

## 事業実績書

1 事業名 児童生徒・若者が地域で楽しく学び、活用できる ICT コモンズの構築

2 実施期間 令和4年4月25日～令和5年3月10日

### 3 事業内容

#### ① 事業の目的・概要

児童・生徒や地域の若者が多様な人材と交流し楽しみながら、ICT を活用するデジタルものづくりなどを学び、実践する場と機会を提供する。そのため、機材・アプリケーションを日常的に活用できる会場を地域のコモンズとして設置して、実際に触りながら楽しみ方や活用を学び、体験できる講座などのイベントを実施する。

#### ② 事業の流れ等

##### 1) 地域 ICT クラブ常設会場の設置と運営

高梁市内の交通が便利な場所(高梁市栄町)に ICT 機材・アプリケーションを日常的に利用できるクラブ常設会場を設置。原則土日開催。下記の見学会・説明会を実施。

・8月5～7日 お披露目会

・8月11日 吉備国際大学経営社会学部教員・学生

・8月16日 NPO 法人 color 職員

・開催日（2022年8月～2023年2月）

・8月

5日（内覧会）、6日、7日、14日、15日、16日、20日、27日、28日

・9月

10日、11日、

・10月

なし

・11月

19日、20日、29日

・12月

- 1日、10日、11日、17日、27日
- ・2023年1月
- 7日、9日、14日
- ・2月
- 19日、23日、25日、26日

## 2) ものづくりやプログラミング体験ができる、児童生徒向けのクリエイティブ講座の開催

- ・「アニメのしくみを知ろう！～紙コップで作るくるくるアニメ～」

開催日： 10月10日（月・祝）

講師：小林美代子氏（アニメスタジオ えかきや 代表）

参加人数：4名（メンター含む）

内容：アニメーターの小林講師の指導を受け、紙コップとストロー、黒いテープを使い、回転のぞき絵（ゾーエトロープ）を作成した。映画フィルムと通常の写真用のフィルムの違いなど、アニメーション・映画の基本的な知識を楽しく学ぶことができたワークショップだった。

※内容は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/907>

- ・児童向け ICT 体験・見学会

開催日：12月27日（火）、1月9日（月・祝）

講師：代表 石井聡美

参加人数：11名（12月27日）、14名（1月9日）

内容：児童発達支援、放課後等デイサービスを運営する NPO 法人 color と協力し、同法人の運営する放課後デイサービス通所児童を ICT クラブ高梁に受入れ、ICT 体験・見学会を実施した。

この体験・見学会では、ICT クラブ高梁の施設見学に加え、Scratch によるゲームの制作体験、デジタル刺繍機による児童の手描きの線画をもとにした刺繍の作成を、各日 3 時間にわたって行った。

## 3) キャリアアップ講座の開催

高校生・大学生を中心とする若者向けに新しく登場した産業や職業、働き方に関する講座を実施。詳細は、各講座・ウェビナーのブログ報告記事を参照のこと（本報告書にも各記事の印刷を添付する）。

**第1回 「ジモトで音楽をシゴトにする！～地方からDTMで発信するクリエイティブな働き方～」**

開催日：6月25日（土）

講師：山路敦司氏（大阪電気通信大学教授）

参加人数：会場11名、オンライン2名

※詳細は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/750>

**第2回 「データサイエンティストのお仕事：データサイエンティストは会社でどう、働いているのか」**

開催日：7月23日（土）

講師：森下壮一郎氏（株式会社サイバーエージェント）

参加人数：オンライン12名

※詳細は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/866>

**第3回 「10年後ゲームクリエイターになる 学校の勉強はゲームにどう役立つか」**

開催日：8月11日（木・祝）

講師：小野憲史氏（東京国際工科専門職大学講師）

参加人数：オンライン11名

※詳細報告は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/823>

**第4回 「仕事はつくるもの－フリーランスの仕事獲得術」**

開催日：10月15日（土）

講師：池紀彦氏（フリーライター）

参加人数：オンライン

※詳細は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/914>

**第5回 「AI時代のクリエイターの働き方－お金と仲間と作品と」**

開催日：11月5日（土）

講師：小阪淳氏（美術家）

参加人数：オンライン

※詳細は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/932>

#### 4) 「ゲームジャム高梁 2022」の開催

開催日：10月22日（土）、23日（日）

会場：吉備国際大学国際交流会館・ICTクラブ高梁常設会場およびオンラインで開催

共催：岡山県備中県民局、高梁市、岡山 Unity 勉強会

協賛：一般社団法人岡山県 e スポーツ連合、株式会社なので

株式会社ルークシステム、株式会社辰己屋、

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社

後援：吉備国際大学、吉備ケーブルテレビ、山陽新聞

参加者数：リアル会場 20 名、オンライン 14 名

運営ボランティア：19 名（会場設営、運営、技術支援等）

見学者：（2日間計 35 名（延べ人数））

※詳細は、下記のブログを参照。

<https://ictclubtakahashi.com/archives/887>

#### 5) 地域 ICT 化を担う人材の育成

##### ・ ICT 活用の仕事の創成事業

高梁市、図書館と協働して、高梁市が取り組んでいるウェブデザイナー育成事業のネクストステップにあたる企業とマッチングして仕事を生み出す事業を企画。高梁市に対して、高梁市と地域の商工業者の情報を総合的に発信する「高梁情報こみち」ポータルを提案（添付資料参照）。

