

人が集い、学び、交わり、共創する、オープンイノベーション拠点

Setouchi-i-Base

OPEN

2020.11.7オープン

e-とびあ・かがわの一部スペースをリニューアルして「Setouchi-i-Base」としてオープンしました。情報通信関連分野のビジネス支援と人材の育成を行うとともに、多様な才能が活動・交流できる空間です。2020年11月7日のオープンイベントには浜田県知事のほかに平井卓也デジタル改革担当大臣や国内のAI研究の第一人者である東京大学大学院の松尾豊教授をはじめとするアドバイザーも出席し、施設の働きに大きな期待を寄せました。同施設は、情報通信関連分野の「人材育成」、新たなビジネスを生み出す「活動・交流の場の提供」、起業や第二創業などにつながる「ビジネスマッチング」の支

援」の3つを活動の柱として、香川のデジタル化を推進する新拠点です。5G通信環境、テレワークに対応したワーキングスペースやテレビ会議室、3Dプリンターを設置した創作工房などを備え、7人のコーディネーターが起業やビジネスマッチングのサポートをしています。これまでに松尾豊教授の研究室と連携したAIゼミナールや、プログラミングスキルを学ぶかがわコーディングブートキャンプなどが開催されており、特に後者は定員が埋まるほど好評でした。Setouchi-i-Baseは会員制。全施設をいつでも利用できる一般会員のほか、ナイト・ホリデー会員、学生会員などがあり、会員以外の方も一時利用が可能です。



① コワーキング・コワーキングスペース



② テレワークブース



③ 創作工房



④ デジタル編集室



⑤ TV会議室



⑥ ドリンクコーナー

講座・イベント

新しい場所で始まる、新しい学びと出会い
コーディネーターが仕掛けた熱量あふれるイベントの数々

令和2年度 かがわコーディング ブートキャンプ

2020年11月～2021年3月

Webアプリなどの開発に必要なプログラミングスキルを短期集中で習得する講座。受講者らはエンジニアを目指し、4カ月間、Setouchi-i-Baseに週1回通いました。最終日となった成果発表会では、受講者全員が完成したアプリをプレゼンし、積み重ねた努力の結晶がカタチとなりました。



瀬戸内イノベータートーク 浜田知事と語ろう！ Setouchi-i-Baseと 香川県の未来

2021年2月13日

様々な分野の最先端で活躍する方をゲストに招き、香川の未来について語り合うトークイベント。第一回目を飾るゲストに浜田知事が登場。Setouchi-i-Baseを立ち上げた背景や想い、また知事として考える香川の魅力や可能性について熱く語っていただきました。



瀬戸内チャレンジャー アワード2021

2021年3月20日

四国初開催となった地方創生ビジネスコンテスト・ビジネスマッチングイベント。参加した学生や社会人のチャレンジャーたちは、3カ月間、磨き上げた想いとアイデアを7分間という限られた時間内に全力で出し切り、審査員も悩んでしまう甲乙付け難い結果に。また、同イベントはライブ配信も行われました。



オンライン配信番組 キニナルせとうち

2020年12月3日より

瀬戸内で活動している「ちよっと気になる人」をゲストに招き、その活動内容や今後の展開、生き様などについて深掘りするトーク番組。配信を見てもらうと、ついつい話に引き込まれると同時に、香川で面白い活動をしている方が次々と登場して驚かされます。



情報通信交流館 令和2年度 利用者数 61,880名

講座	年間コマ数	述べ参加人数
体験講座	229コマ	2,774名
人材育成ワークショップ	224コマ	1,151名
子ども向けワークショップ	68コマ	342名
情報モラル・セキュリティ学習	60コマ	8,045名
校外学習	51コマ	1,262名
県民参画講座・その他	125コマ	1,170名

