

2020年7月25日

予選審査に関わる簡単なコメント

第31回高専プロコン（苫小牧大会）

審査委員長 松澤 照男

新型コロナウイルスの流行で高専活動が様々な制約をされているなかで、しかもこれまでの大会と異なり、苫小牧で学生、指導教員、審査員、実行委員などが一同に集まる大会ではなくオンラインでの開催など縮小した大会になるにもかかわらず、課題部門に46作品、自由部門に39作品の応募があり、昨年に比べ若干少なくなったとはいえこれだけの数の作品が応募されたことで関係者一同安堵しています。また、例年に比べて遜色ない作品で、短時間でアイデアを実現可能なシステム提案にまとめ、さらに表現力も豊かでわかりやすい作品紹介になっていたと思います。学生諸君の平日頃からの準備と頑張りや熱意、さらには指導教員と様々な関係者のご支援とご尽力によって実現できたことで、あらためまして心から学生諸君および関係者各位に感謝と敬意を表します。

予選審査は、課題と自由部門ともに、「部門への適合性」、「独創性」、「有用性」、「実現の可能性」などの観点で評価されます。特に本コンテストは「独創性」が重視され、次に本選でのデモンストレーションを意識した「実現の可能性」や作品自体の「有用性」が評価されます。2つの部門のそれぞれに5、6人の審査員が割り振られ部門の作品を担当します。それぞれの審査員がそれぞれの作品にA、B、Cの3段階で評価をし、それぞれの作品の合計点の上位が予選通過（今回はそれぞれの部門で10作品）します。以上のプロセスで予選が行われるので、審査委員が一同に集まって合議をして予選通過作品を決めるわけではなく、審査員が対等の立場での評価点数の合計で決定されます。今回は両部門とも半数以上の審査員がA評価をした作品が予選を通過しています。

審査員には「独創性」を重視することは申し合わせをしていますが、どのように重視するか、さらには有用性や実現の可能性については、審査員のそれぞれの知識と経験によって評価が異なります。そのために、大学などのアカデミアや様々な企業、さらには著述業やマスコミ関係者などからの審査員で構成されていて、審査員がそれぞれの観点で評価することのより、多面的な評価が行われるように配慮されています。

「独創性」をどのように表現するかが重要です。タイトルを含めて作品全体について独創性があればすぐれた作品になりますが、今日の情報技術が日常生活まで入り込んでいるなかではなかなか難しいと考えられます。作品の対象者の合わせた機能や実現する開発技術にも「独創性」が存在します。特にある原理や理論、あるいは調査などに依存したデータなどを利用した開発は、プログラミングコンテストですので核になる技術としてかなり重視されます。しっかりした開発技術が表現されていると「実現の可能性」も高い評価になります。これらの「独創性」を一般的なシステム紹介よりもメリハリのつけた（強調した）パワ

ーポイントを作成することが重要です。

誰にでも使えて有用なシステムは望ましいのですが、現在の多様化したコミュニティではなかなか難しいかもしれません。作品の対象者を明確にし、密な連携が求められます。プログラムの開発の課題や問題などは現場にあります。作品のアイデアを対象者に説明し、その評価から作品の有用性を高めてほしい。「良い作品だから使われて当然」と考えるような独りよがりの作品作りはやめてほしいと思います。

新しいソフトウェアやハードウェアなどの情報技術に挑戦することはとても素晴らしいと思います。ただ、それらの技術を使うことに中心となり、本来の独創性があり有用性があるようなシステムで、なぜそのような技術が必要とされるかが曖昧のまま、単なる新しい技術の挑戦する場にだけになってしまうと本末転倒になってしまいます。システムの目的や機能などを議論する中で新しい技術の必要性を明確にした提案であり、システム作りが望まれます。

最後に課題部門にコメントしたいと思います。今回の課題のテーマは「楽しく学び合える！」です。学びを「楽しく」さらに「学び合える」ためのシステム開発が望まれています。今回はどちらからと言え「楽しく学ぶ」ことが重視された作品が多くみられています。予選通過作品の半数以上も「楽しく学ぶ」ことが重視され、「学び合い」については考慮されていない作品になっていました。今後「学び合い」も重視した「楽しく学び合える！」システムが提案されることを願っています。

以上が一審査員としての簡単なコメントです。予選を通過した作品については、審査員のコメントなどを参考に、さらなる質の高い作品が完成することを願っています。