##### ・ 吉備国際大学学生の授業への協力とメンター育成

吉備国際大学の全学共通の授業「課題解決演習」のアニメーション文化学部受講者の地域課題の一つとして、「ICTクラブ高梁の運営企画」を設定。ゲームジャム高梁と ICT クラブ高梁の見学と講義を通して、ICT クラブ高梁・ゲームジャム高梁と高梁市および備中地域の地域振興について考察をしてもらった。見学者は、合計 15 名。この授業を通じて、メンター2 名が参加。

#### ③ 成果・効果

## 成果目標 1 地域 ICT クラブ常設会場の設置と運営

目標:地域の多様な年代の方が活用できる地域 ICT クラブ常設会場を設置し、運営する。

| 評価指標・測定方法                     | 数値目標 |         |                   |
|-------------------------------|------|---------|-------------------|
|                               | 昨年度  | 今年度     | 実績                |
| 参加者のべ人数<br>(参加者・見学者数を数える)     | 23人  | 50人     | 70人<br>(2月15日現在)  |
| メンターの確保<br>(新規メンター登録のあった者で測る) | 12人  | 新規10人以上 | 新規5人<br>(2月15日現在) |

※ファブラボ機能(3Dプリンタ、レーザーカッター、デジタル刺しゅう機など)を備えた地域 ICT クラブ常設会場を設置し、ゲームジャム高梁でスタッフが忙殺された10月を除き、2回以上地域開放が実現できた。

※参加者・見学者数は、内覧会および、見学・体験会(8月2回、12月1回、1月1回)、吉備国際大学アニメーション文化学部学生の見学を含む。

※備中松山踊り(8月14日~16日)の開催中、クラブを休憩所として開放し、50名以上の休憩利用者がいた。認知度向上に役立ったと考える。なお、この人数は上記参加者数には含めていない。

※新規メンター内訳は、下記の通り。

高梁市市民 1名

倉敷市民 1名

吉備国際大学学生 3名(アニメーション文化学部2名、心理学部1名)

※メンター登録を行わないゲームジャム高梁等の支援ボランティアは、下記の通り。吉備国際大学学生のうち、心理学部2名は、昨年度メンター登録の学生とともにゲームジャム高梁のインターネット配信を担当。

吉備国際大学学生 10名(アニメーション文化学部8名、心理学部2名)

社会人(情報技術者・高梁城南高校教員) 3名

※支援ボランティアの大学生は、ゲームジャム高梁および ICT クラブ高梁の企画・運営等において、社会人と同様に自発的・主体的に活躍することができた。

※高梁市内の吉備国際大学アニメーション文化学部が地域課題演習の課題として、ICTクラブ高梁を中心とする地域振興を取り上げ、実地見学と講義を行ったうえでディカッションさせることで、地域の大学生による地域課題(過疎化・高齢化・地域商店街の衰退・経済振興など)への着目を促すことができた。

## 成果目標2 クリエイティブ講座とキャリアアップ講座の実施

目標: ICT 活用の創作活動などの楽しさを実感してもらうとともにキャリアアップに役立つ ICT 活用の知識を身に付けてもらう。

| 評価指標・測定方法   | 数値目標 |        |              |
|---|------|--------|--------------|
|   | 昨年度  | 今年度    | 実績           |
| 参加者のべ人数<br>(各回のオンライン参加者数を数える)                           | 新規事業 | 300人   | 33人(9月15日現在) |
| 人へのお薦め度<br>(事後匿名アンケートを実施し、講座を人へお薦めしたい度合を5点満点の平均点で測る)    | 新規事業 | 3.5点以上 | 5点           |
| 知識習得度<br>※キャリアアップ講座<br>(事後匿名アンケートを実施し、自己評価を5点満点の平均点で測る) | 新規事業 | 3.5点以上 | 5点           |

※クリエイティブ講座・キャリアアップ講座の実施を通じて、音楽・美術・アニメーション・データサイエンス・デジタルゲームなど、多分野の講師とのネットワークを形成することができた。

※キャリアアップ講座の内容は充実したものであり(各回のブログ記事を参照)、事後匿名アンケートの満足度は高い。

※しかし、参加人数が大きく低迷している点に改善が求められる。

## 成果目標3 ゲームジャム高梁の実施

目標: ICT 活用の創作活動や共同活動の楽しさを実感し、ICTに興味を持ち、継続した活動につなげてもらう。

| 評価指標・測定方法                                      | 数値目標         |        |                               |
|--|--------------|--------|-------------------------------|
|  | 昨年度          | 今年度    | 実績                            |
| 参加人数   | 23人          | 30人    | 34名<br>(リアル会場20名<br>オンライン14名) |
| 満足度・継続したい度<br>(事後匿名アンケートを実施し、自己評価を5点満点の平均点で測る) | —<br>(R3評価無) | 3.5点以上 | —                             |