令和2年度 主な共催・協力事業

開催月	区分	事業名
6月	共催	第14回「新入社員IT講座」
6月	共催	ゲームジャム作品紹介
6-7月	共催	就職支援パソコン講座
6-9月	共催	かがわeかみしばいコンテスト2020
7-2月	共催	香川県教育センター専門研修(情報教育研修)
8月	共催	高校生のための瀬戸内アートサマープログラム
8月	協力	香川県高等学校教育研究会情報部会
8月	共催	情報化セミナー「香川におけるデジタルトランスフォーメーション(DX)の実現に向けて」
8月	協力	文部科学省「地域との協働による高等学校教育改革推進事業」における生徒の動画作成
9月	共催	令和2年度「さぬきっす安全安心ネット指導員」養成講座
9月	共催	インターネット安心・安全な利用に関する動画制作ワークショップ
9月	協力	第9回うづの県県道パフォーマンス大会inサポート
9月	共催	生涯学習コーディネーター養成講座
9月	協力	高松いきいき大学 生活学科
8-2月	共催	令和2年度「ITの魅力」発信講座
10月	協力	香川県中学校教育研究会さぬき・東かがわ支部教科外研究会メデア教育部会 第1回研修会
10月	協力	全国都道府県対抗eスポーツ選手権 KAGOSHIMAワイニングイレブン香川県予選
10-11月	協力	6・7年高松みらい科 技術・資格コース 体験授業
11月	協力	讃岐GameN クラブ活動でのゲームジャム作品紹介
11月	共催	Android Bazaar and Conference Diverse 2020 Autumn

イベント 5,818名

- 8月 e-とびあ・かがわサマーフェスティバル2020
- 12月 高松シンボルタワー こどもワークフェスタ2020
- 3月 e-とびあ・かがわ春のオンラインフェス 2021
- 通年 子どもプログラミング喫茶

開催月	区分	事業名
11月	共催	高松市民大生2020「スマートシティかまつのまちづくり」
12月	協力	丸亀市小学校教育研究会音楽部会研修会
12月	共催	本格的IoT時代にらんだ電波分野の研究者ネットワーク第7回意見交換会
12月	共催	情報化セミナー「事例から学ぶAI活用セミナー」
12月	共催	総務省 働き方改革セミナーin香川 ~「働く、が変わる」テレワーク~
12-2月	共催	ICT活用スキルアップ研修会
1月	共催	香川ワーケーション協議会 キックオフ会
1月	共催	ビジネスデザイン発見&発表会2020-2021 四国大会
1月	後援	第25回ICT技術セミナー
1-2月	共催	IoT共通プラットフォーム活用ハンズオン講座・意見交換会
2月	共催	ICT活用教育推進研修会
2月	協力	RaspberryPI講習・プロジェクトマッピング講習
2月	共催	勉強会「ビッグデータ活用ワークショップ」
2月	共催	令和2年度さぬき映画祭
2月	協力	教育フォーラム in 高松
2月	共催	四国におけるSociety5.0連絡会 合同説明会
3月	共催	令和2年度高松市立児童生徒科学賞(福家敬賞)受賞作品展
通年	共催	インターネットラジオ「かわやなぎさわこのお星さまになりました。」
通年	共催	サポート新鮮らくご会
通年	共催	令和2年度スマホ等の利用ルールづくり推進事業「安心ネットルールづくり教室」

羽田先生、お疲れ様でした！ TOPICS

さよならメディアステーション

パソコンの基本や表計算ソフト初級などの講座を担当いただいた羽田茂也先生。親切丁寧な説明と優しい笑顔で、受講者にとっても人気がある先生です。2005年から2020年12月までの16年間、e-とびあ・かがわの講座の講師を務めていただきました。「羽田先生、お疲れ様でした。そして、ありがとうございました！」



2004年4月の開館からパソコン利用やワークショップなど、大変多くの方にご利用いただいたメディアステーションコーナー。この写真を見て「そういえば昔、利用したことある!」と思いついた方もいらっしゃるのでは? 宇宙基地を連想させるユニークなデザインは、懐かしい思い出の彼方に。2020年11月よりパソコン利用とライブラリーは4階に移動し、引き続きご利用いただけますので、改めてよろしくお願いいたします。



古き良きジョージ・ナカシマ

知る人ぞ知る香川ゆかりのアメリカの家具デザイナー、ジョージ・ナカシマ(1905年-1990年)。彼がデザインした椅子「コノイドチェア」とテーブルがこの、4階スタディ&サロンコーナーに設置されました。一度座ってみれば「やっぱり本物はいいな」と実感いただけるはず。ご来館時の休憩や待合せの際にぜひ、古き良きモダンデザインに触れてみてください。



学び、交流からイノベーションへ

e-とびあ・かがわ アーカイブス

e-topia kagawa Archives

2020
年度版

情報通信交流館 e-とびあ・かがわ 〒760-0019 香川県高松市サポート2番1号 高松シンボルタワー タワー棟4-5階
TEL:087-822-0111 FAX:087-822-0112 <https://www.e-topia-kagawa.jp>

