

Setouchi-i-Base 1周年記念イベントを開催

日時 2021年11月7日(日)

2020年11月7日にオープンした香川県のオープンイノベーション拠点 Setouchi-i-Base。コロナ禍という厳しい時期にも関わらず、多くの方に利用いただき2021年11月7日に1周年を迎えました。記念イベントとして開催された「彩り、描き、創るSetouchiの未来～デジタルで実現する地方のアップデート～」では、Setouchi-i-Baseの1年間の利用者数や起案件数などの成果報告と、「ことでん新グッズ開発プロジェクト」の商品化の発表が行われました。

続いて開催されたトークセッションでは、香川にいながら全国を相手に幅広い活動をしている起業家3名をゲストに招き、各業界の最前線で躍動するキーマンとしての視点から、デジタルによって輝く地方の未来像や、その未来を創る方法論について語っていただきました。



▲商品化が決まった「こちちゃんティッシュケース」



▲写真左から、穴吹英太郎氏、大崎龍史氏、湯川致光氏

- ゲスト
- 穴吹 英太郎氏(有限会社INAKA TOURISM 代表)
 - 大崎 龍史氏(瀬戸内サニー株式会社 代表取締役)
 - 湯川 致光氏(株式会社HYAKUSHO 代表取締役 パブリックディレクター)
- ファシリテーター
- 池崎 亮 (Setouchi-i-Base コーディネーター)
 - 荒木 優衣 (同コーディネーター)

また「挑戦」をキーワードに「失敗を許容し挑戦者を後押しする文化をどうやって創るのか?」を、起業家それぞれの考え方やスタンスでトークを展開。会場の熱量がどんどん上昇する中で終了となりました。参加者からは「とても勇気をもらえました。これから香川で生きていくためにできることをしていきたいと思いました」といった前向きな感想が多く聞かれました。



▲7月のキックオフからスタート



▲最終課題発表会では受講者一人ひとりが発表

▲オフラインでの交流会は貴重な思い出

令和3年度 かがわコーディングブートキャンプ

日時 2021年7月18日(日)～11月6日(土)

香川県が主催する、地域社会で活躍するデジタル人材を育てるための人材育成講座。Setouchi-i-Baseで開催されている「かがわコーディングブートキャンプ」もその一つです。2021年11月6日(土)に同講座の最終課題発表会が行われました。本講座は、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的に習得する自習形式の講座(株式会社divが受託)。受講者は4か月で600時間のプログラムをこなすことで、未経験から始めても一人でサービスを開発できるスキルを有するITエンジニアを目指します。またチーム開発を行うことで、実践しながらの開発経験を積むことができます。本講座はSetouchi-i-Baseで2回目の開講となり、20代から60代までの学生、社会人、起業を目指す方など24名が受講しました。講座の最終日に行われた最終課題発表会では、受講者一人ひとりが本講座から得た学び、作成したオリジナルアプリ、それを作ろうと思った理由、今後目指したい姿や活動計画について発表しました。仲間と共にSetouchi-i-Baseで学んだ4か月は、受講者の皆さんにとって実りの多い経験になったのではないのでしょうか。

デジモノがたり(創作工房ワークショップ)

レーザーカッターで作るカメラ用ストラップ

日時 2021年6月26日(土)

Setouchi-i-Baseの創作工房は、レーザーカッターや3Dプリンターなどのデジタル工作機器を使ってものづくりができるスペース(利用は有料)。2021年4月から地元クリエイターが講師を務めるワークショップ「デジモノがたり」が始まりました。写真はレーザーカッターでカメラ用ハンドストラップを作るワークショップ。画像処理ソフトを使ってストラップの模様などをデザインしたら、レーザーカッターで革に模様を刻印してカット。工具や金具を取り付けて完成です。参加者は本格的なストラップの仕上がりに大満足の様子でした。(講師:デザイナー・面白クリエイター 得丸成氏)



3Dプリンターで作った型でクッキーを焼こう

日時 2021年10月23日(土)



ハロウィンにぴったりのワークショップを開催!手描きでかぼちゃなどの形を描いたら、パソコンに取り込んでで輪郭をトレースして図形データを作ります。次にデータを3Dプリンターに送信すると、少しずつ立体化されてキレイなクッキー型ができました。でも、今回のワークショップはここで終わりではありません。作ったばかりのクッキー型でクッキー生地を型抜きしてオープンで焼き上げます。仕上げにチョコペンでかぼちゃのおぼけの顔を描いて、美味しいハロウィンのお菓子が完成しました。(講師:アトリエ Pomme-Pomme 気まぐれパティ子氏)