※参加人数は、リアル会場参加(20名)・オンライン参加(14名)で、昨年度参加人数を上回ることができた。

※事後匿名アンケートによると、来年度都合が合えば「ぜひ参加したい」

(88.9%)・「参加したい」(11.1%)と100%の回答者が回答。

※見学者は、2日間合計35名。

※メンター(石井代表含む)およびボランティアは合計19名参加。

※今回は、広島・四国から多数の参加者(四国からの参加者は専門学校生)を集めることができ、中四国にクリエイターのネットワークを拡大することができた。

※リアル会場とオンラインのハイブリッド開催はゲームジャム高梁でははじめてのことであり、ハイブリッド開催のノウハウを得ることができた。

※開会式や経過報告のインターネット配信を昨年度に続き実施したが、配信を担当した大学生(司会、配信技術担当)の力量が大きく向上し、主体的に取り組んでいた。学生たちの成長を強く実感できた。

#### ④ 今後の課題・展開等

##### 1) ICTクラブ高梁の認知度の向上

ICTクラブ高梁は開設1年目であることから、認知度が低く、見学会・体験会等の実施日以外は利用者がきわめて少ない。積極的なポスティングなどの地道な活動を通じて、ICTクラブ高梁の認知度を高めていく必要がある。

##### 2) ICTクラブ高梁の利用者数の増加

ICTクラブ高梁の認知度向上を通じて、利用者数を増加させる。とくに、来年度以降、機会をとらえて、吉備国際大学の学生や地域の高等学校・中学校の生徒に対してICTクラブ高梁の利用やメンターへの参加などを促し、ICTクラブ高梁の若い世代への浸透を促進したい。併せて、スマホ教室開催のための場所提供などを通じて、シニア世代への広報も実施する。

##### 3) ICTクラブ高梁の運営経費の調達

現在のところICTクラブ高梁の運営は、備中県民局の補助金が主要な収入源である。利用料金は独立採算できる損益分岐点等は考慮せず、できるだけ気軽に多くの人が、デジタルものづくりをはじめとするICTの活用経験を得ると同時に、施設を活用してプログラミングやデジタルものづくりを学修し、企業や就職等のキャリア形成に活かすことができるよう設定した価格である。

来年度以降は、有料・無料のイベント開催時に年間サポーター(1年間の寄附)を募り、運営経費を調達する予定である。サポーター加入者に対しては、イベントへの無料招待などのサポーター特典を与える。

さらに、今後地域社会に支えられて運営するため、イベント参加者以外

にも、継続的に広く地域社会のみなさんに寄附を募るとともに、大口の寄附者を募集する。

#### 4) ゲームジャム高梁の地域社会における認知度の向上

ゲームジャム高梁は、著名なゲーム教育ジャーナリスト（ICTクラブ高梁主催のウェビナーで講師担当も）が比較的頻繁に訪問するなど、デジタルゲーム開発者の間では相当高い認知度を有するようになっている。しかし、地域社会においては、山陽新聞・吉備ケーブルテレビなどの地域メディアの報道があるにもかかわらず、比較的関心が低いように見える。

今後、ゲームジャム高梁参加のクリエイターと地域社会との交流機会（地域の飲食店・特産品販売所などの利用が一つの方法と思われる）を設けることなどを通じて、地域社会における認知度を向上させ、関心を高めていく。

今年度は、吉備国際大学の学生がクリエイターおよびボランティアとして参加したほか、地域の中学生在がゲームジャム高梁にクリエイターとして参加した。来年度は、地域の高等学校生徒のボランティアおよびクリエイターとしての参加を促したい。

#### 5) ゲームジャム高梁および ICT クラブ高梁の地域振興策への接続

ゲームジャム高梁および、ICTクラブ高梁は、多くの人々に ICT 活用やデジタルものづくりの楽しさや便利さを体験してもらえる場を提供することが直接の目的であるが、高梁市を含む備中地域でのデジタルものづくりや ICT による起業や、デジタルものづくりや ICT などを基盤とする大きな土地を必要としない産業分野の企業誘致や産業集積の誘引が大きな目標である。上記の展開と並行して、ゲームジャム高梁および ICT クラブ高梁の地域振興策への接続を図る。

### ⑤ 県民局と協働した効果及び課題

#### 1) ICT クラブ高梁の常設会場の設置と整備を実現

備中県民局の補助金のおかげで、JR 備中高梁駅前の高梁市栄町商店街入口に ICT クラブ高梁の常設会場を設置し、デジタルものづくりに活用できるさまざまな機器・装置を整備できたことが何よりも大きな効果である。備中県民局の補助を受けられたことによる信用も上記会場の設置に大きくプラスに作用したと考える。