開館時間 火曜日～金曜日 10:00～21:30、土曜日・日曜日・祝日 10:00～18:00
休館日 毎週月曜日(月曜日が祝日・振替休日の場合は、翌日に最も近い祝日、休日でない日) 来館は、公共交通機関をご利用ください。 [情報通信交流館](#) [web検索](#)

動画コンテンツ配信開始 2020年4月～

コロナ禍の中、始まった2020年度

2020年度は、新型コロナウイルス感染症拡大による混乱の中で始まりまし。新年度早々、e-とびあ・かがわは4月11日から5月11日までの臨時休館となりました。4月16日には緊急事態宣言が全国に拡大。社会にますます不安が広がる中で当館ができることは何か。スタッフが知恵を出し合って議論した結果、外出を制限されている人たちのために館のコンテンツを発信していくことで一致。幸いにも、デジタルコンテンツと動画配信は好相性です。休館中も出勤していたスタッフが力を合わせ、動画向けのコンテンツを制作・配信することができました。

動画で学ぼう! 情報モラル・セキュリティ学習



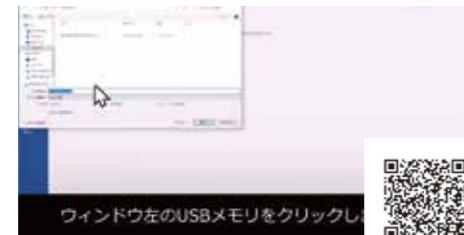
やってみよう! 楽しいプログラミング



集ごもりの時間が増え、ネットに触れる機会が多くなっている小中高生が、自宅にいなながら情報モラルについて学べる動画です。ナビゲーターとして、オリジナルキャラクターを制作しました。

2020年度から小学校でプログラミングの授業が始まっています。その授業で使用されるScratchやMESHなどを使って、2人の先生がプログラミングの世界を楽しく紹介します。

動画で見るIT相談



第74回サンポート新鮮らくご会(録画配信)



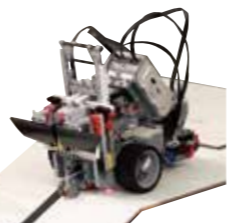
これまで当館に寄せられていたITにまつわる相談をひとつずつ解決していく動画です。わかりやすさが評判となり、一部の動画は1万2000回以上(2021年4月現在)の視聴数を記録しています。

2019年度まではBBスクエアで開催し、常に満員だったアマチュア落語愛好家の好評イベントです。今回は動画で配信したところ幅広い層から人気となり、1500回以上(2021年4月現在)視聴されています。

ロボット・ラボ 2020年4月～2021年3月

初級コース (5月・9月・1月開始) 中級コース (通年)

ロボット自身が状況を判断し行動するよう予めプログラミングされた自律型ロボットの製作・制御を学び、チームで大会出場を目指す活動です。ロボットに興味をもった初心者でも簡単に取り組めるような教材を利用した初級コースを定期的に開催しています。初級コースを修了した子どもたちが、より高機能なロボット製作に挑戦し、ロボカップジュニア公式大会の出場を目指す中級コースでは、複数センサーを活用したプログラミングや、電子回路設計、3Dプリンターでのパーツ製作などに挑戦できる環境を整えています。



▲ロボット・ラボ初級の様子



▲ロボット・ラボ初級の様子



▲ロボカップジュニア四国地区大会の様子

19歳以下の子どもたちが参加できるロボカップジュニアは、2対2の自律型ロボットによるサッカー競技、災害現場を想定したコースをロボットが進んでいくレスキュー競技他を開催、30ヶ国以上から参加者が集う世界大会への出場を目指す国際プロジェクトです。ロボット・ラボで日頃より熱心に活動と続き、2021年2月に開催された四国地区大会で優秀成績を取った3チーム「弥生」「Space Key」「K-5」は、3月に名古屋で予定されていた日本大会への出場を楽しみにしていましたが、大会は新型コロナウイルスの感染拡大によりオンライン審査に変更となりました。それでも一生懸命取り組んできた成果を発表するため、プレゼンテーションポスターの作成や審査用動画の撮影など入念な準備をして、Web会議ツールを利用したインタビュー審査に臨みました。初めてのオンラインインタビューに戸惑い、思うように質問に答えられなかった場面もありましたが、全国のチームの取り組みも知ることができ、とても良い経験となりました。

