

2019年度学生研究会講義録（全10回）

今年で7年目となりました「学生研究会」。昨年度より講義回数を20回から10回に変更したことにより、多くの学生が興味のある回に参加できるよう内容についても単発ものに変更致しました。その結果、今年度は全10回で延べ約240名の学生が参加し、気軽に誰もが自由に参加できるようになったことが伺えます。初心者向けのゲーム作成プログラミング講座、また研究所主催の「グッズコンテスト」や「ビジネスプランコンテスト」応募へのサポート講座など、多岐にわたりこの1年間学びました。そしてその成果を7月の「グッズアイデア発表会」や12月の「ビジネスプラン発表会」において発表することができました。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（通称：ほくせつ探検大学）」の広報や調査も兼ねて、来場者の方々にアンケートを行い、約200名の方々に協力頂き、このプロジェクトにも大変興味を持って頂いていることが確認できました。この1年も学生研究員のメンバーと共に活動し、大変充実した活動内容となりました。

以下は2019年度学生研究会の活動記録です。

第1回（2019.5.16）

時限Ⅳ

Unityを用いたゲーム開発

スマホやパソコンなどのゲームを開発する環境（ソフト）、Unity（ユニティ）を用いたゲーム開発の初歩を学びます。

- ・Unityの起動
- ・プロジェクト作成
- ・ファイル操作
- ・画像の使用
- ・ゲームオブジェクト、重力と当たり判定の設定
- ・スクリプトの使用
- ・ゲーム実行

等の初歩的な内容を学習しました。

時限Ⅴ

グッズコンテストに向けプラン作成（りそな銀行さま）

- ・チームごとにプレストし、15分で100個のアイデアを出す
- ・残りの15分で出たアイデアを整理し、トップ3を決める
- ・チームごとに1位、2位のアイデアを発表し、それぞれの優勝を決める

※プレストのルール：批判禁止、質より量、突飛さ歓迎、便乗（それいいね、なぜなら…）

チーム分け

1. いたくら3人
2. だいもん3人
3. なかごし6人
4. いけだ5人
5. まつもと5人
6. 林田6人

7. なかむら3人

各チーム1位のアイデア (◎が優勝)

1. ATM用ポーチ
2. 時計つき貯金箱
3. シリコンエアボトル
4. 通帳／印鑑入れ (○)
5. リバーシブルガマ口
6. 食器用スポンジ (○)
7. ケーブルガード (◎)

各チーム2位のアイデア (◎が優勝)

1. ウチワ
2. ハブラシ
3. エコバッグ
4. ハンディファン (◎)
5. ベットボトル入り水
6. シリコン製おかずカップ (○)
7. モバイルバッテリー (×)

第2回 (2019.5.30)

時限Ⅳ

Unityを用いたゲーム開発

配布したプリントを参考にし、ジャンプゲームを作成し、Unityの使い方の基礎のおさらいと、ジャンプやスクロールの作り方を学びました。

[プリントのPDFファイルを参照]

加えて、以下を実装しました。

- ・宝を取ったらゲームクリア
- ・オバケが追いかけてくる

時限Ⅴ

グッズコンテストに向けプラン作成 (りそな銀行さま)

グッズの目的を考えます。

- ・知名度向上
- ・ブランドイメージ向上
- ・口座開設増

自分たちのチームのグッズアイデアが、これらの目的それぞれについて効果がありそうかどうか、1～10点で評価します。もし低ければ、工夫を加えることで点数を高くできるかどうかを考えます。

知名度向上のために、SNSに投稿／拡散されやすいかを考え、やはり1～10点で採点します。

どういった写真を撮れば拡散されたりイイネを付けられやすいか、面白いネタや良いと感じられるアイデアを考

えます。

上記の目的やSNSでの拡散されやすさは、グッズの良い所の一部です。他の良い所は何か考えましょう。

例)

- ・お金に関係している
- ・手数料が（他行より）安いことをアピールできる
- ・持ち歩ける／人前で使うため目に触れる
- ・若者にアピールできる
- ・繰り返し使えて経済的・エコ

上記を相談しアイデアを出し尽くして、それを織り込んだ提出資料を完成させてください。

追手門部門にも応募するチームは、同じことをそちらでもやってください。

（次回授業時の提出物）

次の授業日2019.6.6(木)が応募締め切りです。資料を完成させてファイルを持って来ててください。

実際には応募しないチームも、出来るだけ作成して来ててください。

第3回 (2019.6.6)