#### 2) 第一線で活躍する講師陣によるウェビナーの実現

備中県民局の補助によって、第一線で活躍する講師陣を招聘し、講演会・ウェビナーを実現できた。



### 3) ゲームジャム高梁の社会的信頼向上とマスメディアを通じた広報の実現

高梁市・岡山県備中県民局の支援があることから、ゲームジャム高梁のイベントとしての社会的信頼は高い。また、備中県民局経由で、新聞・ラジオ等のマスメディアを通しての広報が実現し、直接の参加者・見学者増には結び付かなかったとしても（本報告書のゲームジャム高梁参加者の事後匿名アンケート参照）、ゲームジャム高梁（および ICT クラブ高梁）の潜在的な認知度は高まっていると考える。

### 4) 課題1：利用者・参加者増への広報の充実

しかし、その一方で、利用者・参加者増に対する有効な広報手段が現在は模索する状況である。「ゲームジャム」のコンセプトが社会的にまだ浸透していないことなどが、利用者・参加者の増加に結びつかない可能性があるため、ゲームジャムに関する社会的理解を増進する何らかの斬新な手段が求められているかもしれない。

### 5) 課題2：ゲームジャム高梁および ICT クラブ高梁の地域振興策への接続地域振興策へと結びつけるための方策が求められる。吉備国際大学アニメーション文化学部の知己課題演習における「コンテンツによる地域振興」をテーマとするディスカッション・発表では、アーティストを一定期間地域社会に居住させ作品制作を行わせる「アーティストインレジデンス」のアイデアが多くの学生の興味を引いていた。地域社会の地域外への認知度を高め、いわゆる「関係人口」を増加させることを通じて、地域社会の外からの企業誘致等に結びつくことが期待される。

ゲームジャム高梁やウェビナーは、地域社会と地域外のクリエイターやアーティストとを結びつける機会となっていることから、幅広いクリエイターに地域社会での一定期間の居住を促すなどの方策が、経済振興へと最終的にはつながる地域振興策の一つとして考えられるかもしれない。

#### 4 参考事項・資料

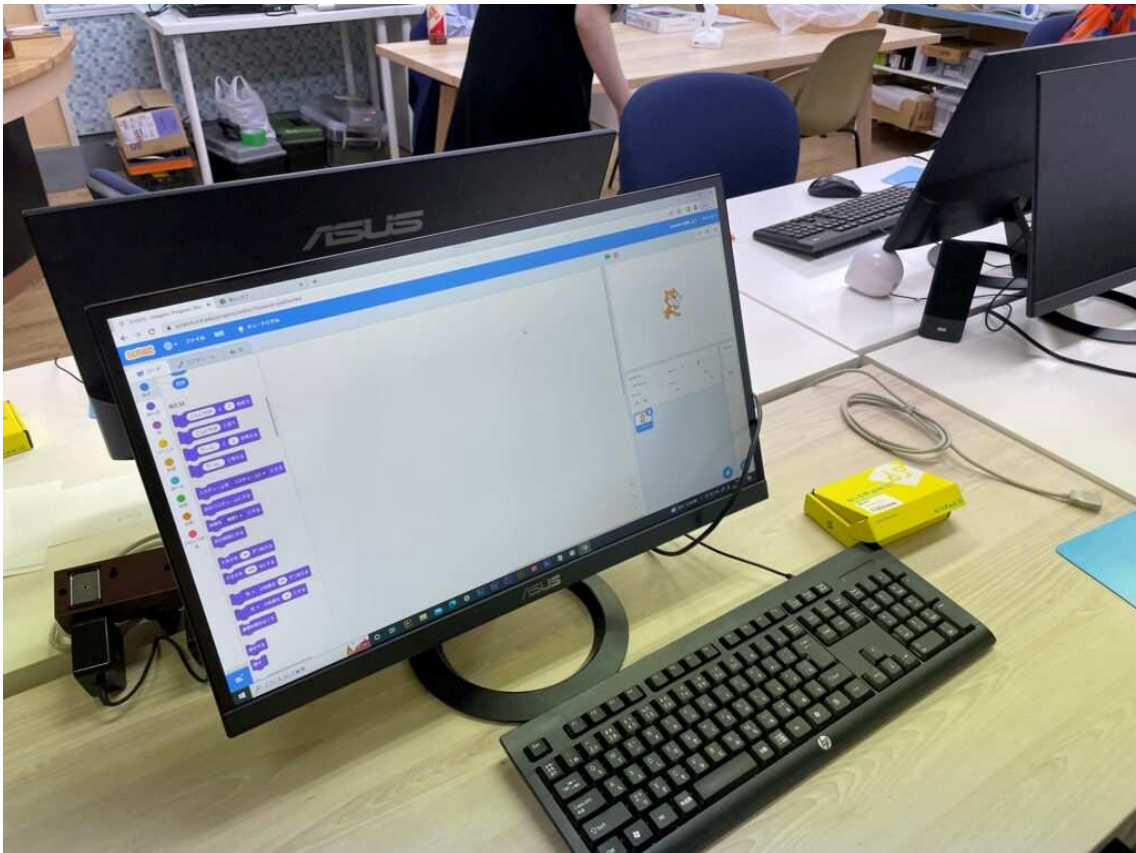
##### 1) ICT クラブ高梁開設内覧会・見学会

8月5日（金）～7日（日）に内覧会を開催。8月11日（木）には高梁市職員3名、吉備国際大学経営社会学部教員2名・学生3名の見学会を実施。

また、8月16日（火）NPO法人 color 職員（3名）の見学会を実施。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/811>