情報通信交流館 2021年度 利用者数 76,635名

講座	年間コマ数(90分/1コマ)	延べ参加人数
・体験講座	217 コマ	2,410 名
・人材育成ワークショップ	368 コマ	1,353 名
STEAM(創作工房含む)	297 コマ	1,105 名
メディアデザイン	71 コマ	248 名
・子ども向けワークショップ	62 コマ	309 名
・情報モラル・セキュリティ学習	97 コマ	13,855 名
・校外学習	35 コマ	962 名
・県民参画講座	13 コマ	124 名
・共催協力講座	100 コマ	1,352 名
・その他(特別講座/イベントワークショップ・出張)	50 コマ	429 名
	942 コマ	20,794 名

主な共催・協力事業

開催月	区分	事業名
5月-6月	共催	高松市男女共同参画センター「就職支援パソコン講座」
6月	共催	一社)香川経済同友会「第15回「新入社員IT講座」
7月	共催	高松第一高等学校「スーパーサイエンスハイスクールAsI課題研究成果発表会」
7月	共催	高松市教育委員会「生涯学習コーディネーター養成講座」
8月	共催	第10回うごん県書道パフォーマンス大会inサンポート
9月	共催	eかみしばいコンテスト2021
9月-10月	共催	令和3年度「さぬきっず安全安心ネット指導員」養成講座
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 メディア教育部会 第2回研修会
10月	共催	令和3年度高松市教育文化祭小学校児童科学展覧会
10月	協力	公財)明治百年記念香川県青少年基金 「プログラミング講座～ロボットによるアートグラフィック体験～」
12月	共催	大手前高松中学校「SDGsXICTプロジェクト型学習 成果報告会」
12月	協力	令和3年度 NPOマネジメント講座
12月	共催	2021年度ロボットアイデア甲子園 四国大会

- イベント
- ・4-5月 e-とびあ・かがわワークショップコレクション2021 GW編 with 妖怪美術館
 - ・8月 e-とびあ・かがわ サマーフェスティバル2021 宇宙:それは未来への挑戦展
 - ・12月 高松シンボルタワー-子どもワークフェスタ2021
 - ・3-4月 e-とびあ・かがわ 春の文化祭 2022



▲高松シンボルタワー-子どもワークフェスタ 2021「ロボットプログラミング体験」の様子

開催月	区分	事業名
1月	協力	香川県高等学校教育研究会情報部会専門教科部会
2月	共催	令和3年度さぬき映画祭事業
3月	共催	四国経済産業局「四国デザインサミット2022」
3月	共催	令和3年度高松市児童生徒科学賞(福家敦賞)受賞作品展示
9月～2月	共催	香川県職業能力開発協会「令和3年度「ITの魅力」発信講座」
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サマになりました」
通年	共催	サンポート新鮮らご会
通年	共催	かがわ情報化推進協議会「情報化セミナー」
通年	共催	香川マルチメディアビジネスフォーラムセミナー
通年	協力	情報通信関連産業の育成・誘致事業
通年	協力	香川県よろず支援拠点セミナー
通年	協力	高松市地域コミュニティ協議会におけるコミュニティセンター講座

TOPICS オンライン活用が進んだ2021年度

香川県でも「まん延防止等重点措置」が適用される中、情報通信交流館ではさまざまな感染症対策を行い、講座やイベントの開催、またSetouchi-i-Baseの利用サービスを提供してきました。コロナ禍で変わったことの一つは、動画や配信コンテンツの需要が高まったことが挙げられます。e-とびあ・かがわでは、イベントやセミナーの模様をライブで配信したり、アーカイブ動画を公開したりする機会が増えました。



▲Setouchi-i-Baseイベント「生き博」の様子

充実した映像配信の設備と専門的なスキルを持っている人材のニーズは高まっています。Setouchi-i-Baseでは、定期的にトーク番組を配信したり、イベントでのトークセッションをライブ配信したりといった取り組みが行われています。また、仮想空間上のステージでイベントを開催するなど(2021年12月5日開催「生き博」)、先端IT技術を取り入れたイベントも開催しています。



▲仮想空間上でアバター同士が交流(生き博)

