

## 2018年度学生研究会講義録（全10回）

今年で早6年目を迎える「学生研究会」。昨年度までは連続講義での開催であり、途中からの参加は可能ではあったものの、少し不自由な面もあった。そこで今年度より講義回数が減少したため、講義内容及び参加方法も少し変更した。講義は単発ものとし、興味のある回に自由に参加することができ、毎回受講生を募集した。気軽に誰でも参加できるような環境のもとスタートし、初心者向けプログラミング講座、ビジネスに役立つ企画講座など、多岐にわたりこの1年間学びました。そしてその成果をアウトプットする場として7月の「グッズコンテスト」や12月の「ビジネスプランコンテスト」に応募し、さらにはビジネスプランのアイデア及び、プレゼンテーションなどの指導も受け、結果、学生研究会の受講者が入賞するなど、大きな成果がありました。また11月に行われました「きたしんビジネスマッチングフェア」では学生たちが取り組んでいる「北摂エリアマッププロジェクト」の広報も兼ねて、来場者の方々にアンケートを行うなどして学生研究員のメンバーと共に活動し、とても充実した活動内容の1年でした。

以下は2018年度学生研究会の活動記録です。

### 第1回（2018.5.17）

#### 時限Ⅳ

##### アプリ開発『会話ロボ』

MacとXcodeを用いて、アプリ開発をする方法の基礎を解説。実際に簡単なサンプル『会話ロボ』アプリの開発をワークショップ形式で進めました。

#### 時限Ⅴ

##### グッズコンテストプラン案の作成

- ・ 思いつき = 「こんなことが出来たら良いな～」という思い
- ・ アイデア = 思いつき + それを可能にする方法
- ・ 企画 = アイデア + 具体案

アイデア出しシートを用いて、2つの異なる種類のものを掛け合わせて発想することを試しました。

『新しいもの』 × 『古いもの』

『学生らしいもの』 × 『社会問題』

『安いもの』 × 『便利なもの』



## 第2回 (2018.5.24)

### 時限Ⅳ

#### アプリ開発『もぐらたたき』

MacとXcodeを用いてアプリ開発をする方法の基礎、先週の内容を簡単におさらいしました。

サンプルのゲーム『もぐらたたき』の開発に挑戦しました。

最後の30分間は、時限Ⅴと同じシートを用いて、グッズコンテストを想定してアイデア出しを行いました。

### 時限Ⅴ

#### グッズコンテストプラン案の作成、提出書類の検討

『なぜ?を繰り返す』シートを用いて、アイデア出しを行いました。

提出資料のポイントを挙げて、予選通過を目指し、提出書類を検討してもらいました。

- (3) コンセプト、ちょっと良く思えるように
- (4) 名称、良い感じの案を
- (5) 狙いまたは(7)アピールポイント、このグッズが良い宣伝になる理由を書きます
- (8) 自由記入欄、イラスト必須、ニーズのリサーチまたは価格や生産に関するリサーチ（案にリアリティーを持たせる）

