

トレーニングデイ1日目

1日目のスケジュール

1. オリエンテーション
2. 企画のロールプレイング
3. おみくじ制作体験
4. カスタム体験
5. 成果発表

オリエンテーション

■ オリエンテーション

└ 自己紹介

└ 講師紹介

└ 運営スタッフ紹介

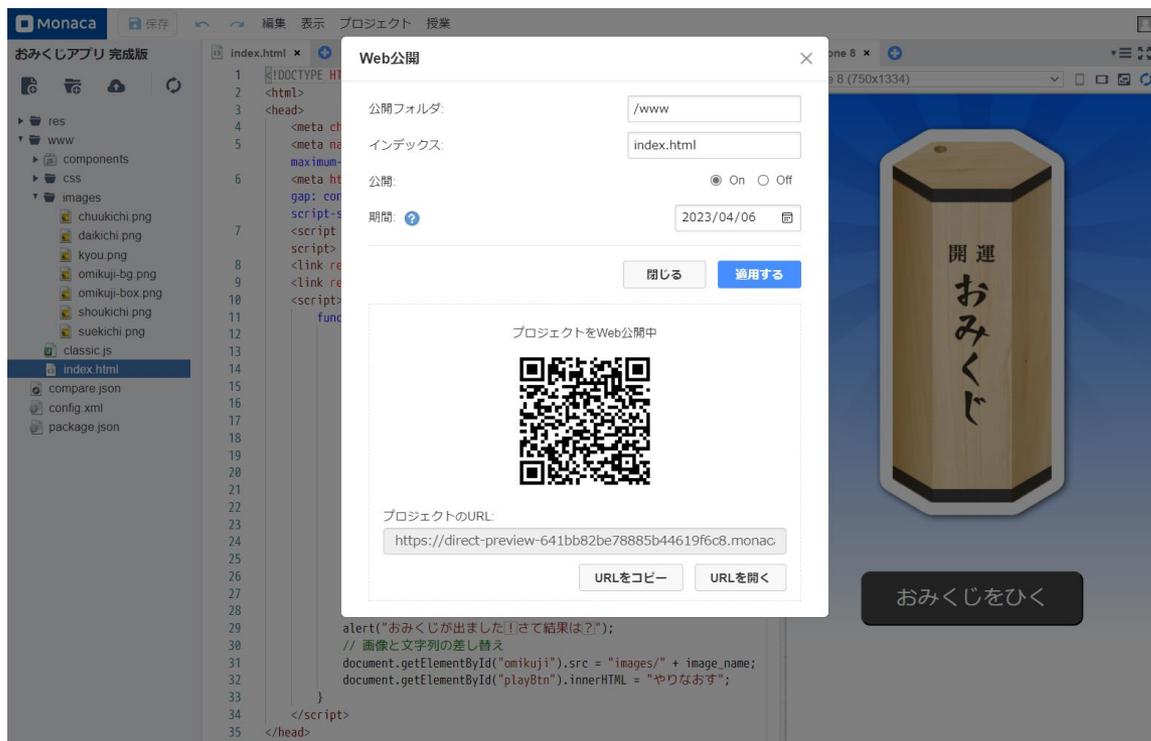
└ メンター紹介

└ Monaca導入

└ ログインからブロック崩し

Monaca Education の紹介

