

審査委員長講評

2026 年 10 月 11 日

審査委員長 京都橘大学 大場みち子

審査委員長を務めます、京都橘大学の大場みち子です。講評を述べます。

出場されたすべての高専生の皆さん、長期間にわたる準備と、本選での熱意ある発表・競技、本当にお疲れさまでした。第 37 回全国高等専門学校プログラミングコンテスト香川（高松）大会では、予選段階から課題部門 59 件、自由部門 56 件、競技部門 56 件、合計 171 件の応募があり、全国の高専生の熱気と底力を改めて感じました。本選でも、技術と創造力、そして社会や利用者に向き合う姿勢が随所に表れていました。大会運営にご尽力いただいた主管校、実行委員会、関係者の皆さまに心より感謝申し上げます。

まず、各部門に対する講評を述べます。

課題部門のテーマは「ICT を活用した作業効率の向上」です。各チームが作業効率をさまざまな角度から捉え、実用化を強く意識した質の高い作品が多く見られました。プレゼンとデモの構成も大きく向上しましたが、ターゲットや効果をさらに明確にし、持ち時間を十分に活用して独自性と有用性を訴求する工夫が重要です。また、デモではネットワークトラブルなど予期せぬ不具合に備え、動画等の代替手段を用意することも大切です。生成 AI や LLM などの最新ツールの活用は見事でした。一方で、既存ツールの組み合わせにとどまらず、自チーム独自のアルゴリズムや解析ロジックをさらに深めてほしいと思います。マニュアルについては、操作手順だけでなく、システムの目的や全体の流れを示すとともに、読みやすさにも配慮し、ユーザー視点で整えることを期待します。

自由部門は、「自由なテーマで独創的な作品」という位置づけのもと、広い分野の作品が多数登場しました。時事的な課題として、自転車関連の法改正を取り上げた作品も複数見られました。エッジコンピューティングで高度なアルゴリズムを実現するなど技術的完成度の高いチームも多く、自由な発想と実践力に感心しました。一方で、プレゼンテーションおよびデモンストレーションとも、アピールポイントがぼやけたり、効果的なデモができていなかったりする発表もありました。限られた時間の中で「何を最も伝えたいのか」を絞り込む工夫をしてください。マニュアルは読み手を意識した表現、内容にすることを心がけるとよりよいマニュアルになります。

競技部門のテーマ「ヘキサうどん」では、複雑な競技ルールにもかかわらず、非常にレベルの高い、出題者の想定を上回る戦いが展開されました。競技会場も、自然発生的にカウントダウンのコール＆レスポンスが起こるほどの盛り上がりを見せました。予選では思うように進まなかったものの、敗者復活戦で勝ち上がったチームも健闘を見せてくれました。多くのチームが AI を活用するようになりましたが、AI を有効に活用する力が勝敗を左右する一方で、人間の工夫が入り込む余地はなお大きいと感じました。

続いて、全体に対する講評です。

今回の大会では、AI の活用は「試す」段階から、課題解決の道具として自然に使いこなす段階へ進んだことが強く印象に残りました。プレゼンテーションやデモの構成も向上し、実証実験、ユーザーヒアリング、マニュアル整備など、「作って終わり」ではなく「使われるものを作る」姿勢が一層広がっています。一方で、AI の出力をどう評価し、なぜその結果を採用するのかを説明する力、限られた発表時間の中で最も伝えるべき価値を絞り込む力、利用者視点で情報を整理する力が、今後ますます重要になります。高専生の皆さんには、技術を自在に扱う力に加え、その技術の価値と責任を自分の言葉で語る技術者へと成長してほしいと思います。

最後に、高専プロコンは、技術を競う場であると同時に、未来を自分たちの手でデザインする場です。今回得た悔しさ、手応え、仲間との議論、そして完成まで走り抜いた経験は、必ず次の挑戦

につながります。好奇心を原動力に、新しい技術を恐れず取り込み、自分たちらしい発想で社会をより良くする挑戦を続けてください。この大会が、皆さんにとって次の成長への出発点となることを願っています。

以上で、審査委員長の講評とさせていただきます。