科目名	アイデアソン・ハッカソン演習２							年度	2026
英語科目名	Ideathon Hackathon Exercise 2							学期	後期
学科・学年	ＡＩシステム科 2年次	必／選	必	時間数	30	単位数	1	種別※	演習
担当教員	岩堀　信一		教員の実務経験		有	実務経験の職種		プロジェクトマネージャ	

【科目の目的】

チームメンバーと協業して、成果物を完成させられるようになることを本科目の目的とする。

【科目の概要】

アイデアソン・ハッカソンが何かをしり、実際にすすめていく。チームでの取り組みの中で、コミュニケーションをしっかりとる。発表の場にて自らのアイデアを伝えていく。プロトタイプに関する中間発表も実施する。成果物を完成させられるだけのプログラミングスキルが必須となるため、不足技術は自ら授業外で能動的に学習することが求められる。

【到達目標】

本科目の到達目標を以下のとおりとする。
・最後まで成果物を完成させることで、専門技術の向上を目指す
・新しいサービスや機能に関するアイデアを生み出すことができるようになる
・自分のアイデアをプレゼンテーションで相手に正確に伝えることができるようになる
・客観的な評価を受けた際にその内容を次につなげる改善する力を身に着ける

【授業の注意点】

本科目は実習形式をとるため、授業出席、積極性が重要となることをよく理解して受講すること。また、成果物の完成に必要なスキルを有していない場合は、能動的に学習することも必要となる。

評価基準＝ルーブリック

ルーブリック評価	レベル５ 優れている	レベル４ よい	レベル３ ふつう	レベル2 あと少し	レベル１ 要努力
到達目標 A プロジェクト管理能力	プロジェクトを効果的に管理し、リスクを最小限に抑える能力がある	チーム全体の進捗を監視し、問題を予測して対処する能力がある	計画の変更に柔軟に対応し、リソースを効果的に管理する能力がある	計画を立て、それを追跡する能力があるが、柔軟な変更はできない	タスクの優先順位をつける基本的な理解がある
到達目標 B チームワークとコミュニケーション	バックグラウンドが異なるメンバーとコミュニケーションを取れる	チームのモチベーションを高めるリーダーシップを持っている	チーム内の意見や対立を調整し、合意を形成する能力がある	チーム内の意見を収集し、共有する能力がある	チーム内の対立を避ける傾向がある
到達目標 C 技術的なスキルの適用	技術的課題に対して独自の革新的な解決策を提案する能力を持っている	新しい技術的手法を迅速に学び、適用する能力がある	複数の技術的手法を組み合わせて効果的な解決策を見つける能力がある	特定の技術的手法を使用して問題を解決する能力がある	基本的な技術的知識を持っているが、実際の問題解決には適用困難
到達目標 D クリエイティブ思考	革新的なアイディアを生み出し、それを実現する戦略を持っている	複雑な問題に対して独自の解決策を提案する能力がある	独自のアイディアを形成し、それを実現するための方法を考えられる	既存のアイディアを組み合わせて新しいアイディアを生み出せる	既存のアイディアを適用する能力がある
到達目標 E アイデアのプレゼンテーション	聴衆を動かす、感動的なプレゼンテーションを行う能力を持っている	複雑なアイディアや解決策を簡潔に伝える能力がある	聴衆の興味を引きつけ、意見を取り入れることができる	明確なメッセージを伝えるプレゼンテーションを行う能力がある	基本的なプレゼンテーションの技術を持っているが、説得力に欠ける

【教科書】

日本工学院専門学校ITカレッジ作成資料

【参考資料】

無し

【成績の評価方法･評価基準】

以下の事項を総合的に評価する。
･課題の提出状況、課題から判断する授業理解度、授業出席率、授業への参加態度

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

科目名	アイデアソン・ハッカソン演習２	年度	2025
英語表記	Ideathon Hackathon Exercise 2	学期	後期

回数	授業テーマ	各授業の目的		授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ハッカソン・アイデアソンの基本（１）	ハッカソン・アイデアソンとは何かを知る	1	概要	アイデアソン・ハッカソンの概念を理解する	2	
			2	実施手順	具体的な手順やスケジュールを学ぶ	2	
2	ハッカソン・アイデアソンの基本（２）	実施趣旨、目標、進め方、および評価方法を理解する	3	評価方法	成果物やアイデアの評価基準や方法を理解する	2	
3	構想策定	制作してみたいサービスに必要な機材や技術を調査する	1	技術と機材のリサーチ能力	適切なツールや機材の導入方法などを調査・学習する	2	
			2	実現可能性の評価方法	具体的な評価フレームワークやツール、さらにはリスク分析の方法などを学ぶ	2	
4	実現可能性の検討	制作してみたいサービスの実現可能性を検討する	3	フィードバックの取得	フィードバックを元により実用的なサービスの構想を策定する能力を養う	2	
5	プロトタイプ作成（１）	計画に沿って、技術調査、設計作業、プロトタイプを作成する	1	技術選定と調査の方法	技術トレンド、ツールを選ぶ方法を学ぶ	2	
			2	設計思考とプロトタイピング	プロトタイプの作成とテストを体験的に学ぶ	2	
6	プロトタイプ作成（２）		3	プロトタイプの評価と改善	完成したプロトタイプの評価の方法、フィードバックの取得手段を行う	2	
7	プロトタイプの発表	プレゼン資料やデモの準備をし、発表を行う	1	資料の作成	明確に伝えるための資料作成技術を学ぶ	2	
			2	デモの実施	プロトタイプのデモの実施方法を学ぶ	2	
			3	フィードバック	フィードバックの活用方法を学ぶ	2	
8	計画策定と発表（１）	計画を作成し、実現性について説明する	1	計画策定のフレームワーク	効果的なサービス計画を策定するためのフレームワークやツールを学ぶ	2	
			2	実現性の評価方法	新サービスの実現性を考慮した戦略や手段を学ぶ	2	
9	計画策定と発表（２）	制作物の作成進捗に関しての発表を行う	3	発表とフィードバック	制作物の作成進捗の発表とフィードバックの取得を行う	2	
10	成果物作成（１）	計画に沿って、詳細設計、製造、品質評価などを行い、その時点でのアウトプットをまとめる	1	詳細設計の技術と方法	サービスの各部分や機能の詳細な仕様、インターフェースの設計、ユーザーエクスペリエンスの最適化など、具体的な設計要件を明確にする技術や方法を学ぶ	2	
11	成果物作成（２）		2	製造・実装フェーズの管理と技術	設計に基づき、サービスや製品の実際の製造や実装を行うための技術や手法を学ぶ	2	
12	成果物作成（３）						

13	成果物作成（４）		3	品質評価とアウトプットのまとめ	製造・実装が完了した後に品質を客観的に評価するための方法や基準を学ぶ	2	
14	成果物発表と他者評価（１）	制作物の発表を行い、 他チームの発表を評価する	1	効果的な発表	制作物や新サービスの特性、価値、実現性を明確に伝えるための発表技術を学ぶ	2	
			2	他者評価	他チームの発表に対してフィードバックを提供する	2	
15	成果物発表と他者評価（２）		3	オープンマインドの養成	他者の作品や発表を評価する過程で、新しい視点や知見を取り入れる	2	
評価方法：1.小テスト、2.パフォーマンス評価、3.その他							
自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった							
備考 等							