 渡辺正利
	8	数値解析システム MαCHO!	石川	金寺登	佐渡詩郎	川本真一 西崎泰文
	9	合成開口レーダデータによる波浪解析装置	富山商船	河合雅司	高嶋康人	仲田幸主 竹内学 北野ひとみ 長谷川倫子
課題佳作	1	ツボタッチ	木更津	丸山真佐夫	渡辺正利	井龍夫 大橋誠典 市川昌範 吉野伸一
	2	おんぷドブリン	岐阜	出口利康	玉置千夏子	川口明 佐藤雄久 瀧澤大輔
	3	コンピュータミュージック表現による性格判定システム	松江	藤原豊	片岡尚志	塩田哲也 金織淳二
	4	BASIC・シンフォニー	神戸市立	平池邦夫	鈴木里恵	
自由佳作	1	Multi会計・収支・家計ノート	奈良	土井滋貴	土井俊介	立花大助
	2	動的障害物回避モデルのシミュレーション	東京都立	梅津宏	矢吹和也	渡邊宣宏 岡野敏志
	3	GD ² (慣性モーメント)計算プログラム	大阪府立	里中直樹	松浦哲夫	
	4	ハイパー電卓「実験助手」	育英	木戸能史	杉本晋吾	
競技	優勝	走れ! 測定員	呉	綿井伸爾	菅原洋祐	
	準優勝	多角積軍	富山商船	稲垣正機	鍋澤純幸	平田慎一 津田邦史
	3位	θ測定作戦	福井	斎藤徹	北野弘治	佐野稜一 中村洋一 新出純彦
	特別賞					
	同					
	以下略					

第6回		函館市		高専名	指導教員	学生名
課題入賞	発表順	タイトル				
	1	Chaotic World '95 (カオティックワールド'95)	大阪府立	花川賢治	本浪勉	澤村正樹 佐川幸史 川野貴史
	2	彫る造くん2	函館	石井良博	下館徳幸	川合秀樹 佐藤弘明 長谷川聡 鈴木伸吾
	3	俳句作成支援ソフト ~わびさび~	大阪府立	花川賢治	長友健太郎	木村成彰 丸山一光
	4	魅せます! 大江戸花火職人	長野	堀内征治	松沢彰	安島克憲
	5	い〜Kanji!	木更津	鈴木聡	阿部秀俊	S.DAVID 中村聡 小原基樹 大場美都
	6	第一次五目大戦	富山商船	山口晃史	笹島幸治	荒井盛雄
	7	料理支援エキスパートシステム ~メッシー君Super~	舞鶴	池野英利	野村拓光	中西弘明
8	光リモート看護システム ~診看~	熊本電波	清田公保	有尾勇星	後藤剛 中尾好輝	
自由入賞	1	Hyper Book ~次世代コミュニケーションシステム~	有明	松野良信	小田謙太郎	武藤直美 田中智
	2	Hyper 漢文丸	都城	中村博文	田中喜隆	濱田幸一郎
	3	大災害発生場所検索及び地図支援プログラム	石川	長岡健一	坂元章芳	川本真一 上田沙央里 松田安代 高道悦子
	4	レーザ映像の三次元表示システム	弓削商船	田原正信	中住祐子	柏原美香
	5	熱血!! 通信甲子園	宮城	佐藤次男	菅原健一	大橋貴博 大友邦晃
	6	手書きフォント自動生成システム「フォント工房」	長野	堀内征治	鈴藤倫之	瀬川正樹 松本宏隆 三浦智和
	7	コンピュータ利用支援仮想人格エージェント「春菜」	舞鶴	池野英利	中西巧	谷口雄一郎 縣亮慶
	8	全自動掃除機「さすがソウサン」	長野	鈴木宏	中村良浩	横川浩
課題佳作	1	ぬいぐるみ作りって楽しいんだよ'95	長野	岡田治	植木童彦	久保田耕治
	2	マルチメディアを用いたDSP教育CAIシステム	弓削商船	葛目幸一	益本博幸	根間敏弘 千代田聡
	3					
	4					
自由佳作	1	画像データ圧縮 -ちびまるめちゃん-	東京都立	伊原光博	七海良平	堀越敏 松本元気
	2	ネットワーク管理者の強みかた「あどみん君」	熊本電波	博多哲也	下田雄一郎	田代啓 草部友紀子
	3					
	4					
競技	優勝	ZOOM	秋田	柳原昌輝	宮原理	安達栄輔 大石浩司
	準優勝	Image Clip Board Measuring (ICBM)	福井	斎藤徹	福野泰介	花山慎一 飯田一弘
	3位	体積計算UDスペシャル町	東京	湯田幸八	村上洋樹	高見雅仁 八代統基
	特別賞					
	同					
	以下略					

第7回～第8回入賞総覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

第7回 北九州市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	練習により自転車が飛べるようになる自転車乗り学習ロボット	北九州	吉野慶一	岩野裕美 川野広志 佐藤敦孝 野間健一
	2	Diet(ダイエット)計画支援AIエキスパートシステムMagi	豊田	野澤繁之	柳筑一 角谷正信 岡本博 立藤美津子 宇野隆行
	3	楽譜作成支援システム「そるふぁーじゅん」	鈴鹿	吉川英機	成谷聡 高橋友浩 相木勝年
	4	魅せます！メイクさん	長野	堀内征治	松澤彰 岩井宏徳 安島克憲 伊東健太郎 川上憲太
	5	気分はJukeBox	石川	山田洋士	上田沙央里 高沢悦子 中村剛士 松田安代
	6	自然言語命令システム「コンピュータの小人さん」	長野	鈴木宏	植木竜暁 永沢元 古林浩明 土屋大寿 荻原あゆみ
	7	Personaware -Human Softwareへの挑戦-	舞鶴	池野英利	中西巧 谷口雄一郎 縣亮慶 森嶋英彦
	8	Insect World	大阪府立	花川賢治	本浪駿 服部洋 黒木昌則 黒崎光洋 川野貴史
	9	折紙遊び支援ソフト「折れるじゃん」	広島商船	永岩健一郎	森川佳子 正西直貴
自由入賞	1	漢字情報処理システム「ペンコンかんちゃん」	長野	大矢健一	片桐昌樹 小松邦功 鈴鹿順美 宮下剛 山岸さつき
	2	ちびまるめちゃんII	東京都立	伊原充博	七海良平 松本元気 堀越敏
	3	点字表示プログラム Braille(ブレイル)	新居浜	田中大二郎	三好康夫
	4	マルチメディア英単語検索サーバーシステム POCKET	舞鶴	池野英利	松本雅樹 藪英則 西谷元希 阪田唯比古 橋口久美子
	5	電解化金属材料学	鹿児島	池田英幸	岩崎義人 徳田隼人 福田努
	6	ノート作成支援システム Compas note	群馬	布施川秀紀	磯和之 岡本諭 佐藤いずみ
	7	折り紙グラフィックソフト	木更津	石川幸治	阿部秀俊 小原基樹 大場美都 橋江直義 S. David
	8	私説:「何故、ゴッホは耳をきったか」	大島商船	岩崎寛希	高向真 三國将和 有井孝 島山智行 山崎麻恵
	9	ネットワークコミュニケーションシステム「井戸端」	東京	鈴木雅人	佐藤雅 八代統基 高本宗市 浅原慎之輔 小山仁隆
	10	めざせ！ボディーラングラー	北九州	白濱成希	中村浩一 山内康平 飯田満 小川真弘 尾久田直人
	11	学生生活スケジュール「ボケスケアシスト」	都城	樋渡幸次	馬場功淳 小野裕士
課題佳作	1	電脳窓小僧	木更津	丸山真佐夫	杉山恵太 宗政俊一 早川光秋 作田弾 杉山太二
	2	Battle Type	有明	松野良信	森野誠 林豊洋
自由佳作	1	微生物育成シミュレーション「いっちょバイオして三日」	群馬	田部井康一	大橋大輔 和田あずさ 金井真由美
	2	Free Modelling	久留米	松本健一	中塚健吾 松尾和俊
	3	LANを用いたレストラン受注システム「レストLAN」	石川	長岡健一	西崎泰文 穴田雅之 山本明希子 坂本円 福島由希子
競技	優勝	MAZE(Macro Artificial Zig-zag Expert)	神戸市立	若林茂	西尾隆弘 森脇慎一郎 水原隆道
	準優勝	シンクロ率99.89% 一迷路脱出決戦兵器	八代	小島俊輔	岩崎聖久 立福寛 那須裕昭
	3位	ほっとくるガイド	久留米	高橋雄	大藪正章 竹井淳 竹辺浩 平野丈亮
	同	Maze Invader	舞鶴	池野英利	稲葉誠 加藤剛 大槻昭彦 生沢猛
	同	Go ahead!	沼津	川上誠	中道義之 市川明彦 片平洋資
	特別賞				
	同				
以下略					

第8回 長岡市

部門	発表順	タイトル	高専名	指導教員	学生名
課題入賞	1	ENBAT is not extended New BATTLE Type	有明	松野良信	森野誠 林豊洋 上野吉晴 吉開健介 長尾一也
	2	Rui -Virtual Pet by Associatron Model -	宮城	佐藤隆	齊藤恭央 阿波一希 小林敏浩
	3	コンピュータ声帯模写	大島商船	石光俊介	中村圭一 岡林直道 安坂信 ロザハリア
	4	人にやさしい電脳自動車学校	久留米	松本健一	松尾和俊 中塚健吾 草野悟
	5	デジタル工房「木版画」	小山	南斉清巳	増淵友裕 六本木一人 藤井達也
	6	ふめくり☆ふめくら	長野	堀内征治	西入大輔 加藤治樹 久保田淳一 黒岩貴宏 小林一樹
	7	ピアレスシステムサポートシステム「くらぐいーあ」	舞鶴	池野英利	阪田唯比古 橋口久美子 藪英則 長本孝子 山根夏美
	8	バーチャル・ペット	大分	古代章	松岡良尚 加藤謙司 古賀真之介 佐藤慶太 久米守
	9	在宅医療用遠隔データ収集システム	弓削商船	田原正信	岡野孝典 児玉充
	10	キャラクターチェンジャー	長岡	高橋章	長井啓友 渡部浩行
自由入賞	1	スーパー耳コピマスター	富山	高廣政彦	佐藤和也 宮本優介 下田徳之 布村伸吾
	2	復活キューブ君	大島商船	市村美佐子	三國将和 岡本孝史 近松信一 山本太亮 清水浩司
	3	Pattern Maker	札幌市立	城間洋之	中村駿子 鈴木不二絵 海藤慎治 今野洋介 中居創
	4	パズル解析プログラム「はめ込み君RX！」	長野	鈴木宏	田中俊行 野本友一 金子真也
	5	音声圧縮記録・復元再生ソフト	木更津	熊谷勝彦	鈴木昌樹 齊藤謙介 三木智行
	6	ナビゲーションシミュレーションシステム	弓削商船	田原正信	田窪謙一 三河洋子 若江恵美子
	7	アドタイム(Add Time)	有明	松野良信	林豊洋 森野誠 上野吉晴 長尾一也 吉開健介
	8	Faire un pont! ~橋を架けよう~	木更津	高橋克夫	石川聡一 渡辺昌志 藤繁航
	9	英語学習支援システム	詫間電波	野中清孝	望月秀倫
	10	ギョ ³ カウンター	佐世保	川末紀功仁	野口靖 岩本勇 木下亮 垣本幸治
課題佳作	1	マウスで文字入力「もーるずくん」	大島商船	岡野内悟	有井孝
	2	Virtual Vision	舞鶴	池野英利	中西弘明 生沢猛 永田力也 瀬戸和行 三浦信彦
	3	インタラクティブ快適環境シミュレータ「貼紙くん」	熊本電波	清田公保	木原卓也 松村智之 大津清蔵
自由佳作	1	Fancy Sound Creator ~響~	八代	小島俊輔	大塚総司 古川正浩 養上幸広
	2	多機能グラフィックエディター「かくかく線描く」	仙台電波	佐藤公男	武吉宏典 小野寺公博
	3	サイバー・カイト「風気流」	大島商船	永岩健一郎	坂井和子
	4	プログラミング概念学習ソフト「Alchemilla(アルケミラ)」	宮城	佐藤隆	柴崎晃一 今野幸貴 柴田広紹 阿波一希 斎藤隆
競技	優勝	東奔西走 -森のダーリン、車のハニー-	有明	松野良信	石橋和子 西原佐知 森由紀
	準優勝	S-A-E	育英	木戸能史	梶山友希 加藤裕章 大辻政裕
	3位	花摘みくん	弓削商船	長尾和彦	片山光志 楠見哲也
	同	カリメロ	久留米	高橋雄	竹下伸幸 寺崎伸行
	特別賞	花つみじい	呉	横瀬義雄	郷原邦男 石井利宣 野田俊彦
	同	NetEscape-Communicator	熊本電波	谷口弘	木原卓也 松村智之 大津清蔵
	同	モニター・ジュ・チャット・ぬきだしくん	金沢	千徳英一	武田智 岩崎彦 坂井司
以下略					