#### 提出物：

グッズコンテストの用紙に記入し、1人1枚以上を提出してください。次回授業で相互に講評しブラッシュアップします。

## 第3回 (2018.6.7)

### 時限Ⅳ

#### アプリ開発『マシュマロキャッチ』

新たなサンプルゲーム『マシュマロキャッチ』、画面内で物体の自由落下をシミュレートする簡単なゲームを作りました。

作成後はパラメータの数値を変更することで、点数を変えたり、マシュマロの出現頻度を変えたりしました。

最後の30分間は、時限Ⅴと同様、グッズコンテストのプレゼンについて、プレゼンのチェックシートを用いて講義を行いました。

### 時限Ⅴ

#### グッズコンテストプラン案、提出書類の添削

提出書類をお互いに読み、採点を行います。

ポストイットを用いて『良い点』と『改善できそうな点』を出しあい、各自の案をブラッシュアップします。

プレゼンのチェックシートの使い方、プレゼン資料の作り方を開設しました。これを用いてプレゼンを考えます。

来週の提出物：

プレゼンチェックシートを埋めて次回授業時に提出してください。プレゼン資料の各ページの内容を文字で書いても良いし、別の紙に図を書いても良いです。

## 第4回 (2018.6.14)

時限Ⅳ

アプリ開発『脱出ゲーム』

『脱出ゲーム』アプリを作成します。XcodeのStoryboardを使って画面をたくさん作成し、画面に写真を貼って、透明なボタンに画面遷移を設定します。

本来はアプリのインターフェースとしての画面遷移を作り、レイアウトやデザインを検討するための機能ですが、簡単にちょっとしたものが作れて面白いです。

最後に、プレゼンのチェックシートを配布し、使い方を説明しました。

来週の提出物：

予選通過したチームは、次回までにプレゼンの概要を作成してきてください。

時限Ⅴ

グッズコンテストプラン案、プレゼン資料の作成

プレゼンのチェックシートとホワイトボードを使い、プレゼン資料の作成を進めました。

- ・共感できる課題を挙げ、その解決のための案という説明を組み立てて、押し付けるのでないプレゼンにしましょう。
- ・各ページに1つ以上の図を入れるように。どういった図が入られるかよく考えましょう。図が無理ならイラストまたは写真を検討しましょう。
- ・ニュースを引用するなど、主張には必ず事実を添えます。情報が無ければ身近で良いのでアンケートなどの調査をしましょう。
- ・弱点を指摘すると、聴衆が疑問に思っていて共感を得られるかもしれません。また弱点を自ら指摘してそれを補強することで、より優れた案になります。

サンセット案について、すごく良いアイデアが出ました。予選さえ通過すれば上位に食い込みそうです。

がまんパース案は、弱点を補強することで2つの課題を同時に解決する優れた案になりました。

両案とも内容がすごく良くなってきたと思います。予選通過は難しいかもしれませんが、勉強のため、あるいは来年のために、通過できなくてもプレゼン資料は作成してください。

来週の提出物：

予選通過したかどうかに関わらず、次回までにプレゼンの概要を作成してきてください。

第5回 (2018.6.28)

時限Ⅳ

アプリ開発『地図アプリ』

地図を表示し、ボタンを押すことで世界の各地に移動するアプリを作成し、以下のことを学びました。

- ・フレームワークの概要の理解
- ・アクションの接続の意味と操作方法の理解
- ・マップビューへの緯度と経度、範囲の指定の方法
- ・ピンを立てる方法
- ・GoogleMapsを利用した緯度経度の取得方法
- ・起動時に自動的に実行するプログラムの書き方

時限Ⅴ

クライアントへのプレゼンを例に、以下の各点を説明。

- ・クライアントの調査からプレゼンに至るまでの考え方 → ピラミッド状に積み上げ、最後がプレゼン
- ・調査、ヒアリング、アイデア出し、選択、資料作成、プレゼンの各段階の関係 → 徐々に小さくなるので調査やヒアリングが重要
- ・プレゼンの席では全てを話さない、話す場でなく案をぶつけて反応を見る場と考える
- ・準備資料は多めに用意しておき、反応の良い話題があればサッと出す
- ・コンテストの場合は準備しておいて、関係するツッコミや質問があればサッと取り出して答える。