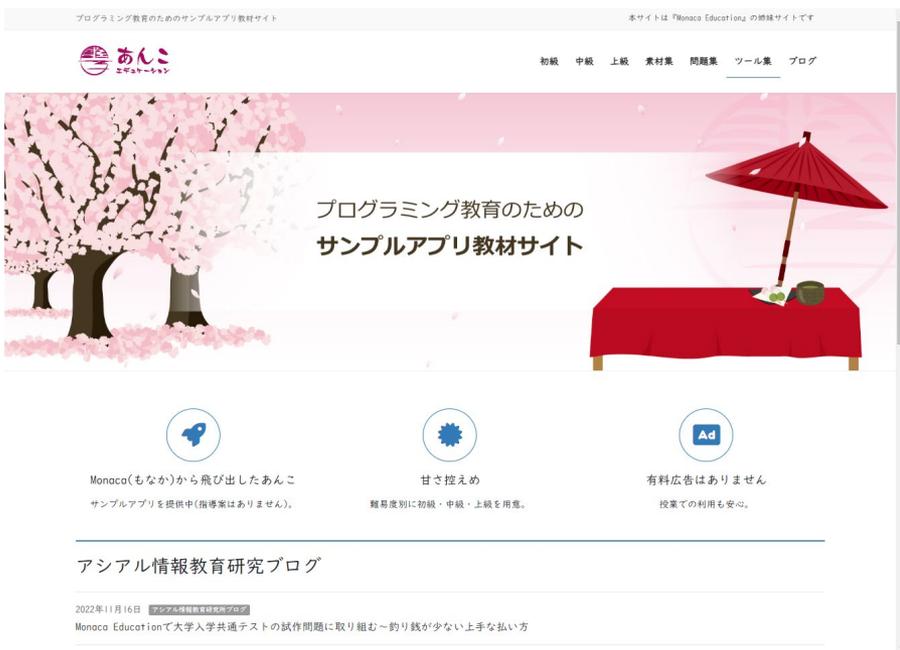
Web公開機能で作品を公開可能。URLが発行されるためスマートフォンなどでも動作可能。



あんこエデュケーションの紹介

無料で利用頂けるサンプルアプリ集サイト

<https://anko.education/>



アジア社内行事の高尾山ハイキング用に作ったアプリ。東京方面から参加する人に向けて駅や重要スポットを案内。
ピンをタップすると説明が表示される。

ソーメンタイマー(BASIC)