歴代大会役員・委員一覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

回数		第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	
開催年		平成2年	平成3年	平成4年	平成5年	平成6年	平成7年	平成8年	平成9年	平成10年	平成11年	
開催日		11月3日	11月3日	10月31日	11月20日	10月8日	9月30日	11月9日	10月11日	10月3日	10月9日	
開催市		京都市	大分市	仙台市	名古屋市	富山市	函館市	北九州市	長岡市	明石市	呉市	
開催校					豊田	富山商船		北九州	長岡	明石		
大会役員	会長	脇田仁	清水二郎	清水二郎	春山志郎	春山志郎	春山志郎	春山志郎	齊藤正三郎	齊藤正三郎	齊藤正三郎	
	副会長	加藤宏	飛田満彦	飛田満彦	齊藤昭三	山口重雄	山口重雄	清家清	清家清	松本安夫	松本安夫	
	副副会長	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	F.ﾊﾞﾝﾄﾞ'ﾗｯｸｽ	
	副副会長				岐美格	岐美格	小林朝人	佐久間哲郎	山田勝兵	山田勝兵	山田勝兵	
	参与				工藤圭章	工藤圭章	山田竹實	西口公之	福岡秀和	福岡秀和	福岡秀和	
	参与			矢澤彬	矢澤彬	及川清	延與三知夫	阿部光雄	阿部光雄	阿部光雄	阿部光雄	
	参与			工藤圭章	岡本平	岡本平	岡本平	坂本正史	山下富雄	山下富雄	山下富雄	
	参与				堀井憲爾	宮下和雄	宮下和雄	高松康生	小川正二	近藤昌彦	近藤昌彦	
	審査委員会	委員長	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文	三浦宏文
		委員	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元	大岩元
		委員	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子	神沼靖子
		委員	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三	清水洋三
	委員	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	戸川隼人	
	委員	工藤圭章	小林史典	松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	
	委員	高須達	中村勝吾	森啓次郎	森啓次郎	森啓次郎	三浦賢一	三浦賢一	三浦賢一	五十嵐文生	五十嵐文生	
	委員	山田竹實	山田竹實	宮崎正俊	吉川敏則	吉川敏則	宮地力	宮地力	鎌田信夫	丸山和美	丸山和美	
	委員	吉川敏則	吉川敏則	吉川敏則	清水義範	千葉麗子	千葉麗子	千葉麗子	Dr. Buchberger	赤倉貴子	赤倉貴子	
	特別審査委員											
実行委員会	名誉実行委員長	工藤圭章	工藤圭章	桑形昭正	桑形昭正	工藤圭章	工藤圭章	工藤圭章	工藤圭章	工藤圭章	工藤圭章	
	委員長	野島敬一郎	野島敬一郎	室賀進也	室賀進也	及川清	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	
	委員長代理	伊藤直人	兼田護	青木振一	青木振一	青木振一	青木振一	青木振一	青木振一	青木振一	青木振一	
	副委員長	伊藤直人	兼田護	兼田護	兼田護	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	
	委員	瀬戸幸作	木村真也	木村真也	木村真也	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	市村洋	
	委員	桑原裕史	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	伊原充博	
	委員	北原紀之	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	桑原裕史	
	委員	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	佐藤公男	
	委員		佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	佐藤次男	
	委員		萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	萩野弘	
	委員		国分進	国分進	国分進	国分進	国分進	国分進	国分進	国分進	国分進	
	委員		竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	竹原司	
委員		田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実	田辺正実		
委員		堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治	堀内征治		
委員		松澤照男	松澤照男	松澤照男	松澤照男	湯田幸八	湯田幸八	湯田幸八	湯田幸八	湯田幸八		
委員		神津陽一	神津陽一	鹿股昭雄	宮林頼夫	木村好秀	木村好秀	木村好秀	木村好秀	木村好秀		
委員		大内登	大内登	梅内晴成	山川進三	山川進三	佐藤正視	佐藤正視	佐藤正視	佐藤正視		
開催地実行委員会	委員長				高角義正	木村好秀	矢代和祐	佐藤正視	小川正二	近藤昌彦	長町三生	
	副委員長					山川進三	小島栄樹	猪俣靖	中沢章	向山寿孝	灘野宏正	
	副委員長						番匠煎		久保田敬三	谷本祝紀	折本紘二	
	副委員長								佐藤勝久	松下幸一	福原安洋	
	副委員長								山田稜	山田賢次	道菅浩	
	副委員長								山崎誠	吉村公男	赤尾不二雄	
	副委員長								25名	11名	10名	
	委員			4名	4名	14名	12名	14名				
	委員											
	委員											
	委員											
	委員											
大会事務局	事務局	朝日義之	朝日義之	朝日義之	大内登	大内登	大内登	大内登	大内登	大内登	栗村税	
事務局	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	加藤敏治	池田哲	
参事	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴	平山吉晴		
参事												
実行委事務局		畠山明也	津曲潮	津曲潮	津曲潮	津曲潮	津曲潮	津曲潮	津曲潮	津曲潮	桑原勝己	
		横山典子	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美	伊坪久美		
		中尾深夏										
注釈	同役職内は年度の関係上順不同になっている											



(表をクリックすると目次に戻ります)

歴代協賛企業一覧

(表をクリックすると目次に戻ります)

回数	第1回	第2回	第3回	第4回	第5回	第6回	第7回	第8回	第9回	第10回	第11回
MHK富山放送局					○						
NHK函館放送局						○					
NHK北九州放送局							○				
NHK新潟放送局								○			
NHK神戸放送局									○		
NHK広島放送局										○	
NHK津放送局											○
東北放送(株)			○								
仙台放送(株)			○								
東日本放送(株)			○								
エフエム仙台(株)			○								
北日本放送					○						
富山テレビ放送					○						
チューリップテレビ					○						
北海道放送						○					
テレビ北海道						○					
北海道文化放送						○					
北海道テレビ放送						○					
札幌テレビ放送						○					
FMいるか						○					
RKB毎日放送							○				
FBS福岡放送							○				
KBC九州朝日放送							○				
TNCテレビ西日本							○				
BSN新潟放送局								○			
NST新潟総合テレビ								○			
TNNテレビ新潟								○			
NT21新潟テレビ21								○			
FRNエフエムラジオ新潟								○			
サンテレビジョン									○		
明石ケーブルテレビ									○		
ラジオ関西									○		
鈴鹿工業高等専門学校青峰同窓会											○
協賛											
(株)アスキー	○	○									
(株)アトムシステム											○
アライドテレシス(株)			○	○	○	○	○	○	○	○	○
(株)アルゴテクノス21					○						
伊藤忠テクノサイエンス(株)							○	○	○	○	○
(株)インテリジェントウェイブ						○	○	○	○	○	○
インテルジャパン(株)						○					
イントラネットシステム(株)								○			
(株)ヴァル研究所									○	○	○
ウッドランド(株)							○	○	○	○	○
(株)エイビット											○
エー・アイ・ソフト(株)									○	○	○
(株)エー・シー・エー					○	○					
(株)NJK				○	○						
エプソン販売(株)		○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
(株)大塚商会									○		
(株)オムロン		○	○								
オリエンタルエレクトロニクス(株)									○		
(財)カメイ社会教育振興財団										○	
(株)キープラン			○	○	○	○	○	○	○	○	○
(株)キャディックス									○	○	○
キャル(株)								○	○	○	○
倉敷機械(株)		○	○	○	○	○					
(株)神津システム設計事務所	○										
コンパック(株)									○		
三協アルミニウム工業(株)					○						
(株)シーエーシー							○	○	○	○	○
(株)CSK		○									
シーティーシー・テクノロジー(株)						○	○	○	○	○	○
(株)システムゼウス											○
(株)システムソリューションセンターとちぎ						○					
(株)システムユー									○		
(財)実務技能検定協会						○	○	○	○	○	○
(株)社会調査研究所			○				○	○	○	○	○
ジャパンシステック(株)								○			
(株)新川									○	○	

年表

(表をクリックすると目次に戻ります)

回数	和暦	西暦	分類	事柄	会場
	平成元年8月	1988	専情協	プロコンのアイデアを提案	
	平成2年3月	1989	専情協	常任委員会でプロコン実行委員会結成される	
第一回	平成2年9月24日	1990	予選	書類選考 大会テーマ:やる気と脳にいい汗かこう	フォーラム8(東京渋谷)
	平成2年11月3日	1990	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:CAI用のソフトウェア	国立京都国際会館(京都市) 担当校:沼津高専
			特記事項	宣伝用に大会記念アレカを作成、第4回まで継続	
第二回	平成3年9月23日	1991	予選	書類選考 大会テーマ:大胆していいよ	サンプラザ(東京中野)
	平成3年11月3日	1991	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:CAI用のソフトウェア	大分コンパルホール(大分市) 担当校:沼津高専
			特記事項	この回より文部省の後援を得る	
第三回	平成4年9月26日 27日	1992	予選	書類選考 大会テーマ:やさしさは技術から	東京文化会館(東京台東区)
	平成4年10月31日 11月1日	1992	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:人にやさしい技術	仙台国際センター(仙台市) 担当校:群馬高専
			特記事項	この回より最優秀賞に文部大臣賞が付与され、また文部大臣より感謝状が授与、以後継続される	
第四回	平成5年10月2日 10月3日	1993	予選	書類選考 大会テーマ:やさしさは技術から	東京都立高専(東京品川区)
	平成5年11月20日 11月21日	1993	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:人にやさしい技術	名古屋市吹上ホール(名古屋市) 開催校:豊田高専
			特記事項	この回より特別審査委員を置く	
第五回	平成6年7月2日 7月3日	1994	予選	書類選考 大会テーマ:ええ！コンピュータって、こんなことができるの！！	東京高専(東京八王子市)
	平成6年10月8日 10月9日	1994	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:遊び心とコンピュータ 競技テーマ:ノートパソコンとGPSを用いた面積測定	安田生命ホール(富山市) 開催校:富山商船高専
			特記事項	この回より競技部門を創設 予選選考を書類とビデオ審査に変更	
第六回	平成7年6月24日 6月25日	1995	予選	書類選考 大会テーマ:ええ！コンピュータって、こんなことができるの！！	東京高専(東京八王子市)
	平成7年9月30日 10月1日	1995	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:遊び心とコンピュータ 競技テーマ:イメージクリップボードを用いた体積測定	函館市民会館(函館市) 開催校:函館高専
				(第6回以前の実行委員会については省略)	
第六回	平成7年11月29日			第7回実行委員会	北九州国際会議場(北九州市)
第七回	同			第1回実行委員会	同
	平成8年3月9日			第2回実行委員会	東京文化会館(東京台東区)
	平成8年6月28日 平成8年6月29日 6月30日	1996	予選	書類選考 大会テーマ:コンピュータにKISSできる？	東京高専(東京八王子市) 同
	平成8年8月21日			第4回実行委員会	オオムタガーデンホテル(大牟田市)
	平成8年11月8日 平成8年11月9日 11月10日	1996	本選	プレゼンテーションとデモ審査 課題テーマ:人の気持ちがかかるコンピュータ 競技テーマ:鬼さんごちら ピンとなる方へ	北九州国際会議場(北九州市) 同 開催校:北九州高専

第七回	平成8年12月14日		第6回実行委員会	ハイブ長岡(長岡市)
第八回	同		第1回実行委員会	同
	平成9年3月9日		実行委員会幹事会	ホテルパークサイド(東京台東区)
	平成9年6月27日		第2回実行委員会	東京高専(東京八王子市)

年表

(表をクリックすると目次に戻ります)