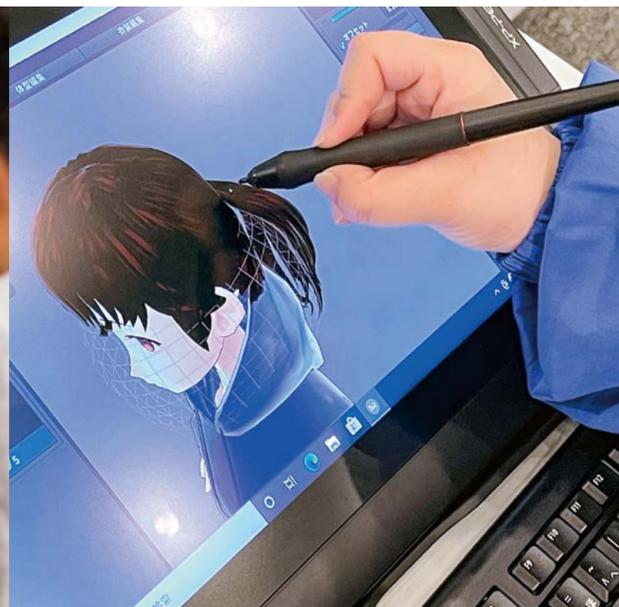
館長から一言

情報通信交流館
館長 宮脇 好和

新型コロナウイルス感染症が終息しない中、3回目の春を迎えました。その間、講座・イベントの縮小や中止、オンライン開催が取り入れられる中、スタッフ一丸となって感染防止に努め、皆様に講座を提供してまいりました。今やオンライン、配信が必須となりつつある事業ですが、これまで普通に行われてきた利用者との直接的なコミュニケーション、リアルによる開催もあらためて大切であることを認識しています。「冬来たりなば、春遠からじ」。イギリスの詩人であるパーシー・シェリーの詩です。必ず近い日に、コロナ禍が終息に近づくことを期待しながら、香川県のデジタル推進拠点施設として、IT理工系科学館として、常に新たな取り組みを準備しながら前進していく館でありたいと思います。

e-とびあ・かがわ Setouchi-i-Base アーカイブス

e-topia kagawa Archives
2021
年度版



情報通信交流館 e-とびあ・かがわ

〒760-0019 香川県高松市サンポート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) ご来館は、公共交通機関をご利用ください。情報通信交流館 web検索

春の文化祭 2022

2022年3月19日(土)～4月3日(日)

コロナ禍が明けきらない状況の中、昨年から取り組みでリアルとオンラインのハイブリットイベントを開催しました。館内ではe-とびあクラブによるデジタル加工写真作品展やUnityプログラミング教室参加者が制作したデジタルゲーム作品を展示。Pepperを使った体験型謎解きゲームも人気を集めました。イベントでは子ども向けロボットプログラミング体験のほか、佐賀県立宇宙科学館館長 渡辺勝巳氏を招いて講演会を開催。宇宙開発の歴史とJAXAに所属する宇宙飛行士の活動を紹介しながら、ミッションを語った生き方の魅力を語りました。オンラインでは今話題のVRとメタバースの世界を紹介するセミナーや、3日間でノベルゲームを作るワークショップなどを開催し、幅広い世代の興味を引く内容で多くの利用者の注目を集めました。



妖怪デザインワークショップ

2021年5月1日(土)～5月5日(水・祝)

GW期間に開催された「e-とびあ・かがわワークショップコレクション」では、妖怪美術館館長 柳生忠平氏が講師の「妖怪デザインワークショップ」が行われました。参加者はオリジナルの妖怪をデザインし、3Dモデル化にも挑戦。作品は後日「AR妖怪百鬼夜行」として高松市商店街で開催されたイベント(SXG)にて展示されました。



子どもプログラミング喫茶

毎月1回開催

たくさんのメニューから好きなものを選ぶことから「子どもプログラミング喫茶」と名前が付いた当日参加のワークショップ。15～20分程度と短時間ながら、ロボットを動かしたり、プログラミングしたり、ものづくりや課題解決の過程をしっかりと体験できます。飽きずに最後まで楽しくやり遂げられるように工夫されたメニューで、はじめてITに触れる小さな子どもにもおすすめのワークショップです。



サマーフェスティバル 2021

2021年8月1日(日)

※香川県独自の新型コロナウイルス警戒レベルが1段階引き上げられたため、期間を短縮して実施

「宇宙：それは未来への挑戦」では、宇宙開発の歩みを紹介。アポロ計画の月面活動服のレプリカや月の石、ロケット打ち上げの迫力を体感できる「爆音上映」などが展示されました。また、親子で天体望遠鏡を組み立てて月を観測しスマホで撮影したり、長時間露光で流星群の撮影に挑戦したりする関連ワークショップなども行われました。



高松シンボルタワー 連携イベント

Happy Halloween

2021年10月31日(日)

高松シンボルタワーでハロウィンイベントが開催され、e-とびあ・かがわではクロマキー撮影を活用したフォトスポットやワークショップ、手書きで描いたおぼけスマホ画面にARとなって現れる「AREハロウィン」アプリの配信でイベントを盛り上げました。