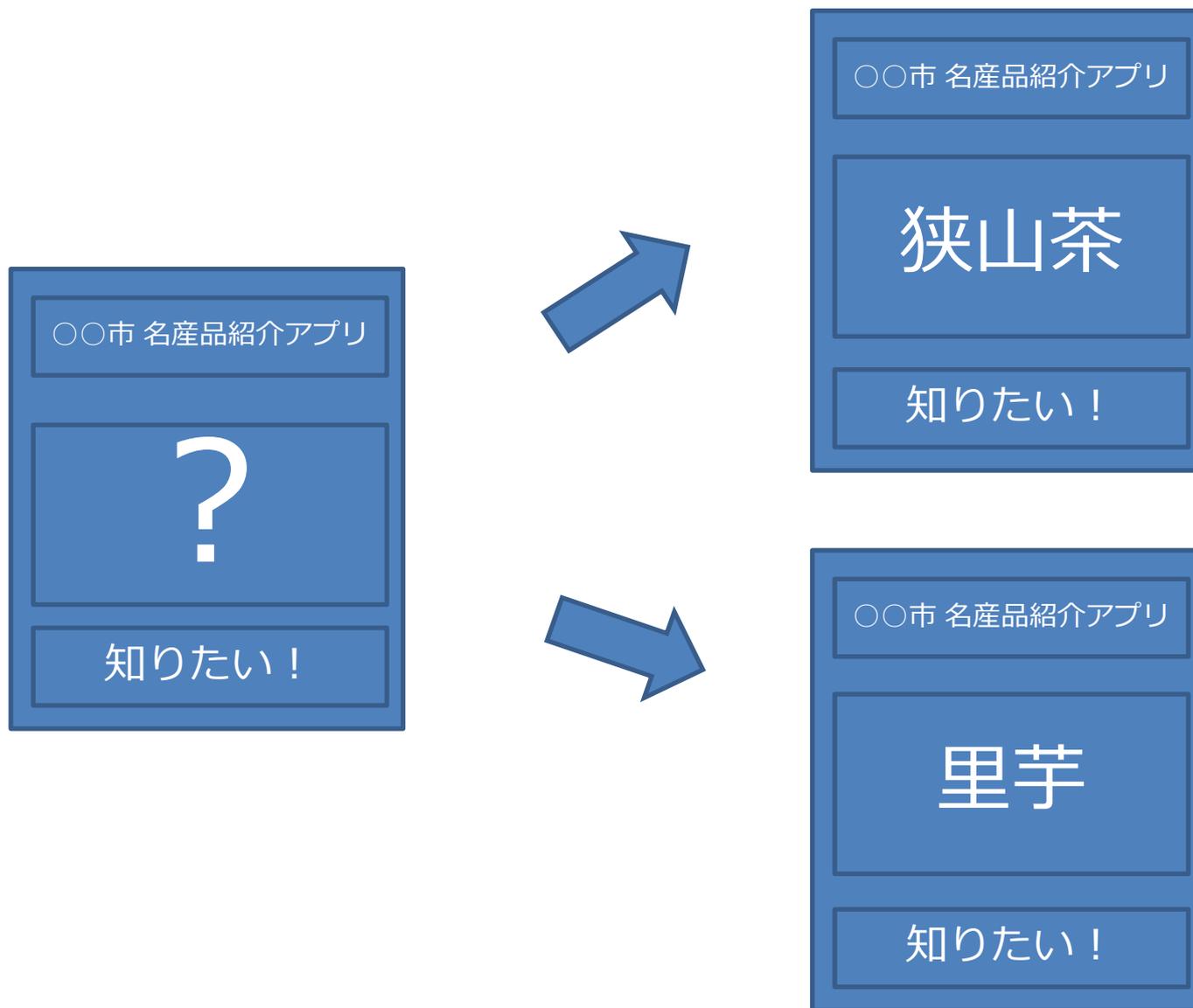
01:20

スタート!

Monaca Educationによるアプリの例(おみくじアプリ)

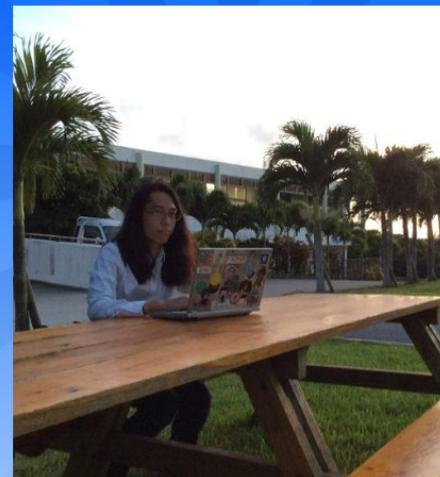


おみくじアプリを改造して特産品紹介アプリにする例



項目	内容
チーム名	沖縄には仕事で毎年訪問しています
チーム人数	1名
作品名	岡本雄樹のグルメ土産紹介アプリ@沖縄編
作品概要	修学旅行で沖縄に行く高校生のために、岡本が500円以下で買えるお土産を紹介するアプリ。
PR(技術)	-
PR(デザイン)	-
PR(アイデア)	500円(ワンコイン)に抑えたのが高校生向けにウケると考えています。地域の食材をテーマにしているので商業コンテストにも向いていると考えています。
PR(実用)	実際に毎年買っているお土産を元にしていきます。また、沖縄の先生方とも相談して作っております。しかし、アプリ自体の実用はまだです。
PR(その他)	実際に商品をスーパーで購入して写真を撮っております。帰りの荷物が重かったです。特にステーキソースの瓶が…
素材の出典	自分で撮りました。