プレゼンを成功させるためには綿密な準備と練習が欠かせません。

- ・ある程度できて来たら時間を計る
- ・人に聞いてもらう
- ・これらを綿密に行うには時間がたくさん必要です。あらかじめ心得ておくこと。

何が最も重要か

- ・問題提起、グッズの内容、弱点の克服の3つの山を意識して
- ・その3つのうちどれが一番重要か？も考えてください

プレゼン練習

- ・順に、前で発表練習してもらいました。
- ・プレゼンを聞いていて疑問に思った点をお互いに指摘しあい、さらに検討する材料としました。



## 第6回 (2018.10.4)

### 時限Ⅳ

#### アプリ開発『ブラックジャック』

MacとXcodeを用いて、アプリ開発をする方法の基礎を解説。前期のおさらいをしながら簡単なサンプル『ブラックジャック』を作成してみます。

画面表示イベント、ボタンイベント、アウトレットなどについて学びました。

次回も続けます。

#### ビジネスモデルとは

ビジネスとは、極端に単純化して言うと、売るものまたは原材料を安く仕入れて高く売ること（ただし手間を掛けすぎずに）です。

#### ピクト図解

ビジネスモデルを理解したり検討するのに便利なピクト図解を、『シンプルな物販』を例に紹介しました。

ピクト図解を用いて、自分の好きなもの売るビジネスを考え、売価や原価を検討しました。

→宿題にしました。次回までに書いて持ってきてください。

#### ビジネスプランコンテストについて

出来るだけ出してください。

### 時限Ⅴ

Ⅳ限に続きピクト図解を用いて、シンプルな物販だけでなく、以下の11のビジネスモデルを紹介しました。

- (1) シンプル物販モデル
- (2) 小売モデル
- (3) 広告モデル
- (4) 合計モデル
- (5) 二次利用モデル
- (6) ライセンスモデル
- (7) 消耗品モデル
- (8) 継続モデル
- (9) コレクションモデル
- (10) マッチングモデル
- (11) フリーミアムモデル

マクドナルドやアップルを例に、1つのビジネスでも複数のビジネスモデルが重なっていることを説明しました。

アップル → シンプル物販に、小売モデルが加わっている。

マクドナルド → シンプル物販に加えて、ハッピーセットは合計モデル、コカコーラは小売モデルと広告モデルが加わっている。

自分の好きなもの売るビジネスに、シンプルな物販以外の以下のようなモデルを加えられるか検討しました。

- (11) フリーミアムモデル
- (7) 消耗品モデル

【宿題】

時限Ⅳ：ピクト図解を用いて、自分の好きなものを売るビジネスを考え、売価や原価を検討し記入して持ってきてください。

時限Ⅴ：ビジネスプランコンテストにエントリー予定の自分の案を、ある程度煮詰めて持ってきてください。

第7回 (2018.10.18)

時限Ⅳ

アプリ開発『ブラックジャック』

前回に引き続き、MacとXcodeを用いて、簡単なサンプル『ブラックジャック』ゲームを作成します。

前回のおさらいをしつつ、アウトレットとアクションを接続し、手札と親札をランダムで表示するようにしました。

今回は11をJと表示したり、10として合計したりする処理を作成します。

時限Ⅴ

前回出席していない人ばかりだったので、ピクト図解とそれを用いて11種類のビジネスモデルを解説しました。キーワードを挙げて、ビジネスプランを考えました。

→次回締切日です。ビジネスプランコンテストに応募するプランを持って来て下さい。

第8回 (2018.11.1)

時限Ⅳ

アプリ開発『ブラックジャック』

前回に引き続き、MacとXcodeを用いて、簡単なサンプル『ブラックジャック』ゲームを作成します。

サンプルを元に、自分で考えて必要なプログラムコードを記述しました。

- ・「Start」ボタンを押したとき、最初のカードを配り（ランダム）、不要なラベルを空欄に
  - ・「OK」ボタンを押したとき、親がもう一枚引くかどうかを判断し、手札の合計とで勝敗を判定する
  - ・「One more」ボタンを押したとき、やはり、親がもう一枚引くかどうかを判断して、勝敗を判定する
- ※ if ~ else 構文を用いて、親札の枚数の決定、勝敗の判断を行う

時限Ⅴ

ビジネスプランコンテスト 締め切り直前

考えて来たビジネスプランを発表してもらい、みんなで相談してより良いプランとなるよう検討しました。

スポーツと寄付をテーマとしたプラン

- ・2019年から毎年、ラグビー、オリパラ、マスターズなどが開催される
- ・会場で服を寄付し、海外に送るなど
- ・オークションの開催、スター選手を誕生させる。

地方観光活性アプリ

- ・スポット情報を地元の人が着込み、出かけた人が検索して閲覧
- ・テキストでなく、写真と動画をメインとする
- ・クラウドファンディングのように観光客からの出資を募り、割引クーポンを発行するなど再訪を促す