最強ゲームジャム

最強のゲームを創ろう! 延期開催 2020年9月5日(土)・6日(日)

ロボットやアプリの制作体験を通じて、若年層からのプログラミングを広めてきたe-とびあ・かがわが、次のステップとして展開した「デジタル・ゲーム作り」を体験する新しいイベントです。大人と子どもがひとつのチームになり、既成概念にとらわれずに自由な発想でゲーム作り挑戦しました。イベントに合わせて産業として捉えたゲーム業界についての講演を行ったのは、Unity Technologies Japanの葉瀬洋平氏。第一線で活躍するゲームクリエイターがチームを率いて、プロも使用するゲームエンジン「Unity」や3DCGソフト「Blender」を使ってゼロからゲームを作りました。中には20分ほどでよこのモデリングを完成させて、講師を驚かせる参加者も出現。2日目には無事ゲームを完成させることができ、どのチームも好評評価をもらうことができました。



春のオンラインフェス 2021 2021年3月20日(土・祝)～28日(日)



年が明けても勢いの衰えないコロナ禍の中、イベント期間を短縮し、接触を減らしながら楽しめるように企画したりアルとオンラインのハイブリッドイベントです。注目が集まったのは、タイムラプスフォトグラフ・映像作家の松尾大加志氏を講師に迎えて、実際の作品を事例にしながらタイムラプス映像制作のテクニックを解説してもらったライブ配信。松尾氏への質問をwebで募集して、ライブ中に答えってもらうコーナーも盛り上がりました。このほか、e-とびあで制作したプロジェクションマッピング作品「LAIKA」のメイキングライブ配信、e-とびあクラブの作品展示、子ども向けプログラミングワークショップ、オンデマンドによる講座など、多数のコンテンツを展開。実験的な取り組みでしたが、主催イベントの新しい方向性を見つけることができました。



年が明けても勢いの衰えないコロナ禍の中、イベント期間を短縮し、接触を減らしながら楽しめるように企画したりアルとオンラインのハイブリッドイベントです。注目が集まったのは、タイムラプスフォトグラフ・映像作家の松尾大加志氏を講師に迎えて、実際の作品を事例にしながらタイムラプス映像制作のテクニックを解説してもらったライブ配信。松尾氏への質問をwebで募集して、ライブ中に答えってもらうコーナーも盛り上がりました。このほか、e-とびあで制作したプロジェクションマッピング作品「LAIKA」のメイキングライブ配信、e-とびあクラブの作品展示、子ども向けプログラミングワークショップ、オンデマンドによる講座など、多数のコンテンツを展開。実験的な取り組みでしたが、主催イベントの新しい方向性を見つけることができました。

プロジェクションマッピング作品

LAIKA

2020年6月～

4月～5月の臨時休館中に、スタッフが総力を結集して制作したプロジェクションマッピング作品です。初めて宇宙に飛び立った犬「ライカ」を主人公に、ストーリー、オブジェ、映像まですべてオリジナル。しかも、専用アプリではなくMicrosoft Power Pointを使って制作しています。今や当館の人気展示です。



探検! 体験! ARワールド

2020年3月20日(金・祝)～4月5日(日)

延期開催 8月1日(土)～16日(日)



新型コロナウイルスの影響で開催中止となった「春の文化祭2020」のコンテンツを縮小して8月に延期開催。AR技術を使って、会場内に隠れている昆虫や動物を探してもらいました。コロナ禍では初イベントとなり、マスク着用、手指の消毒、三密の回避など、感染症対策を徹底しての開催となりました。

プログラミング・ラボ

初級・中級・上級・研究コース

2020年6月・10月開始

ブロックを組み合わせる感覚で直感的に扱えるプログラミング言語「Scratch」を使って、パソコン未経験の子どもでもプログラミングを学ぶことができる教室です。コンピュータゲームの仕組みを理解し、論理的な考え方や創造する力、コミュニケーション能力などを養うことができます。



まちのデータ研究室 2020

2020年11月15日(日)～12月20日(日)

都市における様々な人やモノの実態をセンサーによってデータ化する手法、また、それらをデータプラットフォームに蓄積する手法を学び、データを活用して地域課題を解決するIoT(Internet of Things)の構築についてユーザー目線での活動です。アプリ開発キットを用いて課題解決のアイデアを形にしたり、都市へのセンサー設置など運用の仕組みを考えたりするなど、課題解決のアイデア出しからプロトタイプ制作に至るまでの過程を全5回のプログラムを通じて体験しました。