岡本雄樹のグルメ土産紹介アプリ@沖縄編



修学旅行で沖縄に行く高校生のために、岡本が500円以下で買えるお土産を紹介するアプリ。

紹介して！

■ 企画のロールプレイング

└ はじめに

- └ この時間で行うことの紹介→エントリーシートを書く
- └ おみくじアプリの紹介→デモ
- └ 改造に関する解説→デモ

└ シンキングタイム

- └ まずは一人で5分
- └ つぎに各チームで

└ 成果の共有と文章化

- └ 共有タイム（スプレッドシートを使います）
- └ エントリーシート体験（手書きでOK・明日もやります）

おみくじ制作体験

■ 教材APSおみくじアプリをベースに進めます

- └ 共有された画面に従って「おみくじ」をインポート
 - └ ※カスタム①からスタート予定
- └ コードを改造しながらおみくじアプリを学習

カスタム体験

■ おみくじアプリをご当地グルメアプリにカスタム

成果発表

トレーニングDay2日目

2日目のスケジュール

1. 企画の立て方
2. 企画書とスケジュールの策定
3. 企画発表

企画の立て方

企画の立て方

1. まず、使える工数と期間を確認する
2. 次に、使えるカード（素材など）を確認する
3. そして、解決すべき課題を見つける

■ 使える工数と期間の確認

└ 授業時間のみの場合、月8時間計算で24時間程度

└ もし自主的に毎月20時間確保しても+80時間程度

時期	コンテストイベント	使える工数の確認
1学期	コンテスト開始	1学期からアプリ制作をはじめた学校は少ない。
～夏休み～	トレーニングデイ	自主的に毎日1時間取れば2～30時間程度は確保できる。 ※夏休みに限りませんが
9月	トレーニングデイ	課題制作では使えるのは8時間程度？(2時間x4週) ※先にエントリーシートを書くのが吉
10月	作品エントリー開始	同上 ※中間発表は学内で行いたい
11月		同上 ※プレゼン動画の作成にあてたい
12月	締め切り	12月4日が締めきりなので11月までに作品は作り終える必要あり

■ チームで分担する場合

- └ 5人で分担すれば24時間x5人で120時間使えます
 - └ 実際には連携のロスがあるため5倍のパワーは出ません
- └ 必要に応じて、一人二役で進めましょう
 - └ リーダー兼プログラマー、など

役割	やること	補足
リーダー	決断	プロジェクト内での問題を解決したり決断を下す。
進行管理	スケジュールの策定と進捗の共有	作品作りやプレゼン動画の作成、エントリーが滞りなく進むようにスケジュールを引いて進捗を共有する。特に、チーム外の企業や団体と連携してアプリを作成するときには重要な役割。
プログラマー	作品が動くようにする	作品が動作するようにプログラムの設計と実装を行います。
デザイナー	作品が使えるようにする	作品が対象の課題を本当に解決できるよう、デザイン面の設計や実装を行います。
プレゼンター	作品を使いたくなるようにする	プレゼンを見聞きした人が使いたくなるような発表を準備・実施します。

■ (補足) ソロで頑張る人へ

- └ 1人(24時間+80時間) vs 5人(24時間 * 5人)
- └ ソロでも作品を作りきることは可能です
- └ デザインやプレゼンまで広く対応できるかが課題
- └ 「別のコンテスト」ではチームの方が受賞できる傾向

■ 使えるカードを確認する

- └ 参考にできそうなサンプルアプリ

 - └ 今回は「おみくじアプリ」

 - └ 図鑑やタイマーアプリなどもお勧め

- └ 画像

 - └ グルメアプリなら食品の画像が必要

 - └ 許可を得て借りてくる or 自分で撮る、など

- └ ストーリー

 - └ 沖縄なら毎年訪問しているので話せるかも。など。

■ そして、解決すべき課題を見つける

- └ 大きな課題(地球温暖化など)を解決するのは難しい
 - └ 解決するためのカードや提示するストーリーが難しい
- └ 手持ちのカードから、解決すべき課題を見つける
 - └ チームで使えるカードを確認しよう
 - └ 料理が趣味の人や旅行が趣味の人は居ないか？
 - └ メンバーの家族でイラストが趣味の人は居ないか？
 - └ カードを出し合う際に「発想法」を使うのは良い考えかと

■ キーワードから課題を発見して解決する

- └ おみくじアプリをテーマに行う
- └ トレーニングデイ
- └ 高校生向けイベント
- └ 食べ物ネタならウケが良さそう
 - └ (アニメを見ない人は居るがメシを食べない人は居ない)
- └ 地域
 - └ 沖縄なら毎年訪問している
 - └ 修学旅行の定番スポットの一つ
- └ ぼっち