NPO 法人 color ウェブサイト: <https://npocolor.jp/>



2) 備中松山踊り (8月14-16日) の際の ICT クラブ高梁の開放  
8月14-16日の3日間松山踊り開催中 ICT クラブ高梁を休憩所として開放。  
利用者は50名以上。パンフレットやチラシを配布。  
ブログ記事URL : <https://ictclubtakahashi.com/archives/819>



### 3) 第1回キャリアアップ講座 (6月25日) 開催

第1回キャリアアップ講座「ジモトで音楽をシゴトにする! ~地方からDTMで発信するクリエイティブな働き方~」(講師: 山路敦司大阪電気通信大学総合情報学部ゲーム&メディア学科教授・作曲家)を、ICTクラブ高梁で開催。  
ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/750>



キャリアアップ講座2022 Vol.1 令和4年備中県民局提案型協働事業

# ジモトで音楽をシゴトにする!

~地方からDTMで発信するクリエイティブな働き方~

**6月25日(土)**  
**14:00 ~ 16:00 (入場13:30)**

会場・ZOOMハイブリッド開催  
料金: 一般 1,200円(税込) 学生 1,000円(税込)

**参加者募集中!**

**講師: 山路敦司氏**  
大阪電気通信大学総合情報学部ゲーム&メディア学科教授大阪電気通信大学総合情報学部ゲーム&メディア学科教授

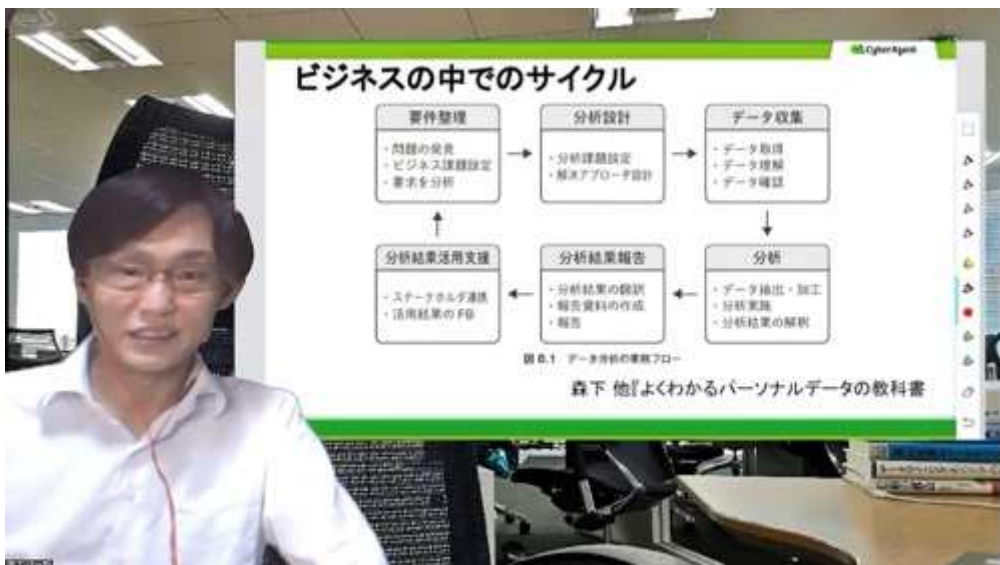
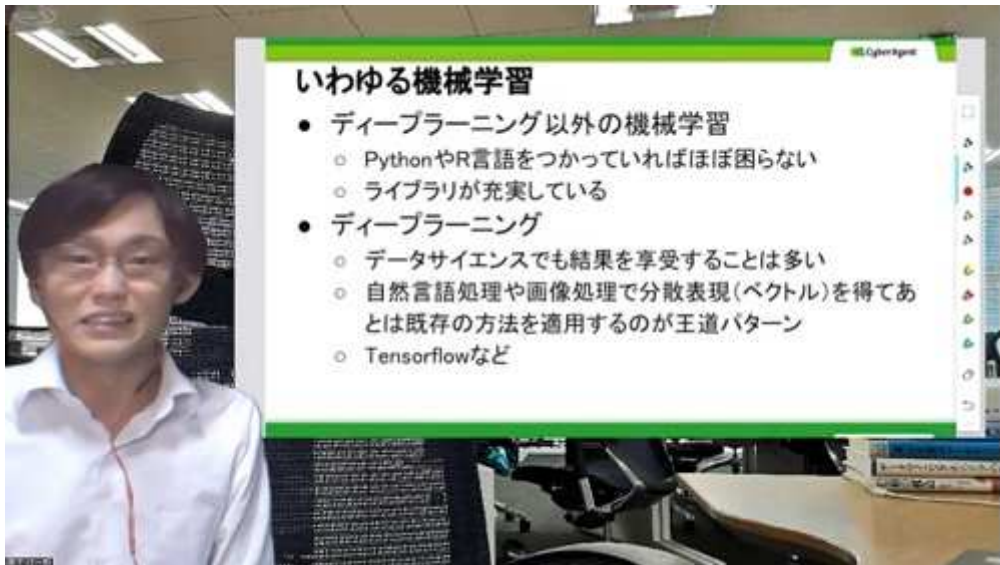