回数	和暦	西暦	分類	事柄	会場
	平成9年6月28日	1997	予選	書類選考	同
	6月29日			大会テーマ: 絢爛ゴカイ、技術の祭典	
	平成9年8月21日			第3回実行委員会	長野市
	平成9年10月10日			第4回実行委員会	ハイブ長岡(長岡市)
	平成9年10月11日	1997	本選	プレゼンテーションとデモ審査	同
	10月12日			課題テーマ: 人の気持ちがわかるコンピュータ 競技テーマ: あっちの花をビュッ! キング	開催校: 長岡高専
			特記事項	この日よりNHKサイエンスアイでテレビ全国放映される 三部門の中から最優秀チームをオーストリアへ研修派遣	
第八回	平成9年11月15日			第5回実行委員会	明石市勤労福祉会館(明石市)
第九回	同			第1回実行委員会	同
	平成10年3月7日			第2回実行委員会	中目黒KKR(東京目黒区)
	平成10年6月25日			第3回実行委員会	東京高専(東京八王子市)
	平成10年6月26日	1998	予選	書類選考	同
	6月27日			大会テーマ: ルネッサンスの予感	
	平成10年8月24日			第4回実行委員会	三井ガーデンホテル(奈良市)
	平成10年10月2日			第5回実行委員会	明石市勤労福祉会館(明石市)
	平成10年10月3日	1998	本選	プレゼンテーションとデモ審査	同
	10月4日			課題テーマ: 伝統技術とコンピュータ 競技テーマ: ひよっころりプロコン島	開催校: 明石高専
第九回	平成10年11月28日			第6回実行委員会	呉市青年教育センター(呉市)
第十回	同			第1回実行委員会	同
	平成10年12月20日			実行委員幹事会	名古屋KKR(名古屋市)
	平成11年3月11日			第2回実行委員会	代々木オリエン(東京新宿区)
	平成11年6月25日			第3回実行委員会	東京都立高専(東京品川区)
	平成11年6月26日	1999	予選	書類選考	同
	6月27日			大会テーマ: 若きイレブンによる新世紀への序章	
	平成11年8月24日			第4回実行委員会	鶴山ホテル(津山市)
	平成11年10月8日			第5回実行委員会	呉市青年教育センター(呉市)
	平成11年10月9日	1999	本選	プレゼンテーションとデモ審査	同
	10月10日			課題テーマ: 伝統技術とコンピュータ 競技テーマ: ピースでpeace	開催校: 呉高専
			特記事項	三部門の中から最優秀チームを韓国へ研修派遣 自由部門をコンテンツ部門に変更 予選では書類選考をHTML形式選考に変更 プロコンの記録をビデオ以外にCD-ROM版を作成頒布	
第十回	平成11年12月18日			第6回実行委員会	メッセウイング三重(津市)
第十一回	同			第1回実行委員会	同
	平成12年3月12日			第2回実行委員会	愛知私学会館(名古屋市)
	平成12年6月30日			第3回実行委員会	東京都立高専(東京品川区)
	平成12年7月1日	2000	予選	書類選考	同
	7月2日			大会テーマ: 技術はミレニアムを超えて	
	平成12年11月3日			第4回実行委員会	ハイテグセンター(岐阜市)
	平成12年11月3日			第5回実行委員会	メッセウイング三重(津市)
	平成12年11月4日	2000	本選	プレゼンテーションとデモ審査	同
	11月5日			課題テーマ: 自然との共生 競技テーマ: みえつかくれつ箱運び	開催校: 鈴鹿高専
			特記事項	プロコン10周年記念誌を発刊	

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

全国高等専門学校 第1回 プログラミングコンテスト

(やる気と脳に汗をかこう！)

■本選期日

平成2年11月3日(土) 9:00-17:00

■会場

国立京都国際会館(京都市左京区宝ヶ池) CI会議場およびルーム501

■主催・協賛・後援

主催 国・公・私立高等専門学校協会連絡協議会 後援 高等専門学校情報処理教育研究協議会 日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会 日本マイコンクラブ 日本経済新聞社 協賛 日本電気株式会社 富士通株式会社 日本アイ・ビー・エム株式会社 株式会社東芝 株式会社アスキー 株式会社神津システム設計事務所

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

全国高等専門学校 第2回 プログラミングコンテスト



■本選期日

平成3年11月3日(日) 9:30～17:00

■会場

大分市コンパルホール(大分西市内町) 多目的ホールおよび視聴覚室

■主催・後援・協賛

主催 高等専門学校協会連合会 後援 文部省 (社)日本パーソナルコンピュータ/ソフトウェア協会 (社)パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会 日本経済新聞社 NHK大分放送局 協賛 エプソン販売株式会社・セイコーエプソン株式会社 株式会社アスキー 株式会社サムロン 株式会社OSK 株式会社ソリス 株式会社東芝 株式会社日立製作所 直轄機械株式会社 デザイン・イメージン株式会社 日本アイ・ビー・エム株式会社 日本電気株式会社 富士通株式会社



【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

全国高等専門学校 第3回 プログラミングコンテスト

やさしさは、技術から。



■本選期日

平成4年10月31日(土) 12:30-17:30/11月1日(日) 9:30-16:00

■会場

仙台国際センター(宮城県仙台市青葉区青葉山)展示セッションホール 桜

■主催・協賛・後援

主催 高等専門学校協会連合会 協賛 文部省 宮城県教育委員会 仙台市教育委員会 (社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会 (社)パーソナルコンピュータユーザ利用促進協会 (財)宮城県高度技術振興財団 新日本報社 NHK仙台放送局 東北放送(株) 仙台放送(株) 宮城テレビ放送(株) 東日本放送(株) エフエム仙台(株) 協賛 エプソン販売株式会社 株式会社オムロン 株式会社キープラン 重信機械株式会社 株式会社社会調査研究所 株式会社ソビア デザインオートメーション株式会社 株式会社東芝 東芝エンジニアリング株式会社 日本アイ・ビー・エム株式会社 日本電気株式会社 株式会社日立製作所 富士通株式会社 株式会社ワコム



【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

全国高等専門学校 第4回 プログラミングコンテスト



■本選期日

平成5年11月20日(土)・21日(日)

■会 場

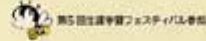
名古屋市中小企業振興会館 (次上ホール) 4階
名古屋市中区千種区社上2丁目6番3号

■開催地校

国立豊田工業高等専門学校

■主催・後援・協賛

主催 高等専門学校協会連合会 後援 文部省 愛知県教育委員会 名古屋市教育委員会 豊田市教育委員会
財団法人パーソナルコンピュータソフトウェア協会 財団法人パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会 朝日新聞社
中興名古屋放送局 協賛 アライテレス株式会社 エプソン株式会社 株式会社 株式会社 豊田機械株式会社 朝日新聞社
産業界 株式会社システムズ 株式会社 デザインオートメーション株式会社 株式会社 日本アイ・ビー・エム株式会社 日本たばこ
株式会社 日本電気株式会社 ノベル株式会社 株式会社製作所 ヒューマンクリエイティブスクール 富士通株式会社 マイクロソフト株式会社
株式会社 マクニカ 三菱電機ビルテクノサービス株式会社 朝日コム



【画像をクリックすると前のページへ戻ります】



ええ、コンピュータって、こんなことができるの!!

全国高等専門学校

第5回プログラミングコンテスト

■本選期日
平成6年10月8日(土)・9日(日)

■会場
安田生命富山駅前ビル地下ホール 富山市宝町1-3-10
富山駅前CCビル5階いさいさKAN 富山市新富町1-2-3

■開催校
富山商船高等専門学校

■主催・後援
主催 高等専門学校協会連合会
後援 文部省、富山県、富山県教育委員会、富山市教育委員会、新津市教育委員会、(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、(社)パーソナルコンピュータユーザ利権推進協会、朝日新聞社、北日本新聞社、富山新聞社、読売新聞社、北陸中日新聞、NHK富山放送局、北日本放送、富山テレビ放送、チューリップテレビ

まなびピアとやま'94  富山県立富山高等専門学校

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】




みんな! コンピューターって、こんなことができていい!

〈全国高等専門学校〉

第6回プログラミングコンテスト

- 本選期日
平成7年10月30日(日)～10月31日(月)
- 会 場
旭川市民会館
- 開 催 校
函館工業高等専門学校
- 主催・共催・後援
■ 主 催 高等専門学校協会連合会
■ 共 催 旭川市教育委員会

■ 後 援 文部省、北海道、北海道教育委員会、函館市、函館製工会議所、(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、(社)パーソナルコンピュータユーザー技術者協会、朝日新聞社、北海道新聞社、毎日新聞社、読売新聞北海道支社、北海タイムス社、NHK函館放送局、北海道放送、テレビ北海道、北海道文化放送、北海道テレビ放送、札幌テレビ放送、FMいるか

 まなびピア'95 北海道 第1回全国高等専門学校フェスティバル記念

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

〈全国高等専門学校〉
第7回プログラミングコンテスト

コンピュータに
KISS



- ◆ 本 選 期 日
平成8年11月9日(土)・10日(日)
- ◆ 会 場
北九州国際会議場
- ◆ 開 催 校
北九州工業高等専門学校
- ◆ 主 催
高等専門学校協会連合会

◆ 後 援 文部省、福岡県、福岡県教育委員会、北九州市、北九州市教育委員会、北九州商工会議所、新日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、独パーソナルコンピュータユーザ利権協会、朝日新聞社、西日本新聞社、毎日新聞社、読売新聞西部本社、NHK北九州放送局、RKB毎日放送、FBS福岡放送、KBC九州朝日放送、TNCテレビ西日本



※協賛のしるしはございません

まなびピア福岡'96

第8回全国生涯学習フェスティバル参加

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

絢爛ゴトカイ、技術の祭典。

プロ魂

プロコン
決戦は長岡!

全国高等専門学校
第8回
プログラミングコンテスト

【本選期日】
平成9年 10月11日(土)、12日(日)

【会場】
ハイブ長岡

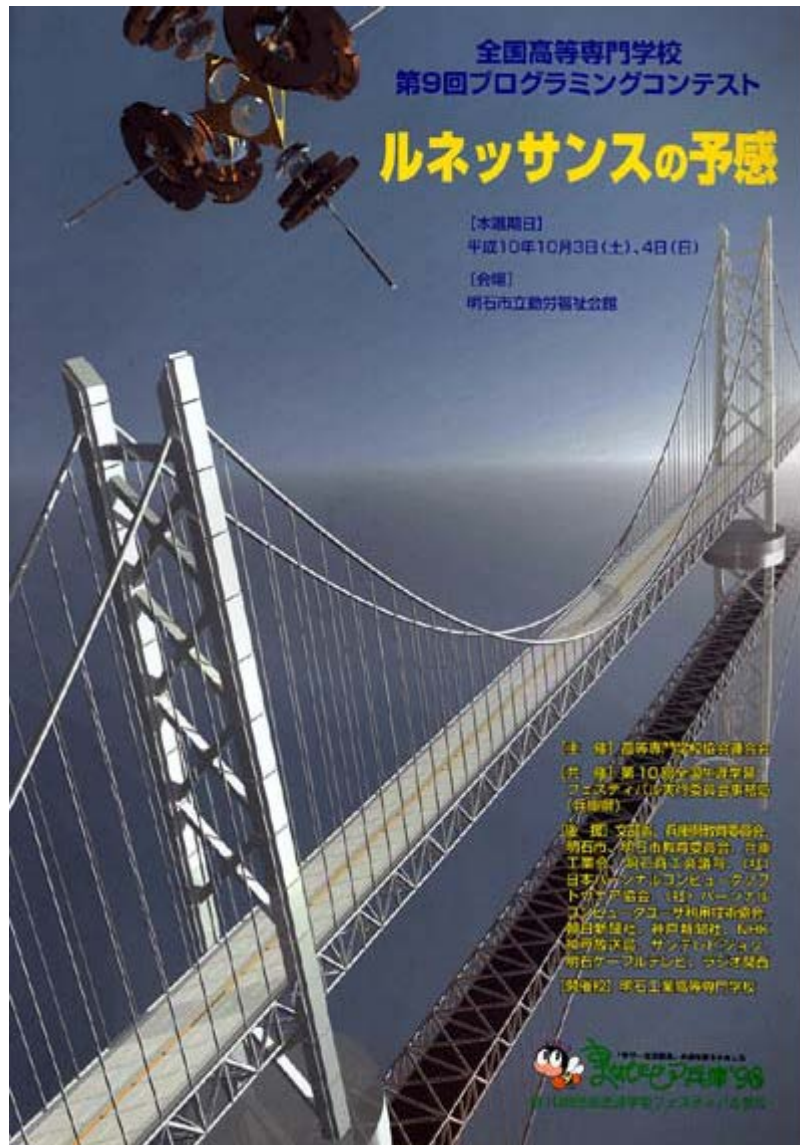
【開催校】
長岡工業高等専門学校

【主催】
高等専門学校協会連合会

【後援】
文部省、新潟県、新潟県教育委員会、長岡市、長岡市教育委員会、
長岡商工会議所、(財)信濃川テクノポリス開発機構、
(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、
(社)パーソナルコンピュータユーザー利用促進協会、朝日新聞社、
新潟日報社、NHK新潟放送局、BSN新潟放送、NST新潟総合テレビ、
TNNテレビ新潟、NT21新潟テレビ21、FNNエフエムラジオ新潟

まなびピア新潟97
第9回全国生涯学習フェスティバル参加

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】



**全国高等専門学校
第9回プログラミングコンテスト**

ルネッサンスの予感

【本選期日】
平成10年10月3日(土)、4日(日)

【会場】
明石市立勤労福祉会館

【主催】 高等専門学校協会連合会
【共催】 第10期全国専門学校
フェスティバル実行委員会事務局
(有休職)

【後援】 文部省、石川県教育委員会、
明石市、明石市勤労委員会、兵庫
工業会、明石県工業振興局、(株)
日本国際ネットコンピュータフ
ォーラム、(株)パースナル
システムズ、(株)オムロン、
岡山県立、林有造財団、KHK
福岡株式会社、サンテクノロジー
明石ケーブルテレビ、アソシエイト