■ エントリーシート：課題の解決部分

└ 誰の？

└ 修学旅行で沖縄に行く高校生の

└ どのような課題を

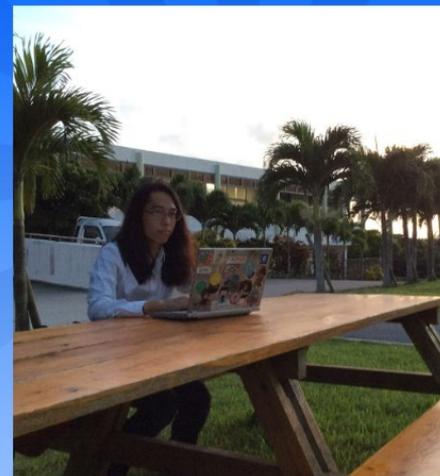
└ お土産と予算の問題を

└ どうやって解決する

└ 地元のスーパーで買える安価なグルメ食材で解決

項目	内容
チーム名	沖縄には仕事で毎年訪問してます
チーム人数	1名
作品名	岡本雄樹のグルメ土産紹介アプリ@沖縄編
作品概要	修学旅行で沖縄に行く高校生のために、岡本が500円以下で買えるお土産を紹介するアプリ。
PR(技術)	-
PR(デザイン)	-
PR(アイデア)	500円(ワンコイン)に抑えたのが高校生向けにウケると考えています。地域の食材をテーマにしているので商業コンテストにも向いていると考えています。
PR(実用)	実際に毎年買っているお土産を元にしてしています。また、沖縄の先生方とも相談して作っております。しかし、アプリ自体の実用はまだです。
PR(その他)	実際に商品をスーパーで購入して写真を撮っております。帰りの荷物が重かったです。特にステーキソースの瓶が…
素材の出典	自分で撮りました。