#### 4) 第2回キャリアアップ講座 (7月23日) 開催

第2回キャリアアップ講座「データサイエンティストのお仕事 –データサイエンティストは会社でどう働いているのか」(講師:森下壮一郎株式会社サイバーエージェント技術本部 DataTechLab データマイニングエンジニア・データサイエンティスト)をウェビナーとして開催。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/866>



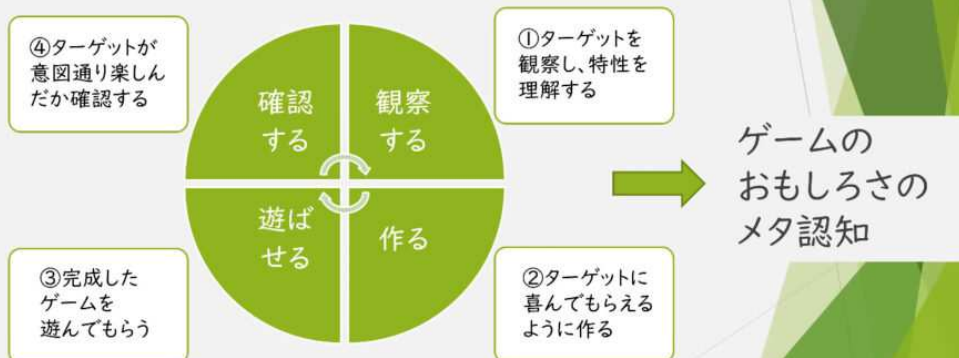
5) 第3回キャリアアップ講座 (8月11日) 開催

第3回キャリアアップ講座「10年後ゲームクリエイターになる 学校の勉強はゲームにどう役立つか」(講師:小野憲史東京国際工科専門職大学講師・ゲーム教育ジャーナリスト・国際ゲーム開発者協会日本(IGDA 日本)名誉理事・事務局長)をウェビナーとして開催。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/823>



## ゲーム開発のPDCAサイクル



5) 第4回キャリアアップ講座(10月5日)開催

第4回キャリアアップ講座「仕事はつくるもの ~フリーランスの仕事獲得術~」(講師:池紀彦氏・フリーライター)をウェビナーとして開催。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/823>



いきなり結論!?

## ベストのフリーランスとは?

### コネクションの活用!

→フリーランスに転職してそのまま継続できている人の殆どは、社員時代のコネクションを活用して仕事を受けている人たち

→つまり現在のお仕事そのままフリーに繋がる可能性も?



6) 第5回キャリアアップ講座 (11月5日) 開催

第5回キャリアアップ講座「AI時代のクリエイターの働き方 ～お金と仲間と作品と～」(講師:小阪淳氏・美術家)をウェビナーとして開催。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/932>



小阪氏がアートディレクションを務めた「一家に1枚 宇宙図」。



小阪氏の作品の一部。関数による極度に複雑な構造物の自動生成映像。

7) クリエイティブ講座「アニメのしくみを知ろう! ~紙コップで作るくるくるアニメ~」(10月10日)開催

クリエイティブ講座「アニメのしくみを知ろう! ~紙コップで作るくるくるアニメ~」(講師:小林美代子氏 えかきや代表・アニメーター)をウェビナーとして開催。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/907>



