

第 34 回全国高専プロコンの講評

第 34 回全国高専プロコン（福井大会）
審査委員長 大場 みち子

審査委員長の京都橘大学の^{大場}みち子です。審査委員長として講評を述べさせていただきます。

各出場校のみなさん、参加部門完走お疲れさまです。各部門の受賞チームのみなさん、おめでとうございます。

第 33 回群馬大会に引き続き、第 34 回福井大会も現地の素晴らしい会場で開催されました。開催に関与いただいたみなさま、特に、主管校の福井工業高等専門学校のみなさまのご尽力に、心より感謝いたします。今回は各部門ともコロナ前の募集件数に戻りつつあり、全体としてポストコロナ社会のニューノーマルを感じる大会となり、大変うれしく思っています。

課題部門の今回のテーマは、「オンラインで生み出す新しい楽しみ」です。継続テーマですが、新鮮なアイデア満載の作品が勢揃いしました。プレゼンが素晴らしく、外部のサービスを上手に利用しているのも好感を持ちました。分かりやすく記述されたマニュアルは利用者にとって大変重要です。マニュアルまで手が回らなかったチームには、強く改善を望みます。

自由部門では、**ChatGPT** に代表される生成型 AI を利用している作品が多数登場しました。生成されたアイデアや言葉を上手に利用して、形にした作品が高評価に繋がっています。自由部門もプレゼン力が大幅に向上しました。楽しそうに説明する姿がとても印象的で、モチベーションアップに繋がっていると感じました。

一方、両部門に共通して言えることですが、審査員は表面的なところだけを見ているだけではありません。各作品の着眼点、こだわり、熱意や作り込みを見て、総合的に評価をしようとしています。それらもしっかりアピールできる準備をしていただきたいと思います。

競技部門の今回のテーマは、「陣取りゲーム」でした。難しい課題にも関わらず、多くのチームのプログラムが知的に動作していて、感心しました。ファイナルステージは接戦・逆転も多く、熱い戦いとなりました。このゲームに勝つためには様々な戦略があり、各チームが工夫を凝らし、個性的なアプローチをとっていました。特筆すべきことは、AI にすべてを

任せずに人間が一部を操作したり戦略を切り替えたりといった「半自動」チームが上位に多く来ていたことです。人間と AI の良い協力という意味で、前向きに評価しています。

第 34 回高専プロコンでは、「地味にすごい福井」という開催地の特色を感じながら、参加者の皆様の「派手にすごい」才能と「地味にすごい」努力の両方を目の当たりにしました。みなさんのこれからの活躍を期待し、次回開催地での再会を、心より楽しみにしております。

以上で、審査委員長の講評とさせていただきます。