岡本雄樹のグルメ土産紹介アプリ@沖縄編

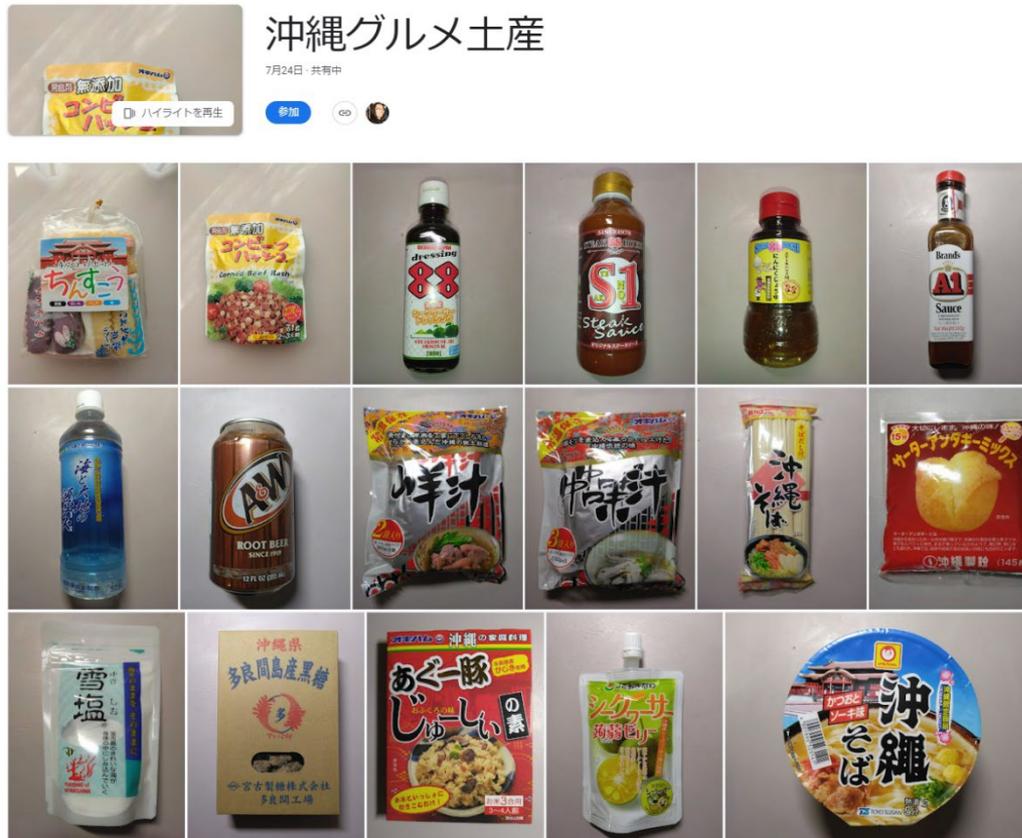


修学旅行で沖縄に行く高校生のために、岡本が500円以下で買えるお土産を紹介するアプリ。

紹介して！

■ (補足) 写真素材

└ 5,000円ぐらい掛かりました・・・



■ フィードバックタイム

- └ 岡本雄樹のグルメ土産紹介アプリ@沖縄編
 - └ 審査員になったつもりでツッコミを入れてみよう
 - └ (各自シンキングタイム)
 - └ 後ほど、メンターの皆様からツッコミを頂きます
 - └ (やらせなし・ガチンコです)

■ 企画タイム

└ 次の時間で企画書を書いていただきます

└ 今のうちに、発想法を使って企画を出してみましょう

■ ブレスト

└ 批判禁止、質より量

■ マインドマップ

■ アイディアプロセッサ（アウトラインエディタ）

スケジュールの策定

■ スケジュール（岡本の場合）

- └ このアプリは8時間程度で作られています
 - └ 意外と、実装以外のことで時間が掛かってます
 - └ アプリの見た目を凝ったり、音声組み込んだりしたら・・・
 - └ メインの機能が完成すればエントリー可能なので、まずは動くものを作る

項目	時間	解説
構想	1時間	おみくじアプリを改造して地域を紹介するアプリを作るパターン自体は、コンテストの説明会でも紹介していました。 生徒向けトレーニングデーでは、高校生やメンターの大学生の方が、より考えやすいように「グルメ」に絞って企画しました。
素材集め	4時間	スーパーを2時間x2回ぐらい巡回しながら商品を選びました。「ワンコイン(500円)」のキーワードは巡回中に思いつきました。山羊汁が高かったので、逆に思いつきました。 写真は購入してホテルで撮影。幾つかの商品は帰宅前に胃袋に収めました。写真はスマホで撮ってGoogleフォトにアップロード(本当はもっと明るいところで撮影して綺麗に切り抜くのが良いです)。
実装	2時間	おみくじアプリ(カスタム②)の画像差し替え及び説明文の追加。CSSなどの微調整。 説明文は本来、もう少し時間が掛かると思いました。
エントリーシート	1時間	作品名やチーム名を整える必要があるので、1時間はみておきたいです
プレゼン動画	???	プレゼン動画は作っていません。