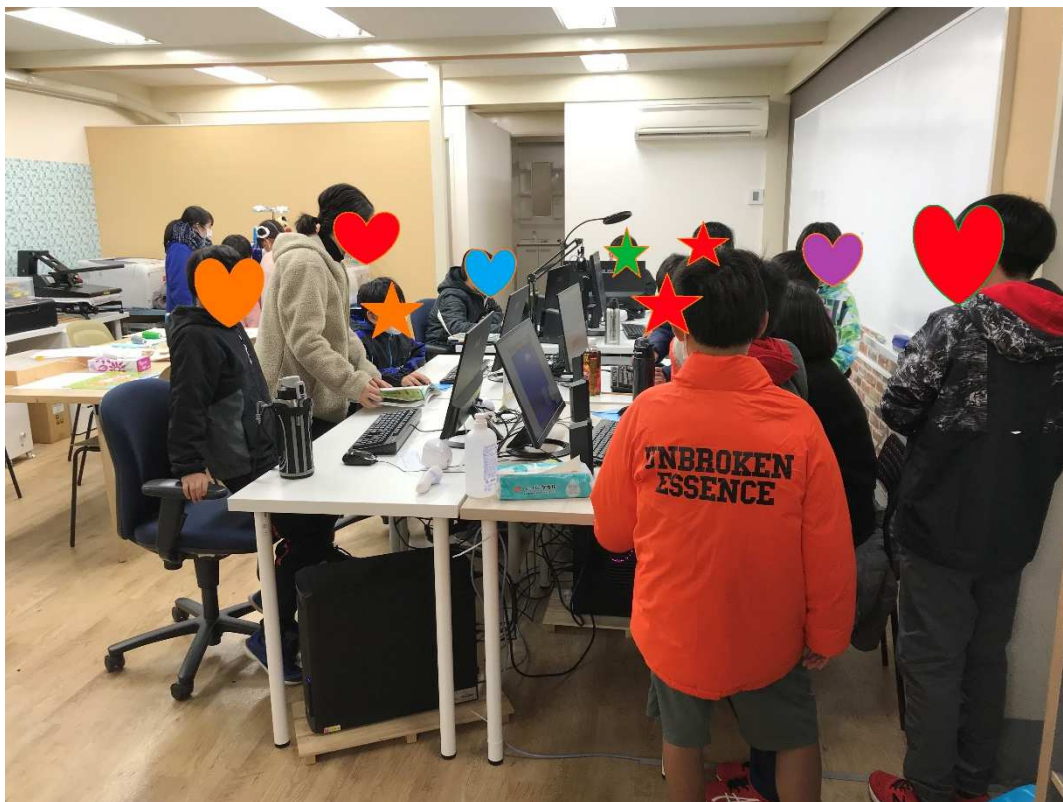
**アニメのしくみを知ろう!**  
~紙コップで作るくるくるアニメ~  
講師: 小林美代子さん (アニメスタジオ えかきや代表)  
場所: 順正記念館1階教室  
対象: 小学3年生以上の小学生  
参加費: 無料  
定員: 10組程度  
**10.10** 月・祝 **14:00~16:00**



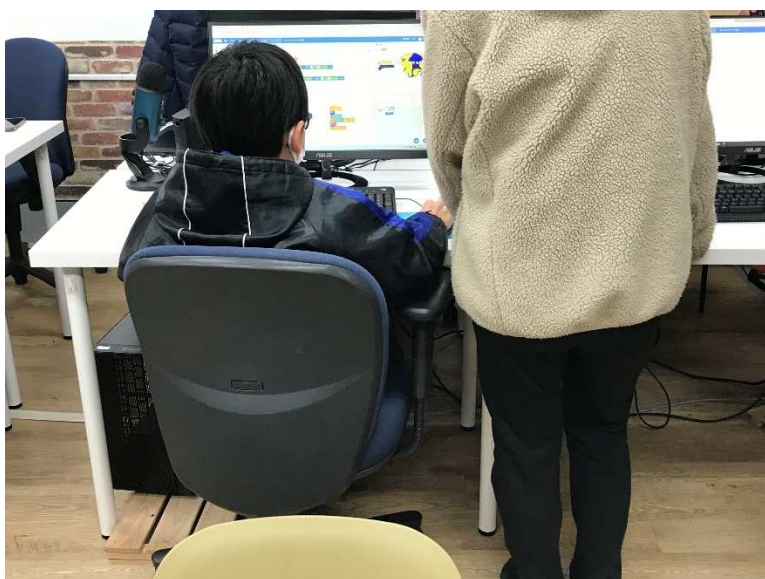
ワークショップで作成したくるくるアニメ。おばけが延びたり縮んだり。

## 8) 児童向け ICT 体験・見学会 (2 回) 開催

NPO 法人 color と協力し、12 月 27 日 (火)、1 月 9 日 (月・祝) に、児童向け ICT 体験・見学会を開催。Scratch でのゲーム制作体験および、デジタル刺繍機による刺繍制作の見学を実施。



1 月 9 日の見学会の様子。



Scratch でゲーム制作体験をする子ども。



デジタル刺繍機による刺繍制作を見学。刺繍の原図はこどもたちが手書きで描いたもの。この原図をスキャニングし、ハンドタオルに刺繍する。

9) ゲームジャム高梁 (10月22日、23日) 開催

ゲームジャム高梁をリアル会場 (吉備国際大学国際交流会館 2階多目的ホール) およびオンラインのハイブリッド開催。開会式等の様子は、インターネットで配信。告知ポスターおよびチラシ、ウェブサイトのイラストとロゴは、吉備国際大学アニメーション文化学部学生 (3年生および1年生) の作品。