## 第9回 (2018.11.8)

### 時限Ⅳ

#### アプリ開発『ブラックジャック』

前に引き続き、MacとXcodeを用いて、簡単なサンプル『ブラックジャック』ゲームを作成します。

以下の機能を持つfunctionを作成しました。

- ・ 1をAに、11, 12, 13をJ, Q, Kに変換する機能
- ・ 11, 12, 13を10として合計を求める機能

次回はAを1または11として扱う機能を作成、点数を扱えるようにし、ブラックジャックアプリを完成させます。

### 時限Ⅴ

#### ビジネスプランコンテスト 発表資料作成

応募したビジネスプラン案が書類審査を通過したと仮定し、発表のための発表資料を作成しました。

発表資料は6ページを基本として作成します。

- (1) 解決すべき課題
- (2) 課題を分解し原因を探る
- (3) 鮮やかな解決策
- (4) 具体案
- (5) 詳細／問題点
- (6) 問題点の解決／まとめ

次回までに、ひとつおりの完成させて来てください。

## 第10回 (2018.11.29)

### 時限Ⅳ

#### アプリ開発『ブラックジャック』

MacとXcodeを用いて、簡単なサンプル『ブラックジャック』ゲームを作成するシリーズの最終回です。

殆どの参加者が前回お休みだったため、前回のおさらいを中心に、ブラックジャックを作成しました。

- ・ 1をAに、11, 12, 13をJ, Q, Kに変換する機能
- ・ 11, 12, 13を10として合計を求める機能

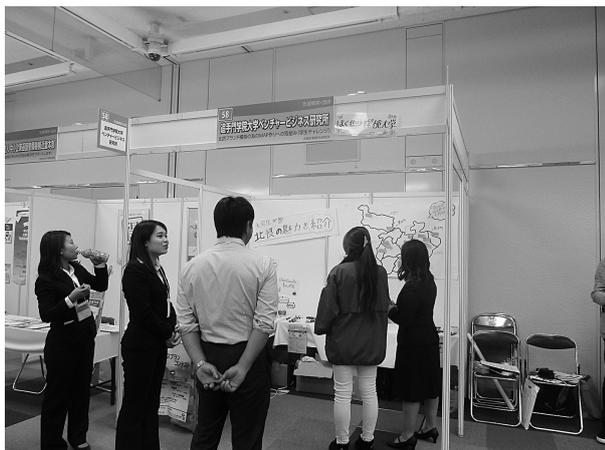
### 時限Ⅴ

#### ビジネスプランコンテスト 発表資料作成

書類選考を通過した

- ・ Sports Donation 案
- ・ ヘルスレポート 案

について、皆で意見を出し合いブラッシュアップしました。



 追手門学院大学  
**ほくせつ探検大学**  
 ～北摂エリアマッププロジェクト～  
 ご連絡はこちらへ  
[hokusetu.mpj@gmail.com](mailto:hokusetu.mpj@gmail.com)

 北おおさか信用金庫 ×  追手門学院大学 ×  サイネックス

	 Instagram	 HP
 Twitter	 Facebook	 Radio Blog

## 学生研究会 会則

2016年4月1日制定

### (目的)

第1条 本会は、ベンチャービジネス研究所の目的に則り、本学学生が社会に出て役立つ人材になる為、ベンチャービジネスの理論並びに実態調査を学び研究することを目的とする。

### (会員資格)

第2条 会員資格は、本学全学部生（院生含む）対象とする。

### (入会手続)

第3条 会員になろうとする者は、所定の入会申込書を提出しなければならない。

### (除名)

第4条 会員が、次のいずれかに該当するときは、所員会議の決議により除名することができる。

- (1) 研究会の名誉を傷つけ、又は目的に反する行為をしたとき。
- (2) 会員としてふさわしくないと認められる行為をしたとき。

### (退会)

第5条 会員は、退会届を提出して、任意に退会することができる。

### (改正)

第6条 規則の改正は、所員会議に諮り決定する。

付 則 本規則は、2016年4月1日より施行する