【開催校】 明石工業高等専門学校

「第9回全国高等専門学校プログラミングコンテスト」のロゴとキャラクターが右下に配置されています。

【画像をクリックすると前のページへ戻ります】

The 10th Anniversary

全国高等専門学校 第10回プログラミングコンテスト

若きブレインによる 新世紀への序章

- 本選期日：平成11年10月9日(土)・10日(日)
- 会場：呉市広青年教育センター・呉市広公民館
- 開催校：呉工業高等専門学校

主催 高等専門学校協会連合会
共催 第11回全国生涯学習フェスティバル
実行委員会事務局(広島県)
後援 文部省、広島県教育委員会、呉市、
呉市教育委員会、呉商工会議所、広島県
情報産業協会、R中国産業活性化センター、
R中国技術振興センター、Rマツタ財団、
R日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、
Rパーソナルコンピュータユーザー利用技術協会、
朝日新聞社、NHK広島放送局

学びが創る 新たなかけ橋

まなびのア
広島'99

第11回全国生涯学習フェスティバル参加

プログラミングコンテスト想察～ コンテスト参加をめぐって

ここに附言しておきたい。

ところで、高専にとってプログラミングコンテストとは、一体何であるのか。また、高専教育において、それはどのような意味を持ち、位置づけを受けるものなのか。プログラミングコンテストが社会に向かって開かれた行事であることから、もっとも応募資格が高専学生に限られていることから完全に開かれたものだとは言いがたいが、この行事によって高専という教育機関の存在を社会にアピールしてきたことは、確かである。高専という技術者養成の理工系教育機関が素晴らしい可能性を持つ教育機関であることに、少しでも世人の目を向けさせる役割を果たしてきた。

高専は、その年齢層の学生に対する技術教育としては、常道であると言ってよいが、しかし、しばしば見落とされたり等閑りにされたりもしている基本科目を主体として、基礎実力の充実をはかるといって、最も正当な教育が可能なことから、普通高校―大学学部コースのそれと比べて、圧倒的に効率の良い教育課程なのである。

理工系教育に発生している極めて深刻な問題である接続問題の発生に対し、事前に対処することのできる唯一の教育コースであるという比類ない有利性をも備えている。それらの基本科目とは、数学・物理・化学・英語・情報通信であり、それに生物学も加えてよいであろう。プログラミングコンテストは、そうした基本科目の一つである情報通信に特に深く係わるものであることは言うまでもない。

高専学生の年齢層は、知識吸収という知的活動の基本の一つが生涯で最も旺盛な時期である。同時に、抽象思考を本格的に開始する時期でもある。さらに、頭脳に閃く直覚に導かれて、知識を総合し、分析し、秩序を与えて整理し、思考を具体化して、アイデアとして表現する活動が、いよいよ本格的に開始する時期である。

プログラミングコンテストは、技術者を目指す者に、高専時において、必須の基本科目である情報通信の学習を通じて、自己のアイデアの具体化の機会を与える。アイデアを作品としてまとめ、具体化する行為は、幼児期、小児期においても既に認められる。技術に直接的に、また本格的に係わり、それが学術的意味をもつまでのレベルの高さとなる程度において、アイデアが生まれてくるのは、高専学生年齢層あたりからであることに注目したい。

コンピュータを媒介とする知識の整理総合と、直覚に基づく秩序付けで技術のアイデアが誕生する。このようなプロセスを、コンテスト参加によって体験することは、他者のそうした知的活動の理解から共感へと繋がる。それは、他者の知的活動の評価と尊重の姿勢を作り出し、知識人また技術者として的人格形成、モラルの涵養となる。自己が社会において知的活動の可能な一員として活躍することは、技術者である人間として生きてゆくことの自覚となり、自信となるが、社会に対する責任感が生まれてくることにもなる。知的成果の発表は、創造の喜びという貴重な体験を学生に与えるだろう。

ところで、注意すべきは、プログラミングコンテストへの参加は、いわゆるゲーム作品的なものの出品であり、そうしたものの競技でしかないんだという誤った理

次のページにつづく

プログラミングコンテスト想察～ コンテスト参加をめぐって

解が生まれる可能性である。現在、社会全般でのゲームなるものの絶大な人気と、その年齢を問わぬ普及ぶりから、そうした見方が生まれやすく、またつつい勢いを持ってしまう傾向が生まれる。ゲーム的作品にすぎないものであっても、それはそれでその作品としての意味を持つ。それ以上に、コンテストの参加そのものが持つ大きな意味を忘れないようにしたいものである。ゲーム作品の単なる競技であると言い切れない程の大きな意味を、コンテストは持っている。

コンテストへの参加によって、コンピュータを媒介させて、思考を前進させ、頭脳の中の情報に秩序を与える機会を持つことができる。これは、自然現象について抽象的に思考を重ね論旨を発展させるといふ、技術者にとって一つの基本的な活動とは幾分重なり合う面があるのかもしれないが、そうした抽象的思考と並ぶ、技術者としての主要な知的活動であることは否定できない。コンテストへの参加は、技術者としての基本的な思考を鍛えるチャンスといえるだろう。

と言うわけで、殊更に強制するわけではないが、高専の5年間に、一度でもコンテストに参加する機会をもつことは、学生生活の充実になるだろうし、人間的成長にも資するところがあるだろう。コンテストに参加し、優秀な成績を挙げることは望ましいことだが、コンテストへの参加によって、その時点でのいろいろと濃淡はあるにしても、その後の実りに影響を与える印象を持つことの意味を強調しておきたい。成績に拘泥せず、楽な気持ちで参加してみてもどうだろうか。

ところで、コンテストに参加し、小さくまとまった小綺麗な作品で、運良く入賞したりして、それ以後、技術というものをその程度のものだと一人決めしてしまうようなことがあってはならない。入賞するのはよいが、何となく技術のゴールに行きついた気持ちになってしまって、その気持ちを持つために、才能の更なる成長の可能性をその時点で止めてしまう働きとなり、小さくまとまった技術者として完成してしまう危険を指摘しておきたい。

高専学生は、未だ年齢が低く、本格的な技術者への成長過程において自己が何処に位置するのか、正確に知ることは難しい。レベルの高い技術者に成長してゆくためには、まず何よりも良師が不可欠である。人材は、その人一人の努力で出来上がることはまずあり得ない。良師や良友の存在は、必須の条件であると言ってよい。

学校というものの、また学校での教育というものの重要性は、極めて大である。学校での教育は受けなくてもよいというまでの突き詰めた、一見恰好の良い大胆とも取れる議論があるが、技術に関して言えば、それはまったく荒唐無稽の暴言でしかない。

ともあれ、技術者の成長の過程において、極めて大きな意味を持つプログラミングコンテストである。それが10周年を迎え、更に発展しようとしている。まことに慶賀なことであり、心からお祝いしたい。また、あらためて、プログラミングコンテストを、これまでに支え、発展させて来られた文部省をはじめとする有志教官、協賛企業、その他多くの関係者の方々に、心から感謝申し上げる次第である。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

なにが、私を惹きつけたか

お付き合いが深まる中で、プロコンも私自身も、とてもかわいがっていただいた。氏から賜った薫陶は生涯忘れることができないだろう。

4) 無理解に対する反発

新しい概念を提唱しても一般にはなかなか理解していただけない。プロコンもその例にもれず、いくつかの抵抗があった。その多くは「前例がない」ということでの壁であった気がする。文部省も最初は「後援」ということにも許可を与えてくれなかったし、工藤先生や朝日局長のご努力にもかかわらず、各高専はもちろん国専協や高専協会連合会の役員ですら、プロコンへの当初の対応は冷ややかだった。そのような無理解な状況に少しばかりの反発心をいだいて、ロボコン同様高専イベントの中核にしたいという思いが募ったと思う。文部省も文部大臣賞を制定してくださり、今年はずいに協会連合会の下部組織として正式にプロコン実行委員会が認められた。それぞれ時間を必要とはしたが、不断の努力の集大成と感じられ、関係者のご尽力に深く感謝申し上げる。

5) マスコミの理解

新聞記事、雑誌記事は別掲のとおりである。これらのマスメディアの報道には大いに奮起させられた。テレビ放映については、私の副実行委員長時代の課題の一つであり、NHK本社に、番組として取り上げていただくために、何度も足を運んだ。しかし、「プロコンは絵にならないよ」という放送局側の声に停滞。それならば新たな企画をと、競技部門を新設し折衝を再開しはじめてようやく協議にすすめたが、そこでは「課題部門や自由部門だけでも番組として通じる」との判断がなされて、ゴーサインが出る事になった。情報化社会の進展、時代の変遷が、そんな皮肉な経緯を演出したのだろう。そして、長岡大会からの全国テレビ放映が、今日まで続行されている。この反響はきわめて大きく、改めてマスコミ関係の皆様へ深謝の意を捧げるものである。

6) 参加者としての挑戦

プロコン運営者の立場と、参加する学生の指導教官としての「二足のわらじ」を履いての10年間の歩みであったが、ともに私を鼓舞するものであった。学生諸君に潜在している力はことのほか大きかった。私の指導したチームは10年間で18チーム。そのうち14チームが本選に推薦いただき、課題部門で6度の最優秀賞をいただくことができた。開発する若きエンジニアとともに時間を過ごせたことは、もちろん辛い時期もあったが、懐かしくまた教育者として冥利に尽きる時間でもあった。かれらは、卒業後も「ドリームプロジェクト」なる組織を作って交流を続けており、私も親交をつづけている。これも大きな糧である。

プロコンのおかげで本校以外の学生諸君ともかわりをもつことができた。とてもうれしいことである。学生たちの生き生きとした、また未知の技術に対する難題に挑み、解決していく姿こそ、プロコンが継続できた、そしてまた今後も発展する原動力であろう。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

プログラミングコンテストの10年を振り返って

ご一緒に頂き協賛金の集め方のイロハまで教えた頂きました。会社の仕事を放り出してこのように献身的な援助や御協力をして頂きました。

プロコンの最初からベンチャーを起業した高専OBの方の関わっていたことがプロコンを象徴するように思えます。現在ベンチャー育成が叫ばれています。様々なベンチャー育成事業も活発に展開されております。しかし、現在のこれらの事業には、ベンチャー育成を若者に期待しながら様々な支援が行なわれている反面、失敗した時の支援環境が整備されていないように思えます。強引に梯子をかけて2階に登らせるのですが、いつのまにかその梯子をはずされ、失敗したら負債が残ってしまうような仕組みに見えます。もちろん、日本の社会の失敗者に対する古い考えも影響しているでしょう。また逆に多少のアイデアをもっているだけで、本当の技術力や経営能力をもっていないような若者たちもベンチャー育成事業のなかで甘やかすような体質も残っております。特に地方自治体が行なっているような事業にはそのような傾向が見られます。

とはいっても、この国ではアイデアと技術力をもったベンチャー企業の育成は急務でしょう。プロコンがこれまで、学生のアイデアがソフト産業にいかされることを望んでいたと思いますが、今後是非一つでもよいからプロコンの中からアイデアと技術をもったベンチャーが育ってほしいと願っております。K氏は不幸にして、翌年にK氏の会社は倒産しましたが、数年後にはまた自身の会社を起こされ元気にご活躍されております。今後、プロコンがベンチャー育成の先導的な役割を果たすことを大いに期待しております。

総目次

本章目次

前ページ

次ページ

軌道に乗ったプロコン

司会：

そうですか、ようやくこのイベントが軌道にのり始めたわけですね。このあたりの財務状況について伊原先生もう一度…。

伊原：

第4回豊田大会の協賛依頼は、第3回の赤字を埋めるべく厳しいものになりました。なぜか第4回から財務の中心に祭り上げられていた私に、当時プロコンの事務局を担当してくれたデザインオートメーション事務局の伊坪さんから「お金がありがせーん！」と電話がかかってきたのもこのころです。第4回大会で依頼した企業は約50社で、そのうち私が担当したのは25社、中には電話だけで断られる企業もありましたので実際に訪問したのは約20社でした。しかし、協賛を依頼する企業を探すのはそう大変ではなかったのです。実は先に触れたパソ協の清水専務理事（当時）という強力なうしろだてがあったからです。専務理事は次から次へと協賛企業候補を紹介してくれました。2週間の間に10数社の企業トップに協賛依頼をしてきなさいと紹介されたこともありました。訪問を予約して、授業の合間を縫って協賛依頼をして歩くのはかなり厳しいものでしたが、そのかいあって第4回大会では約2500万円の協賛金を集めることができ、第3回の赤字も解消しました。

司会：

最初から財務は大変だったんですね。この問題はズーッと続きますよね。それはまた後でということにして、さてこの第5回、第6回あたりから湯田先生、安東先生が参加されていますね。それとこの回では私も忘れもしない当時タレントの千葉麗子さんを特別審査員で招待しましたね。このプロコンがきっかけで彼女の人生が変わってしまったという話を聞いたことがありますがこのいきさつは伊原先生か堀内先生でしょう。

伊原：

これはなんといっても美人のそばにはいつも堀内さんがいる、というのはプロコンの定説ですから堀内さんよろしく。

司会：

そのいきさつは後でとして、まず予選会場にもなった東京の湯田先生よろしく。

湯田：

予選会場を提供することになって、皆さんには八王子の山奥に来て頂いて本当にご苦労をおかけしました。せっかく東京で開催するからと来てみると自分のところと少しも変わらなかったといわれた方もおられたようですから…。（と司会がここまで書いたところで入稿のタイムリミットになってしまいました。しかし予選会場として第5回から第9回までお世話になりました。暑い時期に会場設営から懇談会場の用意まで大変なご苦労だったと思います）。