ブログ記事 URL: <https://ictclubtakahashi.com/archives/887>

特設サイト URL: <https://gjtakahashi.okayamaunity.com/>



ゲームジャム高梁 2022 会場の全景 (吉備国際大学国際交流会館多目的ホール)。



開会式 (10月22日) のインターネット配信。井上博明 (審査委員長・吉備国際大学アニメーション文化学部教授) の開会あいさつ。



ゲームジャム高梁では、300円で4回（1日目2回、2日目2回）の食事を提供。食事の提供に当たっての費用は地域企業・住民等の寄附、食事準備は住民＋吉備国際大学教員・学生のボランティアが実施。

unityroom ゲームを探す ゲームジャム

検索 ログイン

### 「ゲームジャム高梁2022」人気ランキング

ゲームジャム高梁2022のタグがついたゲームが表示されています  
関連タグ: #ゲームジャム高梁2022

人気順 新着順 更新順

モバイルブラウザ対応のみ

すべて (15749)  
アクション (3927)  
パズル (1759)  
シューティング (1371)

| ゲーム名                    | 開発者             | フォロワー | 評価 |
|-------------------------|-----------------|-------|----|
| 吾輩は釣り猫である               | kamera25        | 738   | ☆7 |
| ZOMINO!!~SURVIVAL CITY~ | かぶろ             | 367   | ☆2 |
| 鶯の昼飯                    | Ryu_k(inactive) | 197   | ☆2 |

ゲームジャム高梁 2022 で開発したゲームは、Unityroom (unityroom.com) で公開。

Logomark designed by Dakshitha Prasana

Illustration by HIMO



ゲームジャム高梁 2022 のチラシ。イラストは HANA さん（アニメーション文化学部 3 年生）。ロゴマークは、Dakshitha Prasana さん（同 1 年生）。



## ゲームジャム高梁 2022 事後匿名アンケートの結果 参加者から 15 件回答を得た（参加者は合計 34 名）。

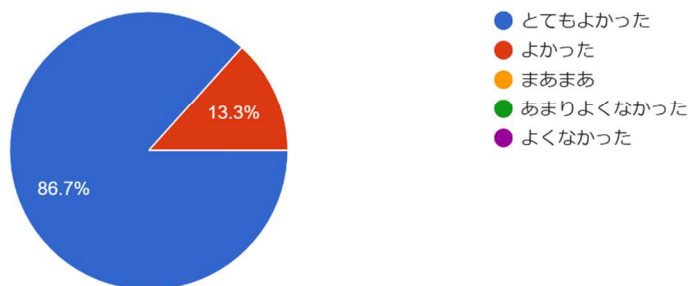
- ① 回答者のプロフィール（人数が少ないため、個人情報の詳細は回答の匿名性を保証できないため問うていない）

あなたの参加方法はどちらですか  
15 件の回答



- ② ゲームジャム高梁の感想 5 点法（とてもよかった・よかった・まあまあ・あまりよくなかった・よくなかった）

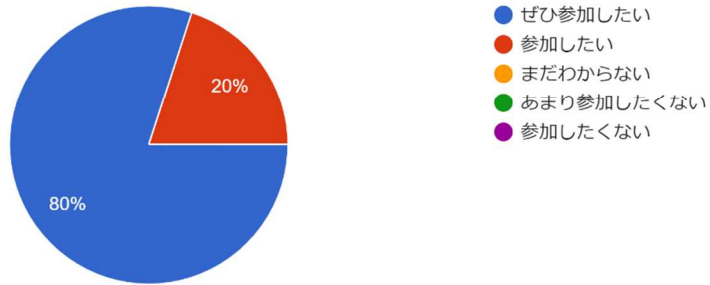
ゲームジャム高梁の全体の感想は  
15 件の回答



③ 来年度以降のゲームジャム高梁への参加希望 5点法（ぜひ参加したい・参加したい・まだわからない・あまり参加したくない・参加したくない）

来年度以降のゲームジャム高梁には都合が合えば参加したいですか

15件の回答



④ ゲームジャム高梁を知った経路（ポスターやチラシ・山陽新聞の広告・ラジオの告知・岡山と広島Unity勉強会から・インターネット検索で・友人知人から・学校のサークルで・先生から）

ゲームジャム高梁をどこで知りましたか

15件の回答



#### 10) 「高梁情報こみち」ポータル制作と提案

「高梁情報こみち」ポータル制作・提案資料は、別紙データ（高梁情報こみちプレゼン.pptx）を参照。

#### 11) 吉備国際大学アニメーション文化学部「地域課題演習」におけるゲームジャム高梁とICTクラブ高梁の見学とディスカッション、プレゼンテーション。

授業における見学の位置づけなどについては、別紙添付データ（地域課題演習シラバス.pdf）を参照。

#### 12) キャリアアップ講座告知チラシ

以下のチラシを制作し、キャリアアップ講座の開催を告知した。

- ・第1回キャリアアップ講座「ジモトで音楽をシゴトにする！～地方からDTMで発信するクリエイティブな働き方～」
- ・第2回キャリアアップ講座「データサイエンティストのお仕事ーデータサイエンティストは会社でどう働いているのか」
- ・第3回～第5回キャリアアップ講座告知チラシ

添付データを参照ください。

#### 13) デジタルものづくり機材の設置

パーソナルコンピュータ7台に加え、3Dプリンタ2台、レーザーカッター、デジタル刺繍機、プレスアイロン、カッティングプロッター等を設置した。設置機材については、ICTクラブ高梁の案内パンフレットを参照。

#### 14) パンフレットの制作

ICTクラブ高梁を案内するパンフレット（A4、3つ折り）を制作した。パンフレットは、添付資料を参照のこと。