ハンズオン講習会 2020年11月22日(日)～12月19日(土)

アイデアソン
1月23日(土)
ハッカソン
2月23日(火・祝)



情報モラル・セキュリティ学習出張講座

わかりやすく学べる動画コンテンツを制作しました。

スマホ利用の低年齢化が進み、児童・生徒にまで広がっています。様々なトラブルに遭うケースが増えており、スマホ依存も深刻な問題となってきました。教育現場では、スマホの安全で正しい使い方を子どもたちに教え、情報リテラシーの向上を図ろうとしています。e-とびあ・かがわでは、そのような活動を支援するため、情報モラルやセキュリティについての講師を教育現場へ派遣して出張講座(無料)を行っています。しかし、今年度は感染症対策で出張講座の開催が困難でした。そこで講師が放送室から映像配信を行ったり、e-とびあで制作した動画コンテンツを授業で活用してもらおうなどの対応を行いました。動画コンテンツは、小学生用、中学生用に分けて制作しており、「とび子先生」と「あちゃん(小学生)」というバーチャルキャラクターのナビゲーションによって、インターネットに関する危険性を解説する内容。「モラルとマナー」「あなたは大丈夫?自分の写真」「SNSの闇」など、子どもたちに知ってもらいたい項目ごとに5分～10分程度に編集し、クイズや事例を交えることで最後まで集中して視聴できるように工夫しています。なお、同コンテンツはe-とびあのホームページから視聴できるので、各家庭で親子一緒に学ぶことができます。



キッズ・ラボ・マーケット 毎月2回開催

プログラミングやIT教育の入口になる子ども向けワークショップ。

パソコンに触ってみたい、ITを使ったものづくりに挑戦してみたいという子どもに向けて、月2回開催しているワークショップです。「アート」「プログラミング」「ロボット」の3つのカテゴリーの中から、興味のあるものに挑戦できます。アートでは、パソコンを使ってオリジナルのカレンダー作りや、プログラミングでは、「90度曲がる」「30進む」などの命令ブロックを組み合わせ、自動で図形を描かせます。ロボットは、レゴ® education WeDo 2.0とテキストタブレットを使って、動くミツパチロボットを組み立てることが目的です。コロナ禍の影響で春から夏まで開催を中止していましたが、徹底した感染症対策の上で秋から再開しました。



子どもプログラミング喫茶

毎月1回開催

喫茶店でメニューを選ぶように、ドリンクと並んだメニューの中から好きなものをその場で選んで体験できるワークショップです。どれも15～20分程度の気軽なものばかりですが、モノを動かしたり課題を解決したり、きちんと最後までやりきれるように工夫されています。短時間でプログラミングのおもしろさを実感できます。



e-とびあ・かがわ講座

パソコンやタブレットをこれから使い始めたい初心者向けの入門講座から、仕事で不可欠な文書作成や表計算ソフト、イラストや画像の加工などの創作講座まで、受講者のスキルや目的に応じた幅広い講座を定期的に開催しています。一緒に学びながら、ここから新しいコミュニティが生まれています。



体験学習・見学プラン

e-とびあ・かがわをはじめ、サンポート高松の複数の施設を見学できる団体の受け入れプログラムがあり、小学校の校外学習などに利用されています。訪れる施設や体験内容などを目的や人数に合わせて柔軟に調整できるのが魅力です。今年度はコロナ禍の影響で見学の中止が相次ぎましたが、それでも51コマ、1262名を受け入れました。



令和2年度 e-とびあクラブ一覧	<ul style="list-style-type: none"> ・デジ写楽倶楽部 ・16PCスマイル ・P's子 ・さくらセブンクラブ ・えれくら! ・サンポート新鮮らくご会 ・かがわ長寿15パソコンクラブ 	<ul style="list-style-type: none"> ・08パソコンクラブ ・04長寿パソコンクラブ ・10うさぎクラブ ・09パソコンクラブ ・かがわ長寿14パソコンクラブ ・暮らしのパソコン倶楽部 	<ul style="list-style-type: none"> ・なぎざのお星サマ制作委員会 ・長寿11クラブ ・讃岐GameN_香川Unity部 ・17PCハル ・サヌキテックネットメディアラボ ・18パソコンクラブ ・かがわ19PCクラブ
------------------	---	--	---