司会：

それでは安東先生よろしく申し上げます。

安東：

私は、大阪府立高専の建設工学科で、長い間、情報処理の授業を担当してきましたが、このプロコン引率の経験はありません。付き添い教員でもないのにプロコンの実行委員になったのは、同じ公立高専ということで以前から仲良くしていた東京都立高専の伊原先生から誘わ

れたからです。さりげなく、仕事の帰りに「ちょっと寄り道をしたら」という程度の誘いだったのです。最初は、何もわからずにただうろうろするばかりでした。あまり役に立ちそうにないので、2・3年で実行委員を辞めるつもりでいましたが、他の実行委員や審査委員方が素晴らしい先生ばかりで、その人たちとのつながりを自分から断ち切るなどできなく、今に至っているわけです。2・3年のつもりが、今年でもう6年目です。

私の現在の実行委員としての仕事は、関西地方の企業へ協賛金のお願いに行くことと、副賞用の商品を集めたり配ったりすることと、予選と本選での雑用です。6年も続けていると、それなりに仕事のコツというか段取りを覚えてきて、楽しみながら仕事を続けています。ただ、企業でお願いした協賛金を断られたときの気分は、いつも憂鬱です。きっと、そこだけが仕事で、他は遊びなのでしょうね。

さて、プロコンの実行委員の仕事をしているの楽しみのひとつに、プロコンメールのやりとりがあります。私は、プロコンの実行委員になるまでは、Eメールなど出したことがなかったのですが、実行委員になってからは、自分の出したメールに他の委員の方が答えて下さるといのがうれしくて病みつきになりました。たいした用もないのに、頻度高くメールを出し続けた時期もありました。でも、長い時間をかけて考えたメールの文章が気に入らなくて「ぼつ」にすることが多くなってきて、なんだか貴重な時間をムダ遣いしているような気分になり、最近はメールを出すことを少し控えるようになりました。

ところで、メール環境には、しっかりした管理人が必要です。プロコンメールには熊本電波の田辺先生という強力な世話役さんがおられて、面倒を見て下さっています。使う方としては、快適な高速道路を気分良く走っている状態です。ありがたいことだと思っています。



戻る

進む

総目次

メール環境を駆使

司会：

田辺先生のお名前がでたところでプロコンを支えるメール、WWW環境でのご苦労をお話いただきたいのですが。

田辺：

プロコンとインターネットとの関わりについてですが、ある時期にprocon@cs.knct.ac.jpのメールサーバが変わってしまったので、現在稼働しているサーバのログには函館で行われた第6回からです。第6回以降のみなさんのメールは全て保存されています。

まず、メーリングリストを提案したきっかけはとにかく実行委員会が長かったこと、予定の7時では終わらず食事をしながら、さらにホテルに戻り部屋で深夜にまでなったことが幾度かありました。その原因は実行委員会が始まってから資料の説明、質疑がありそれから議論が始まるのが原因だと思っていました。その当時実行委員のみなさんがE-mailを使える状況になりましたので、私の熊本電波高専でprocon@cs.knct.ac.jpのメーリングリスト（以下MLと略す）を開設することにしましたのです。

でも、最初の資料説明まではMLで出来るので実行委員会は早く終わると思っていたのは、大きな誤算であったとすぐ分かりました:一)。また、MLを運用すると実行委員をやめられなくなるとは当時は思ってもみませんでした。今では軽率だったと反省しています(^_^)。

MLに関して思い出すことは始めのころは審査員の國枝先生も参加しておられたこと、そして先生が「このメールは熊本から全国に配信されるのですね」と言われたころのことが印象に残っています。当時は熊本電波がネットワークの回線速度と安定性があつたことと思っています。もっとも新ネットに切り変えたときに数週間に渡ってみなさんに御迷惑をおかけしたこともありました。しかし、このプロコンのMLも開設当初は現在ほど活発ではなく、仙台電波の佐藤公男先生の発言に対して誰も返事がなかったので「誰か発言して下さい！」とのメールが記憶に残っています。その後返信を求めたいときは指名することが慣習となりました。



当初は事務方にはメールが届かず、函館の西田課長には本選直前にみなさんからのメールをまとめてFAXでお送りした記憶があります。メールが活発になると今度は逆にプロコンのメールが一通も来ない日が続くと管理する立場としてサーバの不具合を疑うことが幾度かありました。そのようなとき、同じ心配をしていた安東先生のメールに何回も助けられたことでした。また事務的なメールが飛び交う中で津曲さんの文学的なメールに心が和まされました。

司会：

事例がないとわかりませんよね。では本人の許可無く司会の責任で以下を引用します。

引用（MLより）

安東@大阪府立高専です。

急ぎの用があるわけではありませんが、プロコンメールが少し寂しくなってきましたのでメールを出しました。…津曲さんからのメールが出なくなり、プロコンメールから「四季の香り」が消えてしまいました。津曲さん、また土の香りのするようなお便りをお願いします。

柴田先生は、仕事人間に戻ってしまったようです。でも、多分不本意でしょうね。次回の鈴鹿高専担当のプロコンは、さすが桑原先生の「お膝元」ということ

で、万全を期して、学内での助っ人が、どっと繰り出されたようです。場所が「津」ですから、伊勢神宮の神様までついています。「盛会」間違いなしでしょう。

(途中略)

本校のラグビー部が、お正月の高専の全国大会に出場することになりました。(地区で準優勝です) 優勝するためには、まず、地区の優勝校を倒して、常勝の宮城高専を倒して...と、たいへんです。

1999.11.25

メールナンバー2000を、さりげなくゲットした安東でした。

引用 (MLより)

ご無沙汰いたしております。津曲です。毎日皆様のメールは拝見しておりますが、私は何のお手伝いもできず心苦しく思っております。今度の会議も出てよいのか迷っておりましたが、やはり皆様にお会いしたくなり、実行委員会に参加させていただき事にします。其の後の懇親会が開かれるのであれば喜んで参加いたします。(これがメインかな) 大津部長殿——私の交通費・日当は必要ありません。

背丈ほどあるアジサイによく小さな蕾がつかしました。どういう訳か木蓮も、柿の花も他所より遅いのです。私の頭に合わせているのでしょうか。

(最後の一節が歳時記のコメントです。：司会)

田辺：

桑原先生が在外研修でアメリカに行っておられた時も、MLで活発に発言されてきました。私を始め多くの実行委員の先生は何時桑原先生が研修に行かれたか気付かなかったのではないのでしょうか。これらを通じてプロコンのMLは各地に散らばっている高専の先生や事務の方が協力して行なうイベントの運営手段として非常に有効であることが実証されたと思っています。

戻る

進む

総目次

チバレイ登場

司会：

本当にご苦労様です。インターネットの環境が整備されつつある状況では、最初は文章だけ、やがて写真画像も、いや動画で中継しろとかWWWに関してもいろいろな要求が出てきますからね。でもいまやMLはプロコンになくてもならないものになっています。現にこの座談会でさえもそうですから。

さて、先にお尋ねしたように「チバレイ」こと千葉麗子さんの件ですが、これはやはり堀内先生でしょうネ。どうして「やはり」かって？...それは実行委員の極秘事項といわれています。



堀内：

それはですね。極秘事項のことではなくて、千葉麗子さんのことですが...、この話の前には、第4回の名古屋大会に戻らなくてはなりません。

「蕎麦ときしめん」という小説をご存知ですか？名古屋を舞台にした抱腹絶倒の小説ですが、この著者がパスティーシュの大御所、清水義範氏です。実行委員の松澤先生と私は、第4回大会に向かって新しいモチベーションとして特別審査員を招こうと画策していたのですが、そのターゲットとなったのがこの清水さんでした。清水さんは名古屋の出身で、私は彼の大ファン、しかも、ちょうどこのときにASAHIパソコンで連載をもたれており、審査委員の森編集長が積極的に仲介の労をとってくださり実現してしまいました。清水義範審査委員の講評は学生に大受けでした。実はこの大会の後、清水さんはプロコンを題材としてひとつの小説を仕立てました。「あのモデルはきっと大岩先生だ」などと、その後話題になったものです。

この特別審査員制度は大好評で、次の富山大会は誰にしようかということになりました。実行委員の誰かが（あれっ、私だったかな？）、今度は女性にしたい、それもパソコンに興味のある知的なタレントさんがいいね、という声が出ました。ここでも、森編集長に全面的に後押ししていただき、なんとあの千葉麗子さんが浮上してきたのです。私は当時、「まず、ダメかな」と思ったのです。なんといったって、超多忙なタレントで日程が取れないだろう、さらにギャラはきっとこちらの桁ではあわないだろうと思ったのです。でも、いつものずうずうしさ（いや一途な思いで）アプローチしてみました。「この位しか謝礼をお支払いできないのですが...」という当方の言葉に、意外なくらいあっさり「いいですよ」との返事。またまた熱意は通じたのです。

千葉麗子さんの富山での人気は大変なものでした。彼女のホテルや交通手段を極秘にしたり、会場のエレベータを使わずに裏の階段を利用したり、いつもとは全く違う気の使いかたにスタッフも大変でした。しかし、当のチバレイ（千葉麗子の愛称）は、誠に真摯そのもの、同年代の高専学生のオリジナリティあふれる創造力に、感涙しながら2日間を我々と共にしてくださったのです。そして、翌年の函館までも2年続けてお付き合いして頂くことができました。超有名人も高専学生のパワーに共感してくれたのですね、これはとてもうれしいことですよ。

以後、特別審査員は継続されていきます。北九州の徳永さんは、今は文部省の重鎮で我々に大きな理解を示してくださっていますし、審査委員の宮地先生のご紹介でした長岡でのブッフバーガー先生はプロコンの国際化への実効に貢献してくださいました。これらもプロコンの大きな財産ですね。

それにしても、華麗ながらまじめなチバレイの印象は強烈でしたね。この富山大会以降、彼女は華やかなタレントの舞台を自ら降りると言い放つわけです。プロコンはドラマを作ってしまうのです、本当に...

戻る

進む

競技部門を創設

司会：

なるほどそうでしたか、後ほど佐藤（次）先生も触れますが、彼女は今ではデジタルクリエイターとして会社を運営されているそうですね

そして第5回から競技部門が創設されたんですが、これに深く関わった桑原先生、現在開催校責任者として大忙しのなかでお話して頂きましょう。

桑原：

プロコンの競技部門についてその企画に携わった一人としてちょっとお話ししたいと思います。競技部門が発足したのは、第5回富山での事でした。それまでのコンテストでは課題・自由の2部門で審査をしていました。この2部門だけでは、本選参加できるチーム数が制限されてしまうので全国高専学生の作品発表の場としての意味が薄くなってしまうこと。また応募作品の多くは大変すばらしい物でしたが、コンテストとして多くの皆さんにご覧頂き、おもしろさを感じていただく点では多少異なる点があること等、改善すべき点があると私は感じていました。

実行委員の中には、技術的に高度なプログラミングコンテストを目指せば良いという純粋な考えをお持ちの方も多くいらっしゃいましたが、私としては、できるだけ派手な企画で人目に付き、多くの学生が参加できるコンテストをやりたいと思いました。当時も高専が主役のロボットコンテストが巷で非常な人気であり、プロコンの実行委員の一人として、その対抗意識が無かったかといわれると否とは言えないかもしれません。幾分かの不純な気持ちがある中で競技部門が生まれました。

第1回はGPSをつけたパソコンを使用して富山駅前のお城公園の面積を測定するという大がかりな競技が行われました。私の思惑通り、奇妙な恰好をしてパソコンを担いだり抱えたりした集団が公園内を歩き来する姿は、大変人目を引きました。しめしめ今日のテレビのニュースには、必ず出るぞ！と思っていたのですが…、この思惑はしっかり外れてしまいました。これが、見ていてもっとおもしろい競技を考えようという方向に私を引っ張ったかもしれません。

体育館に「ひよこ」を放ってその数を数える競技案、気球を目的の場所に精度良く着地させる案、いろんな案が浮かび消えました。実行委員の多くは冷静で、プロコン本流から離れていく私のアイデアを非情に却下しました。なんと面白さの分からない人たちだなと、思ったこともありましたが、やはりプロコンの精神から離れてはいけないことも分かりました。

その後、画像処理で回転体の体積を計る競技、コンピュータの助けを借りながら目隠しして迷路を抜ける競技等、回を重ねて第11回の箱押しゲームにとつながってきます。プログラミングの要素を適度な難易度で盛り込みつつ、見た目におもしろい物を考えるのは大変だと感じています。是非、良い題材があったら皆さんからお教えいただきたいと思います。

私は、競技はテレビ受けがするように派手に！という気持ちもあって企画をしてきましたが、ここ数年、NHKサイエンスアイに取り上げられるようになって思わぬ意見を聞きました。それは課題部門、自由部門（現コンテンツ部門）の内容がしっかりしていて、しかもテレビで見てもおもしろいと言うものでした。この意見は私にとって衝撃的なものでしたが、大変うれしいものでした。なにとはともあれ、競技部門の企画・進行はとにかく大変です。いろんな失敗もありました。そのあたりの事情を理解していただいて様々な失敗を許してくださいね。