■ スケジュール（授業で取り組む場合）

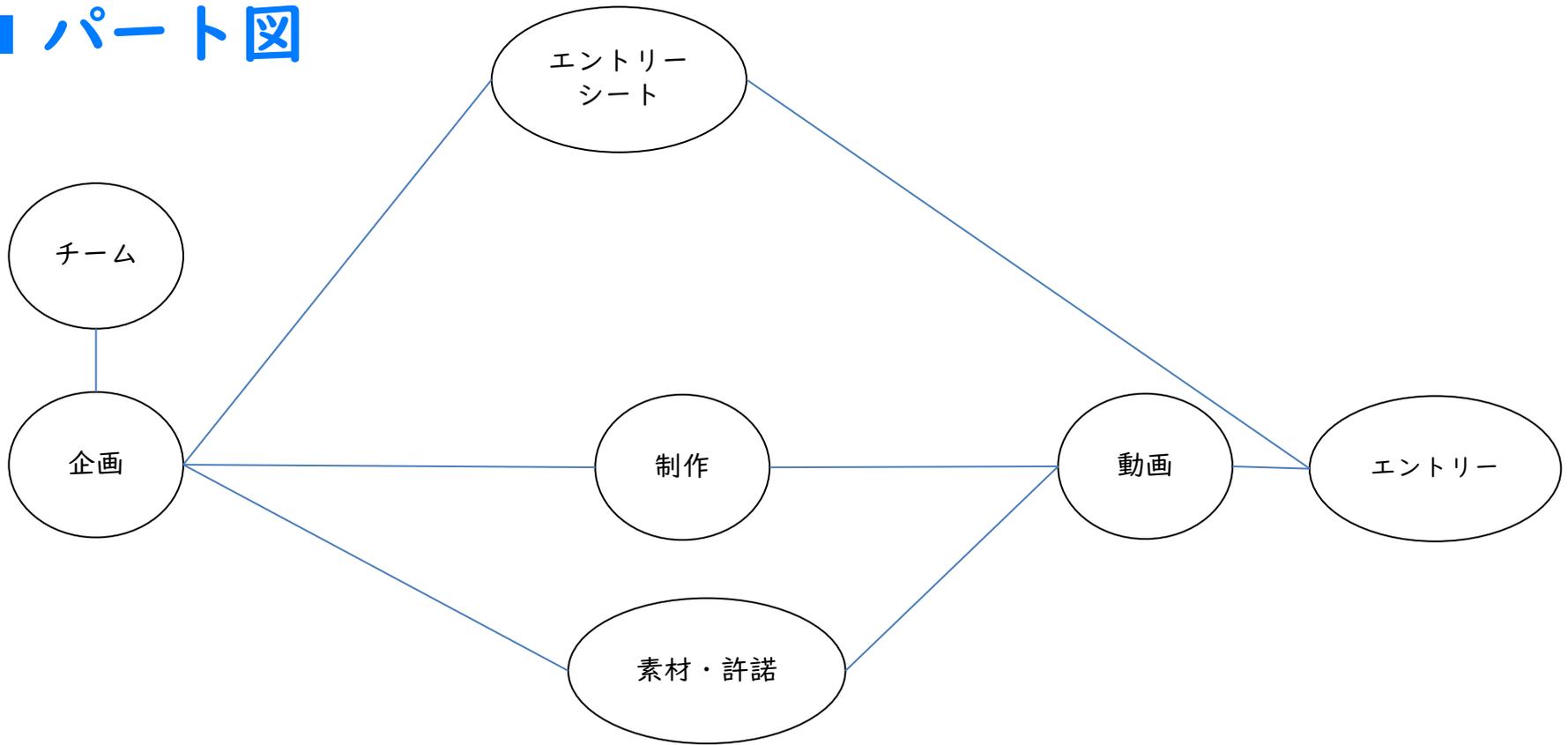
- └ 中間発表まで12時間
- └ ブラッシュアップ&エントリーシートとプレゼン動画作成で12時間

項目	時間	解説
構想	2時間	手持ちのカードやサンプルアプリのコードなども確認しながら、構想を練ります。
素材集め	4時間	紹介するコンテンツの説明文や画像、また、利用許諾などを確保します。
実装	4時間	確保できる実装時間の範囲内で、対応可能なことを行います。もし音声機能を付けたいなど、オリジナルの機能を実装する場合、多めに見積もる必要があります。
プレゼン資料(中間発表)	2時間	エントリーシートの下書きと発表資料を作ってプレゼンをしてみます。改善点などがでてきたら引き続き制作を進めます。
ブラッシュアップ	6時間	機能・デザイン・コンテンツを手直しします。
プレゼン動画	4時間	動画作成中にアプリを直したくなる場合があるかもしれません。
エントリーシート提出	2時間	最終版のエントリーシートを提出

■ 仮説の検証はお早めに

- └ 実装にNN時間掛けた後に、課題が間違っていたり解決方法が間違っていたことに気がつく大変です
 - └ プロジェクトの失敗を授業で体験できるのは良いことです
 - └ 本番の仕事で失敗すると後が大変なので困りますが

■ パート図



企画書とスケジュール

■ 書いてみよう！

- └ 企画書のひな形をスプレッドシートに用意しました
 - └ 各チーム、企画書を埋めてください
- └ スケジュールもひな形を用意しました
 - └ 24時間（2時間×12週）想定です
 - └ こちらも埋めてみてください

企画発表

-
- 当日の状況によって決定します

補足資料

■ 他のコンテストのプレゼン動画を見てみよう