キッズ・ラボ・マーケット

毎月2回開催

パソコンに触ってみたい、ロボットを作ってみようという子ども向けに毎月2回で開催しています。「アート」「プログラミング」「ロボット」の3つのカテゴリの中から興味のあるものを選び、パソコンでのオリジナルカレンダー制作やLEGO® Education WeDo 2.0 を使ってロボットプログラミングなどを体験します。興味のある分野にじっくり取り組めるワークショップです。



デジタルからくり装置作りワークショップ

2021年7月11日(日)

プロも使うゲームエンジン「Unity」をつかったワークショップです。自分の描いた絵を取り込み、参加者が協力して装置を作りあげました。ドミノを倒し切ると、参加者から拍手が上がっていました。



STEAM教育の取り組み

Unity プログラミング教室

2021年11月6日(土)～2022年3月21日(月)全10回

プログラミングを学ぶ次のステージとして、ゲーム開発教室が始まりました。中学生から社会人が、C#を学びUnityを使っての作品づくりに挑戦。アイデアを形にした作品を発表しました。



▲受講者が作ったゲーム作品

コミュニケーションロボット プログラミング教室

2021年11月27日(土)～2022年3月13日(日)全8回

人型ロボット「Pepper」と制御ツール「Robo Blocks」を使って本格的なロボットプログラミングを学ぶワークショップ。参加した小学生はロボットの制御方法を学び、課題制作に挑戦。発表会ではプログラミングで制御されたPepperがポーカーやジャンケン、動物当てクイズを披露しました。



G's CAMP YOUTH in KAGAWA

2022年3月29日(火)、30日(水)、31日(木)

未経験者がプログラミングを基礎から学び、起業するまでをサポートするエンジニア養成スクール「G's Academy」。四国初となる若年者向け短期集中キャンプが開催されました。参加した高校生、高専生はチームを作り、3日間でプログラミング、起業・創業を念頭に置いたワークショップ、オリジナルアプリ開発、プレゼンテーションを行うというハードなミッションをやり遂げ

ました。完成したアプリは、どれも若者だけが持つ可能性を感じさせるものばかり。このイベントが彼らの未来への1ページになることは間違いありません。



デジタルクリエイターラボ

グラフィックデザインコース 2021年6月13日(日)～9月10日(金)、11月28日(日)～2022年2月27日(日)、2022年1月23日(日)～4月30日(土)

動画制作・編集コース 2021年8月28日(土)～2022年2月27日(日)

現役クリエイターによる対面講座(ライブ講座)とレクチャー動画による自主学習でクリエイターの育成をサポート。今年は「グラフィックデザインコース」に加えて、新たに「動画制作・編集コース」を開講しました。動画編集ツール(Premiere・AfterEffects)の操作方法や動画加工テクニック、本格的な撮影機材を使ったクロマキー撮影など、仕事や趣味に活かせる映像作品制作のノウハウを一から学べます。



Web×IoTメイカーズチャレンジ PLUS in 香川

2021年10月2日(土)～2021年12月4日(土)

学生や若手クリエイター向けのスキルアップイベント。ハードウェアの制御方法を学び、IoTを生かした課題解決アイデアを形にします。優秀賞に選ばれたのは「チームD」の作品「スマートミラー」。鏡に情報を表示して、身支度の時間を有効活用するアイデアで、参加者から多くの共感を集め、美容やメンタルケアなどさまざまな分野での可能性が評価された作品でした。



ロボット・ラボ

2021年4月～2022年3月 初級コース(5月・9月・1月開始) 中級コース(通年)

周りの状況にあわせて行動をとれるように、あらかじめプログラミングされたロボットの製作・制御を学び、チームで大会出場を目指す活動です。初級コースでは初心者でも簡単なロボット教材とデジタルプログラミングソフトを使い、自律型ロボットの基礎を学ぶことができます。初級コース修了後は、より高度な技術を学びながら、高性能ロボットの製作に挑戦できる中級コースを用意しています。複数のセンサーを利用した制御プログラムや電子回路の製作に挑戦したり、3Dプリンターを用いてパーツ製作も可能な環境を揃えています。

子どもたちは自律型ロボットの大会「ロボカップジュニア」に出場することを目指して毎週末活動しています。毎年春に開催される全国大会は、各地区より選抜されたチームとの試合を通じて、新しいアイデアや技術を知ったり、全国に仲間を増やしたりする貴重な交流の場でもあります。