司会：

これで競技部門創設の経緯がおわかりになったと思いますが、最初からプロコン名物「哲学論争」があったわけですね。このことは後でもう一度お話頂きましょう。さて第7回以降は最近の話になります。実行委員も新人が続々登場してきます。その一番手として長岡の山崎先生、第8回の担当としてご苦労されたと思いますが...このプロコン仲間に引き込まれたいきさつからお願いします。

[戻る](#)

[進む](#)

[総目次](#)

プロコンやったら実行委員

山崎：

えーと、私がプロコンに巻き込まれるきっかけのなったのは、長野市で開催された研究集会で堀内先生と運命？の出会いをしたことにあります。この研究集会は、平成7年8月に長野で開かれたので、この年に全国の国立高専にネットワーク整備の予算がつき、分科会のテーマもこれに関係するものでした。私はその年の4月に情報処理センター主任になったばかりにもかかわらず、ネットワーク立ち上げを任せられ、この研究集会に参加することになりました。

その年の秋、突然堀内先生から電話があり、平成9年度に長岡高専が担当校としてプロコンを開催することになっており、前もって開催地から委員を出して欲しい、それも私でどうかということでした。「プロコン=情報処理教育&センター主任」では逃げられないと判断し承諾した次第です。その後当時の岡本校長の方にも正式な申し入れがあり、第7回大会の準備から私が委員として参加することになりました。

それで、委員を引き受けた次の年に現在の小川校長が就任され、早速開催地実行委員会の構成などについて相談したんです。

プロコン自体全国規模の大会でしたので、小川校長も学校を挙げて体制を整える必要があると認識されていました。その結果できた組織体制は、その後の開催地実行委員会の構成として引き継がれている部分も多いかと思います。また、長岡で行われた第8回から、ポスターやパンフレットなど多くの作業が開催地担当となり、開催地の役割が新しい段階に入った気がします。

準備を始めたと思ったら、あっという間に時間が経ち、とうとうハイブ長岡で本選を迎えることになりました。会場が比較的狭かったこともあり、参加者の熱気が今でも思い出されます。この回からNHKのサイエンスアイで放映されることになり、会場設営やビデオ収録でNHKの新潟放送局の方と話し合う機会がありました。また、競技会場は県内企業の協力を得て、非常に立派のものを作ったのですがその過程で、会社と学校の仕事の進め方が違うことを実感しました。また、特別審査委員としてブッフバーガ先生をお迎えしたことも印象に残っております。

最後に苦労話ということになりますが、正直言いますと私自身はあまり苦労してないなと思っております。ポスターやビデオ制作は良い企画会社の方に巡り会いましたし、お金集めも他の先生方にやって頂いたわけですから。本当に大勢の方に助けられました。もちろん、初めての経験が多く、相当な仕事量だっただけにとにかく無我夢中で仕事をして、あまり気にしている余裕もなかったためかもしれません。

ただ、大会自体の運営がスムーズにいった一因に、長岡高専の教職員が本当に良く協力してくださったことがあると思います。事前に打ち合わせて無いことでも、その部署部署で迅速に対応していただきました。中でも、現在長岡技科大に移られた長谷川教務係長（当時）の活躍は本当に素晴らしいものでした。事務部門と教官では仕事の進め方に違いがあるのを実感したのも、プロコンや校内LANの立ち上げを通じてのことでした。普段のコミュニケーションの大切さを一段と感じました。またあれだけ学内が協力してくれた背景に、校内LANの立ち上げおよび運用を担当していたことも大きな原因であったように思います。いずれにしても校内LANの導入からプロコン開催まで、あっという間に過ぎた3年間でした。またプロコンでは色々な才能が必要なのだとつくづく実感しています。

司会：

開催校になって担当することのご苦労がよくわかります。その上このプロコンのメンバーに



させられてしまうなんて...言葉ありません。でもこの出口のないサブルーチン（古い言い方かな）もループに入ってしまうとそれはそれで快感であったりして。余計なことは言わず...さて第9回の被害者？は明石の吉村（公）先生、第10回の被害者は呉の赤尾先生ですが、順に証言してもらいましょう。

吉村（公）：

私の最も苦労したことはポスターの制作でした。「明石海峡大橋が開通するので、図柄は絶対に大橋！」というアイデアで出発進行。本校ではPOV-Rayを情報処理の授業で教えてます。そのCG作品を見て作ってくれそうな学生を探しました。うまい具合に瀬戸大橋をリアルに表現している1年生が見つかったので彼に頼む事とし、もう1人添景を作ってくれる学生を選びました。学年末試験直前にも拘らず二人は熱心に期待通りのCGを作ってくれたのですが...

まず画像が横長でこれを縦長に変更しなければなりません。もはや春休みに突入しており私がプログラムを修正することになりましたが、触ったことがないCGプログラムに悪戦苦闘、レンダリング用にPentium300MHz、メモリ500MBのパソコンを購入して、これに400ppi、A1サイズを2日間計算させ2GBのファイルをHDDに詰めて印刷会社に渡しました。ところがファイルサイズが大きすぎて印刷会社では取り扱い不能。CD-Rの640MBに解像度を落として再計算し、やっと印刷できるようになりました。幸いこのポスターは好評でした。その後明石のCATV会社から番組冊子の表紙を頼まれ、この4月から毎号学生のCGが表紙を飾っています。

司会：

苦労が報われることもあるのですね。でも今回の記念誌のグラビア担当になっているわけですから...どこまでつづくぬかるみぞ（古い!）。では第10回の呉の赤尾先生です。

赤尾：

本選前1、2ヶ月は仕事が山積し、例えば、広告原稿の件などはあせってもどうしようもないと分かっている気になって頭から離れなかったことが記憶に残っています。しかし、今、あらためて当時のことを思い出してみると、色々失敗し委員の先生方にご迷惑を掛けたことも今の自分にとっては貴重な財産となっている気がします。（特に飲んで好き勝手なことばかり放言したことも...）

呉での一番の苦労話といえば、開催地の大半の仕事をたった2馬力でやったことだと思います。この大会から、事務局が開催地に移行したり、予選でCDを利用するなど開催地の業務が増え、未知の部分も多々ありましたが、いま振り返ってみると、「よくやった」というよりは、「訳も分からぬまま無我夢中であった」という印象です。会場設営や本選業務には全教職員が関わってくれましたが、本選にこぎつけるまでの過程では、桑原教務係長と私の二人三脚的な苦闘の日々が続きました。本選の2週間ほど前からは宿泊の確認、競技や表彰式等で必要となる物品の調達で係長が精神的にかなり追いつめられている様子がはっきりと感じ取れました。全国規模の大会ですので、大きなミスをしてはいけないというプレッシャーが2人にのし掛かっていました。

最終日が終わって片づけ後、学校に戻ってビールを飲み干した時の係長の笑顔が今も鮮明に心に残っています。呉の大会を無事に(?)終えることができた最大の功労者は桑原係長だと思っています。

実務面での苦労話としては、「節約」という2文字を常に意識したことだったと思います。昨今の社会情勢を反映してプロコンの懐具合も決して暖かいものではありませんでした。ポスターやパンフレットの作成・荷造り・発送作業、競技に使うパズルの製作など常に「自分でやれることは自分でやる」というコンセプトで仕事を進めました。パンフレットの切貼り作業を終日していても、取り立てて苦にはならなかったのは、プロコンの持つ魔力、否プロコンを心から愛し育ててきた実行委員の先生方の持つ人間的な魅力のような気がしています。

司会：

このお話からも開催校の担当責任者になったことがどんなに大変かわかりますよね。でもそれがあとに引いていくところが「トラップルーチン？」だったりして。こんなことを言うと次回12回の大会のなり手がなかったりして...でも心配ありません。もう鶴岡の嶋屋先生が実行委員に加わっていますから...。さて第5回から始まった競技部門...、これも企画する実行委員の苦勞は並大抵ではありませんよね。まず企画段階のアイデアをだすブレインストーミングはいつも委員会のあとの飲み会と決まっていた。第10回の「ピースでpeace！」も広島県の名産はなんだっけから始まってどなたかが「よく旅館に泊まったとき置いてある木片を組み合わせて形をつくるゲームはなんていうのかな」「それは県内のある地方の郷土玩具だ」ということから採用が決定なんていうこともありましたよね。ここから競技担当の柴田先生、重村先生、佐藤（秀）先生の出番です。

戻る

進む

総目次

いつもドクバク競技部門

柴田：

競技部門は毎年ゲームを考えなければいけないということで、確かに苦労が多いと思います。私は競技部門が初めて行われた第5回の富山の大会から実行委員としてお手伝いしていますが、そのときには現副実行委員長の桑原先生のコメントにあるGPSを用いた面積測定は既に案ができあがっていました。

桑原先生はまことに発想が奔放で、競技部門のために生まれてこられたのではないかとたびたび思われます。第7回の目隠し迷路ゲーム、第8回の花合わせゲームなど、案を伺ったとき「えっ!?!」と思ったことが記憶にあります。

アイデアレスの私の苦悩は、アイデアマンの桑原先生が在外研修でアメリカに行かれた第6回大会から始まりました。なんと実行委員になって翌年に競技部門をまかせると言われるではありませんか。第6回大会は、函館で体積測定を画像処理ボードを使って行ったのですが、そこに至るまでも多くの紆余曲折があり、開催地の皆様にも大変御苦労をおかけしました。当時沼津の実行委員であった青木先生と、はじめて実行委員として入られた重村先生という議論がありました。



最後まで残った別案は確か人やあるいは瓢箪の体重を推定するゲームだったかと思います。最後に私が「え〜い!これでいきましょう」と宣言したのが運のつきで、瓢箪が手に入らない、体積の正解をどうやって求めるんだ、ということです。いざと周りの人に御迷惑をかけました。

第7回大会からは、桑原先生が復帰されたので私は補助に回ってほっとしたものです。ところが、ルールが気になって仕方ありませんでした。そうです。桑原先生のアイデアは奔放なのですが、ルールの規定にこだわりをもたれないのです。判定はどうするというで脇からずいぶんと口を出した記憶があります。それだけなら大変快適で、冷静で非情な実行委員がここにいたわけです^^;。ところが、それもつかの間、桑原先生が副実行委員長になられるため、また競技をまかせると言われるのではないですか。第9回大会から苦悩がまた始まりました。その明石では、八面体を転がすゲームをやりました。

これは、当時の実行委員、詫間電波の國井先生がパソコンの箱を転がして進む距離を競うという案を出されたのを受けて、四面体よりも八面体にしたらということになったものです。その後、開催地である明石の吉村先生、重村先生、佐藤秀一先生と詰めに入ったのですが、ルールが気になる私は泥沼にはまったように、規定を細かくしていきました。その後の顛末は「見てもわからん」という御意見に集約されているかと思います。またこのとき、敗者復活戦をやろうということになって急拠、サブコートの主審をお願いした木戸先生には多大なご迷惑をおかけしてしままだにまともにお顔をみられない状況です。（でも見てます：司会）それでも首にならずに第10回大会を呉で迎えたわけですが、パズル合わせの案は、開催地の赤尾先生の酒場での発言がもとでした。このようにユニークな案を出していただけると、まとめ役としても大変助かりました。ただ、ここでも私のルールへのこだわりが出てしまいました。簡単すぎるのではないかという危惧が、問題の難度を高くしていったのです。その後の顛末は、時間無制限宣言（勝者が決まらず、決まるまでやろうというデスマッチになりかけたのでした）というプロコン史上に残る事態に集約されています。

競技部門も既に計6回の大会を経ています。桑原先生が競技担当をはずれてもなんとかやってこられたのは、アイデアレスの私が悲鳴を上げるのをみかねたのか、色々な素案を出していただいたユニークな実行委員の皆さんのおかげかと思います。また、色々な物品が必要な競技部門を運営できるのも、会場や物品整備で全面的に御協力いただいている開催地の皆さんのおかげだと思っております。

重村：

私は柴田先生を助ける立場でしたが、実は思いつきり足を引っ張っています。第10回では柴田先生の「時間無制限」が飛び出してしまいました。あれは、きっと私が悪かったのです。10回のゲームはパズルを解くアルゴリズムだけでなく、入力方法の工夫で差がでるゲームにすることが可能でした。しかし、実際の大会では、数値でパズルピースのデータを何パ

ターンか事前に渡しておき、ゲーム開始後、そのなかから実際に使用するデータを指示するという方法で行われました。当初は、画像ファイルでピースデータを渡すとか、ハードコピーで渡すとか、とにかく入力部分で工夫を必要とする案もあったのです。

これがボツになったのは、第9回大会で、出場者は純粋なアルゴリズム勝負を望んでいると感じた競技関係の実行委員が複数いたことと、(柴田先生もこの意見だったと思いますが) 私が、自分の学校の卒研で使用されていた市販の高価な画像処理ソフトをこのゲームに適用すると、かなりの部分が自動的にできてしまうことに気付き、MLで騒いだためです。アルゴリズムだけで勝負するとなると、それなりに難しい問題にしないと面白みがないと思い、例によってルールがふくらみました。倍率の部分が後で付け加わりました。

