

2023年6月24日

予選審査に関する簡単なコメント

第34回高専プロコン（福井大会）

審査委員長 大場 みち子

新型コロナウイルスの感染状況は収束したとは言い難いものの「新型インフルエンザ等感染症」（2類相当）から「5類感染症」への移行に伴い、現地開催になりました。第33回群馬大会に続く現地開催で、各部門とも前回大会を上回る参加チームとなり、大変うれしく思っています。まだまだ、高専の活動の制約がコロナ前に戻り切っていない状況で、今回は課題部門46作品、自由部門52作品、競技部門55作品の応募がありました。いずれの部門も概ねコロナ前の件数に戻り、応募作品を概観すると従来と遜色のない作品ばかりでした。開催概要の公開から短い期間でアイデアを絞り込み、具体的な実現方式を検討し、魅力的で独創的な作成にブラッシュアップして作品に仕上げてきた結果でしょう。各作品は豊かな表現で、分かりやすく提案にまとまっていて、学生の皆さんの創意、工夫と日頃の努力、熱意が伝わる提案に仕上がっていました。指導教員や関係者のみなさまのご支援やご尽力がプラスに働いていることにも感謝いたします。

課題部門の今回のテーマは昨年に引き続き「オンラインで生み出す新しい楽しみ」です。自分の問題としての提案が多くあり、熱意が感じられる提案ばかりでした。いろいろな「楽しみ」の提案がありましたが、システムの記述に加えて、それがどのような観点から楽しいかを具体的に示してあるとより独創性が伝わりやすいでしょう。さらに言えば、システムの機能は「楽しみ」にとっては素材の役割をしますので、システムをどのように利用して「楽しむ」かによって、同じ素材でも「楽しみ」に関するシステムの独創性が異なります。システムの機能とシステムの利用ストーリーは独創性を生み出す両輪ですので、本戦ではこの両輪をしっかりとプレゼンすることを期待しています。

自由部門では、自由な発想のもとにバラエティに飛んだ作品が提案されていました。たとえば、健康、環境・防災、観光、学習支援、身近な課題改善などこれまでの恒例分野のほか、海外の課題の解決、文化の継承などの新分野も登場しました。対象者のバリエーションが増え、国内に限らず、海外の課題を取り上げる提案もあって、多様性を強く感じました。今回もボーダーラインに作品が集中して接戦となりました。独創性を重視していますが、実現可能性も審査項目に入っています。実現できない独創性は評価できません。実現可能性についてもきちんと言及することが大切です。

競技部門は各チームとも工夫を凝らした方法が提案され、アルゴリズムは例年より、具体的に書かれていて良い傾向です。しかし、一部の作品では記述が不十分でした。特に、アルゴリズムの特徴について、具体的に示さないと評価ができませんので、きちんと書きましょう。どの作品についても、本戦での活躍が楽しみです。

全部門を通してのコメントです。期限オーバーで審査対象外となる作品や開発者の体調不良等で辞退する作品があり、大変残念な結果となりました。開催概要をしっかりと確認して、時間的なゆとりをもって検討・提出したり、メンバーの体調管理にも十分留意したりして準備を進めることを希望します。

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は、本選に向けて、さらに作品の内容が充実することを大いに期待しています。

以上