情報モラルセキュリティ学習

2021年春は多くの学校で「1人1台端末」「高速通信ネットワーク」の整備が加速し、教育現場では授業での端末の活用方法やルール整備の対応に追われていました。その中で、端末の正しい活用方法やネット環境での多様な考え方を伝える必要性を伝えるべく、「GIGAスクール時代の情報モラルを考える会」が始まりました。キックオフイベントでは情報モラルエデュケーターの今度珠美先生による基調講演と県内学校の先生によるパネルディスカッションが行われ、子どもたちがICT利用をポジティブに学び、消費するだけでなく創造的な活用ができるような教育のあり方を学び、話し合いました。本年度の「情報モラル・セキュリティ学習出張講座」は、97講座を実施し合計1万3,855名が受講しました。



まちのデータ研究室

2022年2月19日(土)～3月12日(土)

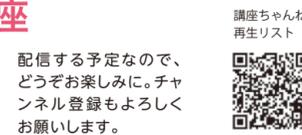
地域に埋もれているさまざまな情報をデジタルマップ上に表示して、地域の新たな魅力や課題共有を目的としたアプリを開発し、フィールドでの実証を通して地域運営にとって必要な情報は何かについて

手分けして行い、アプリに必要な情報を充実させていきました。発表会では6チームが発表。地域ゆかりの神社や出水の情報を可視化するアプリや、地域防災の運用管理に役立つアプリ、生活に欠かせないバスの運行状況がリアルタイムに分かるアプリなど、短期間の中でもアイデアを形にしてプレゼンテーションを行いました。発表後はそれぞれのアプリを見て意見交換も。参加者からは「地域の人と交流できて良い経験になりました」「アプリの利便性を高めて実用まで取り組みを続けたいです」との声が上がりました。



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ようと思っている初心者向けの講座から、仕事のスキルアップや趣味の創作まで幅広いラインナップから選べる「e-とびあ・かがわ講座」。本年度はスマホ関連の講座が充実し人気を集めました。また新たに「講座ちゃんねる」の動画配信もスタート。創作講座で人気の作品制作の手順を早送りで紹介しています。先生の無駄のないスマートなマウス操作と、完成していくセンス溢れる作品の数々は必見!本年度に公開された動画は7本。これからどんどん



令和3年度 e-とびあクラブ一覧

- かがわ19PCクラブ
- サマキテックネットメディアラボ
- サンポート新鮮くご会
- 16PCスマイル
- 10うさぎクラブ

- 17PCハル
- 18パソコンクラブ
- 長寿11クラブ
- かがわ長寿20パソコンクラブ
- P's子
- ピクセルクラブ
- 08パソコンクラブ
- かがわ長寿15パソコンクラブ

- 長寿12パソコンクラブ
- デジ写案倶楽部
- 長大13PCクラブ
- 04長寿パソコンクラブ
- 讃岐GameN_香川Unity部
- 09パソコンクラブ
- さくらセブンクラブ
- いちよんフレンズ(かがわ長寿14パソコンクラブ)

- なぎさのお星さま制作委員会
- GDG Shikoku
- 暮らしのパソコン倶楽部
- かがわ情報化推進ネット
- スマホ談話室
- えれくら!
- さぬきフィルムワークス
- 香川県eスポーツ協会 事業部

ITの魅力発信講座

ITに関する高度な知識と長年の実務経験を持ち、厚生労働省から技能指導者として認定された人材「ITマスター」。県内の小学校に出向いて、生活に根付くIT技術のおもしろさや可能性を伝えます。ビジュアルプログラミングやロボット組み立ての授業では多くの児童が興味を持って取り組み、楽しんでくれている様子がかがえしました。



後は、テーマごとにグループを組んで、アイデアを出し合いながらアプリのイメージを膨らませていました。フィールドワークでは地域の情報収集やアナログ情報のデジタル化などを

手分けして行い、アプリに必要な情報を充実させていきました。発表会では6チームが発表。地域ゆかりの神社や出水の情報を可視化するアプリや、地域防災の運用管理に役立つアプリ、生活に欠かせないバスの運行状況がリアルタイムに分かるアプリなど、短期間の中でもアイデアを形にしてプレゼンテーションを行いました。発表後はそれぞれのアプリを見て意見交換も。参加者からは「地域の人と交流できて良い経験になりました」「アプリの利便性を高めて実用まで取り組みを続けたいです」との声が上がりました。

県民参画講座

県民参画講座とは、登録団体が広く一般の方向けに、団体が持つ知識やITスキルを活かして、講座を企画・実施していただく制度です。今年度は、シニア世代が自分自身で「LINE」を使用できるようにするための講座を開催。定員を上回るほどの人気で、シニア世代にもスマホ利用が増えていることが分かります。(講師:特定非営利活動法人シニアネットかがわ)