私はそれでも簡単だと思っていました。その後、出場者やOBの発言がWebの掲示板等から伝わって来ました。「問題が簡単だ」と言う内容が多かったと思います。私は水を得た魚のように、MLで問題が簡単だと騒ぎました。更に追いうちをかけるように「例題が数秒で解ける」という情報も…。更に更に、訓練すると人間の直観でかなり難しい問題も解けると言うことも脳裏をかすめ、このような状況からより難しい問題を作成することになりました。ピース数を多くしたのです。実際に問題の作成を始めて見ると同じ長さの辺や、共通の公約数を持つ長さの辺を多く作れば難しくなること、頂点の角度も90度や45度等の数種類しか使わないと頂点の組合せが分からなくなって難しくなることが分かって来ました。

このようにして無茶難しい問題が夏休みのうちに出来上がりました。問題を作成した後、呉でピースの作成をして頂きました。そのためもはや問題を新たに追加したり修正することはできなくなりました。大会までの1ヵ月半、これでも勘で解かれなかつたとか、審判のところまで解答を持って出頭する時の足の速さで勝負が付かないとか、ビクビクしたのですが、結果は「時間無制限…」でした。企画担当全員(特に重村)がクビを言い渡されるかと思ったら全員留年となって今年も関わることになりました。

第10回のことしか書きませんでした。第9回も似たような状況だったような気がします。(第8回以前は桑原スタイルの競技でしたね。) パズルタイプは今年で3年連続になります。今年はルールが複雑にならなくて良かったと思っています。終って見ないと分からないですが、柴田スタイルが完成の域に達して来たのではないのでしょうか? 楽観的すぎるという意見が佐藤(秀)先生から聞こえそうですね。

佐藤(秀) :

ほぼ大丈夫でしょう...などど気楽に構えていると第10回のように足をすくわれるかな。第10回のピースは第9回の反動? で審判の仕事を楽しみ、時間的にも余裕のある計画で本番を迎えました。参加学生諸君がなかなか正解を出してくれなかったのは誤算でしたね。1回戦の問題はできたけど準決勝の問題は結局どのチームも解けなかった。重村先生は偉くってとても真似できないのですが、参加者の立場になって毎回自分でもプログラミングしているんですよね。第10回もいろいろ試されて、これくらいならできるだろうという線で問題を決めたらああいう結果になったし、あまり易しくしたらコンピュータがなくてもできちゃいますし、難易度のさじ加減は難しいですね。まるで定期試験問題を作る場合と一緒にかなんて。

今回11回は、第10回と違って解けなくても勝ち上がるゲームなのでそういう心配はないでしょうが、参加者が熱くなって迷路を壊してしまわないか、というのがちょっと心配です。

おまけとしてくっ付いているだけで、委員として大した仕事をしていない私があれこれ言うのはおこがましいのですが、私としては印象に残っていることが多いのはどちらかというとなら第9回の八面体ころがしの方でしょうか。原案を具体化するのに、「とにかく参加者に楽しんでもらおう」と思って取り組んだ覚えがあります。ゲーム自体はなかなか面白いものに仕上がりましたが審判の負担が大きかったですね。加えて、ど



のチームにも少なくとも2試合は楽しんでもらおうと敗者復活戦まで企画し、裏会場（敗者復活）の審判に当たった木戸先生や現地の明石高専の先生方には多大な負担をかけてしまいました。表会場の審判を担当した我々も気を抜く間もなく大変な思いをしました。カウントが怪しくなって補助の明石の学生さんに何度も助けられました。

この八面体転がしは「見てもわからん」かったかもしれませんが、参加学生諸君には概して好評だったのではないのでしょうか。大会後もWeb上の掲示板で、自分達の使ったアルゴリズムのことなど参加者間でいろいろな意見交換があったようです。そういえば重村先生、誉められてましたね、先生が用意した問題が良く考えられていると。運営は大変でしたが嬉しいこともいろいろありました。

競技を企画する上では「参加者が楽しめる」「ルールに穴がない」ことが必須条件で、「審判の仕事が楽」「無理のない運営ができる」ことも外したくない条件、ここまで考えるだけでもかなり大変なのですが、さらに戦略上、「観客が見てわかる」「テレビ映りをよく」等といった厳しい条件まで要求されると本当に難しくなりますね。でもお金集めに苦労されている委員の先生方のことを考えますと頑張らないといけませんね。

競技が「柴田、重村、（おまけの佐藤）」の体制になってから今回は3回目です。「参加者が楽しめる」ようかなり無理をした第9回、わかりやすいゲームで運営も楽ししたつもりが思わぬ落とし穴があった第10回で、今回の迷路は？どの条件もほどよく満足していて開催校の担当の先生も頑張ってくれてますしぎつとうまくいきます...（たぶん）。

司会：

いやー、当事者はあらゆる場合を想定して準備しなければならないので本当に大変な作業ですよね。MLを周りから見ているだけでも...しかし柴田先生の話にもあったように私が競技審判を手伝ったときも私自身がルールを理解するのに一苦労（パズルに弱い、お金に強い...、余計なことは言わない）、特に競技者からのルールに関する強硬なオブジェクション、これを整理しつつ時間に限りがあるわけですから進行するときが一番大変な気がします。委員が想定しないような解がでたり、ダントツで強いチームがあったり。

ところでアイデア段階ではアルゴリズムミック派とヒューマンインターフェース派との間での先の哲学論争があったのですが...、この辺は柴田先生一言ありませんか！

柴田：

それはですね、我々は大会運営のプロではありませんので、確かに突発的な問題に対処しながら進行するのは大変ですね。いろいろな問題は想定しているのですが、完全に対処するのは難しいです。

アルゴリズムミック派とヒューマンインターフェース派では、競技内容について確かに毎回意見が別れるところですね。桑原先生のコメントにあるように、競技部門創設の発端は、見て楽しいものにする、あるいは、プロコンという有意義な大会により多くの方に参加して欲しいという点にあったと思います。ただ楽しい大会にするのであれば、コンピュータを使ってゲームを楽しんでいただければいいのですから、ヒューマンインターフェースが主のゲーム内容でもいいのでしょうか。

冷静で非情なアルゴリズムミック派の私は、やはりプログラミングコンテストの一部門としては計算アルゴリズムを問うゲーム内容が適当ではないかと考えています。アルゴリズムが主体でさらに見ている楽しいゲームがあれば最良と思いますが、なかなか条件を満たす案は出ないのが実情ですね。競技部門の方向性をどうするかはこれからも課題になるでしょうね。

創設の経緯はあるのですが、競技部門の参加者を見ていると、自己の計算アルゴリズムの工夫で勝負したいと考えているチームが多いように思うのは私だけの印象でしょうか。

桑原：

いや、柴田先生のおっしゃることはまちがっていないと思いますよ。プロコン関係の掲示板もありますが、そこにはここで言うインターフェース派の競技に疑問を投げかけている意見も多くあります。その考え方も理解できますし、それを推進しようと言う柴田先生も偉いと思います。そんな意味で柴田先生を尊敬もしています。

ただ、喧嘩を売るわけではありませんが、アルゴリズムを競うコンテストは他にもあります。アルゴリズムだけではなく、マンマシンインターフェースなど様々なファクターの考慮が必要な競技も大変おもしろいと思いませんか？ 実際、スキルフルなアルゴリズムで競技に臨み、優勝確実と乗り込んだチームがありました。でも、入力ミスで訂正する機能がシステムになくて立ち往生してボツ...

実際のシステム設計では、中心になるアルゴリズムより、失敗を回避したりそれを修正したりする部分に大きな時間をとられますよね。実際の競技ではそんな部分の完成度も求められる訳で、その意味でも教育的だと思います。この辺が、単にゲームを楽しむだけとは違うと思いませんか？ あれ、論点が少しずれてきたかな？

もう一点、アルゴリズムコンテストの場合、実際に会場に集まらなくてもネットワーク上でもできますね。プロコンもお金の工面ができなくなったらその方向に進まねばならないと思いますが、みんなで集まれるうちは、今のような見て楽しい、やって楽しい競技も捨てがたいと思いますが…。

司会：

ここでも名物哲学論争が始まりそうですが、この続きに興味のある方はプロコンに入りませんか。とお誘いして…

さて最も新しく参加された、都立航空の吉村（晋）先生はこのチームに入られてどんなお感じをもたれましたか。

戻る

進む

総目次

これからのプロコンに期待を寄せて

吉村（晋）：

思いがけないことから、プロコンにかかわることになりました。そのきっかけは、関東甲信越の専情委の関東地区会議に参加したときの話に乗ったことにあります。ただ本来は学生がプログラムを楽しんで作る動機をどうしようかと考えさせられていたからです。プロコンで発表する学生の目は、キラッと輝いて見えます。苦労して出来たときの達成感、これが魅力だといえるでしょう。実行委員になってその楽しみを十分味わわせていただいております。

司会：

おや簡単なコメントですが...本当はお酒が入るとお話がとまらなくなるのですが(^_^)、ここではシラフですからいいことにしましょう。これからも長いおつき合いをお願いして...

さてこの辺で、プロコンの今後について。現在進行している第11回から少し運営形態が変わります。今まで専情委のイベント組織としてやってきたわけですが、この平成12年6月から高専連合会直下の組織として、専情委とともにプロコン委員会が並立することになりました。いわば今までボランティアによる好きな人がやっているように言われていたイベントから高専連合会として推進する公認のイベントになったわけです。もちろん財政面の支援も全体の15%（一高専4万円負担）程度をお願いできるようになったわけですが...この辺の経緯について宮城の佐藤（次）先生いかがでしょう。

佐藤（次）：

まずその前に一言、話しておきたいことは、プロコンには多くの涙があります。あるときは出場選手の学生たちが審査委員の質問に戸惑って涙し、あるときは成績発表で思わぬ賞に感動の涙がありました。また特別審査委員のマルチタレント千葉麗子さんは閉会式のミニ講演で「自分でもプログラミングをしたかった」と感動の涙の中で話していました。その後の彼女は夢を実現し、最先端の情報処理関連の社長兼最高経営責任者CEOとして、またマスコミなどでも果敢に活躍しております。プロコンにはこのような素晴らしい副産物があることも注目に値する事実です。

また現実行委員としての私は、協賛企業に協賛金をお願いする役の財務と本選のデモンストレーション関連などを担当しています。残念なのは最近の本選では忙しさのあまり競技部門の様子を覗くことが不可能で、各高専の先生や学生とゆっくりと話ができないことです。

さて、このプロコンを進行するにあたって平成9年度から3年間、国専協と連合会の会長であった宮城高専の齊藤校長の存在は極めて大きかったと思っております。齊藤校長の会長就任当初に、たまたま校長室を訪ねたときのことが今では懐かしく思い出されます。その時は専情委とプロコンについて事務部と詳細な打ち合わせ中であり、絶好のタイミングと思われたようです。そこではプロコンなどの経緯・組織・予算・実行委員会などのさまざまな質問に対して長持間にわたって丁寧に応答し、加えてプロコンに対する理解と強力な支援をお願いしたものでした。

その後も室賀先生や堀内先生からの関係規則や議事録をベースにして、プロコンの高専教育における存在意義や重要性を強調し続けたように記憶しています。一方で、校長自身にも複数の高専からは様々な情報や意見が集約されており、さまざまな対応をされていたようです。今にして思い返せば、この時期はプロコン開催が全国に周知されながら不参加校もあり、加えて所謂風説による局所的な逆風があったように思えて残念な思いをしていた一人でした。しかしながら齊藤校長が初めて本選に参加され、本選での学生の独創的でアイデアに富む作品を目前にしたときの感動は予想を遥かに超越するものであり、プロコンが高専教育を進化高揚する機会としての重要性を高く評価されておりました。また企画運営している関係教職員の日夜を惜しまないボランティア活動と、その強力な支援をしている協賛企業に深く感謝しておられました。加えて本選前日の実行委員会に飛び入り出席され、そこで熱い思いを語られていました。その新しい風を直に拝聴したときの実行委員の感動も非常に大きかったと思います。

齊藤校長は宮城高専に着任された平成7年の秋には、プロコンとロボコンを意識した学内組織の新設を示され、以来学生が積極果敢に活動できる環境が整備されております。一方で平成12年からはプロコン委と専情委を連合会直下の組織として整備され活動が開始されてお

ます。この組織化は齊藤校長の発案以来1年以上経過していましたが、組織が認知された意義は大きいと思います。加えてプロコン開催校の仕事量の多さと協賛金集めにも心を痛めておられたようです。この対応案として浮上したのがポスターやパンフレット作成経費負担を念頭にした負担金制度の導入です。これは全国高専が一律に一定の費用負担するものであり、開催校としては本選参加業務に専念できる環境を構築されたといえるでしょう。

最後に個人的にも、会長としてプロコンの充実に絶大な指導力を発揮された齊藤校長の願望であった「全高専からの応募の実現と、全校長が本選会場に参集すること」への実現に役立てればと思っているこのごろです。

プロコンが新しい世紀に向かって大きく飛翔し、かつ学生の持つ大きな可能性を引き出し、独創的なアイデアを実現する喜びを共有し、夢のあるソフトウェア開発を支援できるのであれば実行委員の一人として嬉しい限りです。

司会：

なるほど、最初にも言いましたけれど10年もやって来てもまだ十分に認知されない、ときには誤解も受けることもある、それでもやり続けようという情熱はどこからくるのかその一端が見えた気がします。

実際開催校の校長先生には実行委員長になって頂き、しかも暴れ馬のような私たち実行委員の手綱をとるわけで齊藤校長と同様に私の知っている第9回の明石の近藤校長、第10回の呉の長町校長、そして現在進行中ですが第11回の鈴鹿の勝山校長、みなさんご苦労なさっているわけですね。

ところで大阪府立の高橋先生はプロコンの今後について何かコメントはありませんか…先生の豊富な人脈やご活動を通して高専の技術者像や今後の方向性もふまえてご意見をどうぞ。

高橋：

今後を語る前に、ちょっと思い出を述べさせてください。第1回の京都会館で行われたときに地元ということで、北原先生（舞鶴）、成田先生（奈良）、そして大阪府立からは私が学生を連れてお手伝いをさせていただきました。その時、これは大変な行事だと思い、ずーと逃げていたのですが（笑）、情報処理教育研究集会が熊本電波高専であった時、熊本空港で伊原先生（都立）につかまってしまいました。（みんなおんなじ…：司会）その後第7回の長岡高専から今まで少しだけ（!!）お手伝いさせていただいております。

さて、今後ということですが、課題、自由部門が課題、コンテンツ部門となり、Webなどの新しい技術が多く取り入れられ改善されてきました。また高専の中には、創造性教育をテーマに掲げ校内でプログラミングコンテストを行う学校も出てきました。堀内先生、そして桑原先生のプロコンに対する情熱は徐々に多くの学校の中に根づきつつあります。プロコンが高専生の論理的思考力や創造力の育成に寄与していることは多くの教員や参加企業の方々が認めるところです。すべての学校が毎年プロコンに参加されることを期待したいと思っています。また今年から組織も高専連合会の下で行われるようになりますが、このことはプロコンがすべての高専に認知された証しであり、ますます発展が期待されます。とりわけ、競技部門は参加校も多くなり、一度に行うのは大変です。できれば地区予選（少なくとも、西日本、東日本大会）が行われるようになればよいと思います。SCSやインターネットを利用して実況放送が行われ、そして競技解説者としてプロコンOBの湯田先生（東京）が座っている、これが数年後、いや2～3年後のプロコンの姿かもしれません。

司会：

ありがとうございました。示唆に富んだお話でした。湯田先生が座っているということは…OBになっても「無限ループ」ですネ。今後の指針になると思います。さて伊原先生、結局10年もの間プロコンの財政が協賛企業によって支えられたのは何故なのでしょう。

伊原：

先にお話したとおり、その後5回から9回まで協賛金はほぼ2000～2400万円程度を集めてきましたが、これが可能となったのは「清水専務理事（当時）プロコン財務応援団長」という方との強力な関係が成立していたからです。清水さんのプロコンへの後援を、私は親しみを込めて密かに「清水さんの道楽」とよんでいます。それくらいに思えるほど、私たちプロコンへの清水さんの肩入れは強力なものでしたし、パソ協の名誉顧問となられた現在も続いています。私たちにとっては実に貴重な「道楽」なのです。パソ協はその他、毎年その総会にプロコン実行委員を招待してくれて、傘下の企業のトップを紹介してくれています。またたびたびプロコンを紹介する会を開いて会員企業を集めてくれました。

パソ協のプロコン担当菅野さんが、「一体何のために我々を集めたのか」と協会会員企業の

方から詰め寄られたこともあったほどでした。財務に関連しては、「清水プロコン財務応援団長（勝手につけた名称です：司会）」を初めとしてパソ協の菅野さん、私企業ながらプロコン事務局を担当してくれたデザインオートメーションの竹原社長、当時の事務局長で現実行委員の津曲さん、キープランの今枝社長、同じく当時事務局で現実行委員の久保さんへの感謝を忘れることはできません。

なぜこんなに肩入れをしてくれるのだろうか？と感じるほどに、みなさん強力に力を貸してくれています。先ほど協賛企業を訪問はかなり厳しいこともあったと述べましたが、実はとても楽しいこともあります。清水さんが紹介してくれたのはパソ協傘下で、急激に成長している企業でした。そのトップにお会いして協賛の依頼をしながら、関連業界の最新事情を聞くのはとても楽しいことなのです。そんなことができるのは、プロコンで財務を担当しているからこそなのです。

第2回から第10回大会の間に、何人かの方々をプロコン実行委員として紹介してきました。安東さん、高橋さん、木戸さん、吉村（晋）さんを次々と「とりあえず何もしなくてよいから」と引きずり込んできました。安東さんにはプロコンの賞品の件を全て押しつけてしまいましたし、第10回大会からは財務の責任者を本人の承諾も得ないうちに木戸さんに押しつけてしまいました。それによってプロコン財務の計画性が高くなり、さらに協賛金が集まらない時の対応までも考えるように変化しました。もし私の「プロコンへの足跡」と言えるものがあるとすれば、それは「清水プロコン応援団長」ラインの一端を担えたことと、プロコンへ有能な人を実行委員に引きずり込んだことと思っています。

実行委員として印象に残ることも数多くありました。仲間内にしかわからないことですが、函館事件（関係者は創作で事件とは言っていないけれど：司会）、競技での迷路脱出不能事件やすでに話された時間無制限事件…等々、実行委員として忘れられない楽しいことが山ほどあるのがプロコンなのです。

司会：

伊原先生、ありがとうございます。このプロコンの10年を支えてこられたたくさんの恩人がいることを私たちは忘れないようにしましょう。私も私見として、運営経費のすべてが高専で負担されて自分達だけで開催されるようになったとすると運営は確かに楽ですし、そこでの成果を誇ったとしても何か自己満足の世界に浸るだけという気がします。お題目ではない産学協同としてこのプロコンの意味がある気がします。

ここで企業側からプロコンを支えてくださったお二人に登場していただきましょう。最初に実行委員会事務局として裏方のお仕事を第2回から第9回まで担当された津曲さんどうぞ。

戻る

進む

総目次

プロコンを支えて

津曲：

私の会社が事務局を引き受け、私自身がその担当になったのは第2回からです。10年たった今、顧みれば私のしていたことは何とお粗末であったかと恥ずかしい限りです。最近の大会における開催校の準備に比べれば「天と地」ほどの開きがあります。会社の仕事の合間に女子社員と二人で胸に着けるバラの色が審査委員はピンク、大会役員は白になどと悩んだり、リボンに書く名前の墨が滲んだりして困ったことなど思い出します。大分では役員、委員、企業来賓など参加者の飛行機手配など度重なる変更についてはメチャメチャになって皆さんに迷惑をかけたことも忘れません。ときには送った案内状の表現が不相当だと相手先の校長から怒られたりしたこともありました。先に伊原先生の話にあったように運転資金がショートしてお金を要求したことも…。どうしても協賛企業からの入金時期と大会経費の支出時期が合わないためとうとう社の経理課に一時立替の借金をしたこともあったくらいです。

で、何でそんなに苦勞をしてまで事務局を8年間も引き受けたのかって…。それは「プロコンが好きなんです、実行委員の皆さんが好きなんです」の一言です。このすばらしい頭脳集団、頭だけでなく口も手も足も…、すべての面で魅力的な人たちの姿を見ているだけで楽しいのです。その上、全国各地を訪れる機会を得て多くの人々、風物に接することができてこれが私の人生の宝になっています。ついでにもう一つご利益が…、地酒の美味に酔いしれて、お酒に弱い人は強く、強い人はもっと強く、ねえ伊原先生、桑原先生、安東先生。

司会：

なるほど、なるほど、これこそプロコン委員の魅力ですか…（納得）。さて久保さん、協賛企業にとっても一度協賛するとずーっとお付き合いする「無限ループ」（だれかが「アリ地獄」だと言ったとか言わないとか：司会）ですよ。是非企業と高専との橋渡しの立場から企業が高専に期待していることなどお話下さい。

久保：

ようやく出番ですか…。高専から人材が供給されてすでに38年ですが、高専創設時の卒業生は今、産業の技術系部門や教育界でもトップにたっている方も多数います。現に今回の審査委員のなかにも某高専の一期生で佐藤（次）先生の教え子がいますからね。間違いなく高専は日本の産業の中核的人材を提供している事実は誰も否定できないですよ。

私にとっての最初の高専とのかかわりは、35年くらい前のことですが、創設間も無い高専に特に理数科の出来る成績トップクラスの私の同級生が進学したことに始まります。その同級生は野球チームの4番打者で投手でした。その後、パソ協の清水顧問との関係で第3回よりこのプロコンと関り高専がより身近になり、今では高専の為に何か微力でもかかわりを持つ事を誇りに思っています。

IT業界に身を置いておりますが、学科を問わず多くの高専生がこの業界に入ってこられることを願っています。今不足を問われている、学習意欲、ものづくりの実践…等、特にこの業界に必要な人材は高専でその多くが教育され、世に送り出されていると確信しています。その確信は、プロコンとの関りで益々深まりました。

実行委員の先生方の熱意と情熱が有る限り、必ずこの困難な時代を切り開く、ITをエンジンとした新しい生産・製造システム、ものづくり立国を支える人材を世に送り出しつづけると思います。その意味でこそ、応援したいと思うのです。

最初戸惑いを覚えた、実行委員会のヤラセの無い白熱した長時間の議事も、今は先生方の教育に対する熱意の表れと理解できる今日この頃です。ただ、最近、高専生は少しおとなしくなり過ぎてはいませんか？、私達企業の間は大きな期待と評価をしています。自信溢れる元気な高専生が好きです。

司会：ありがとうございます。高専卒業生に対する熱い期待をひしひしと感じます。では紙数も残り少なくなりましたので、最後に現在第11回大会の準備を進めている桑原先生に第1回から第10回までの経験を踏まえて総括して頂きたいと思います。プロコンを支えているのは決して実行委員だけではなく運良く（悪く？）開催校になった高専の関係教官、事務官の皆さんなしには語れないわけです。その辺りをお話して頂きましょう。

桑原：

過去10回のプロコンに携わって、今思うことは、「おもしろかったなー」の一言につきるかもしれません。大義名分を述べることもできますが、いろんな仕事を抱えて、その上でプロコンの準備をしていくことは自分で言うのも何ですが随分負担の多いことでもあり、また周りの多くの方にもそのしわ寄せが行って申し訳ないことであったと思います。それでもおもしろいと感じたからこそ一つとやってきたのだと思います。これはほとんどの実行委員がそうでしょう。周りからは、仲良しクラブがやっているお遊びだと言われたこともありましたが、たしかにプロコン実行委員の仲間は皆さん個性が強く、実行力、決断力、独創性どれをとっても魅力にあふれる方々が多くその仲間から離れてしまうことに大きな抵抗を感じ、その事もプロコン自身を10年にわたって開催できた要因の一つであろうと思います。私個人にとってはこの実行委員の仲間と一緒に仕事できたことに大変な感謝をしております。

振り返ってみれば、それぞれの大会で大変な努力をされた方々の様子が目に浮かびます。第1回を立ち上げるのにご尽力いただいた神津陽一氏、第2回大分の兼田先生、第3回の仙台の佐藤先生、第4回豊田の荻野先生、富山商船で開催された第5回の大会では山川進三という先生がおられ、すごい馬力で富山大会を指揮して頂きました。先生とは同郷であるため特別な思いがありますが、残念ながら病に倒れられ帰らぬ人になってしまわれました。第6回函館では国分先生、第7回北九州では猪俣先生、皆さんすばらしい方々でした。言うまでも無いことですが国専協の事務局にも大変なお世話になり、第1、2回の朝日事務局長、第3回からの大内事務局長、阿部部長には大変なご尽力をいただきました。当然、現在の栗村局長、大津部長、池田課長には組織変更に伴いこれからもお世話になるわけで、この場を借りてお礼を申し上げたいと存じます。ありがとうございました。

司会：

本日は皆さん、お集まり頂いて貴重なお話をありがとうございました。...というのはふつうの座談会ですが、このプロコン実行委員の「e座談会」はMLですから7月から9月までのロングランで皆さんに参加して（あるいは半脅迫的に参加させられて）頂きありがとうございました。この10年間を支えられた実行委員の中で既に退任された多くの方々からもお話を伺うべきところでしたがMLによる「e座談会」ということで現役の委員に限らせていただきました。

この座談会の記事を通して、このチームのメンバーが何を指して、何に思い入れて、何をしてきたのか、また、これから何をしようとしているのか、その一端がこの記念誌を手にとった方々に伝われば私たちの望外の喜びとするところです。ありがとうございました。

[戻る](#)

[総目次](#)