時限Ⅳ

Unityを用いたゲーム開発

配布したプリントを参照し、迷路ゲームを作成します。

[プリントのPDFファイルを参照]

※Unityの使い方・考え方に慣れたので、プリントには操作手順でなく、徐々に「何をするか」を記載するようにしています。どう操作すればそうなるかを考えて行ってください。

以下を学びました。

- ・Unityの基本操作方法のおさらい
- ・主人公を作成し動かす方法、追いかけて来て当たったらゲームオーバーになる敵の作成方法、壁・ゴールの作成方法のおさらい
- ・アニメーションの作成方法
- ・敵の動き（往復や巡回など）の作成方法

時限Ⅴ

グッズコンテストに向けプラン作成（りそな銀行さま）

応募資料を作成して来てもらいました。それを見ながら、口頭で発表してもらいました。

発表チーム順

1. ポーチャ
2. LIBERA
3. りそなウォレット
4. おーい りそにゃ
5. ECO'S
6. KNK

7. KOINS

他のチームの発表を聞きながら、良い点／悪い点を1つ以上上げて紙に書き、最後に紙を切って各チームに渡して、各意見を参考にしてもらいました。

良い点の例：

- ・SNS映えのするもの／その方法への言及。
- ・ターゲット層に関する言及。特に若者（大学生のプランらしい）や、主婦とシニア（どちらもりそな様のターゲットと考えられる）。あるいは特にターゲットを絞らない場合は、老若男女がターゲットであり広いことに言及。
- ・お金に関係している／手数料が（他行より）安いこと／窓口が遅くまで開いていることをアピールできる。
- ・エコなどイメージの良いもの。

悪い点の例：

- ・実現可能かと疑われそうなもの。
- ・費用の調査が不十分だったり曖昧なもの。

書類選考結果は残念でした。

来週からは、早めにビジネスプランコンテストに向けて準備していきたいと思います。

（次回授業時の提出物）

特にありません。

第4回（2019.6.27）

時限Ⅳ

Unityを用いたゲーム開発

前々回配布プリント「Unityでジャンプゲームをつくろう！」と、前回配布プリント「Unityで迷路ゲームをつくろう！」を用いて、要素を組み合わせたゲームを作ります。

[プリントのPDFファイルを参照]

手順

1. ジャンプゲームを作る
3. 迷路ゲームに登場した、規則的に動く敵を作る

以下の各要素を実装します。

1. カーソルで移動、スペースでジャンプ
2. 追いかけてくる敵
3. 触ったらクリアになる宝箱
4. 規則的に動き続ける敵
5. 敵に触ったらゲームオーバー
6. 下に落ちたらゲームオーバー
7. 動き続ける床

(宿題)

来週は探した画像を用いて、オリジナルゲームを考えて作ります。ゲームシステムはジャンプゲームと同じです。以下を考えてきてください。

- ・ストーリー
- ・世界観
- ・自分は誰か、敵は何者か

時限V

予選通過できず残念でしたが、気持ちをビジネスプランコンテストに切り替えて、頑張って考えていきましょう。その前にグッズコンテスト本番の発表を想定して、発表資料を作成します。

1. 問題は何か→自分に関係する事柄と思ってもらう
2. 原因は何か(問題を分解する)
3. 解決策の提示→意外性・納得感+若さが必要
4. 具体案
5. 補足・弱点・解決案→弱点を考え、その対策をも発表する
6. まとめ4→3→2→1と戻る

●ドラマチックか、事務的か？

場合に応じたスタイルで。基本的には事務的なものが多いので、ドラマチックさを意識する。

●ストーリーを考える

ただ発表するのではなく、つい引き込まれる・楽しい・ハラハラするプレゼンが勝つために必要です。

●各ページの内容を箇条書き

●箇条書きからワイヤーフレームへ

●みなさんの資料におそらく足りないもの

事実が足りません。事実とはデータのこと、データとは図・表・グラフ・写真のこと
基本的に、1ページに1つ以上配置する
調べる・無理なら身近でアンケートを取る。

(宿題)

ビジネスプランコンテストについて、以下を考えてきてください。

- ・問題は何か？
- ・誰の問題か？

第5回 (2019.7.4)

時限Ⅳ

Unityを用いたゲーム開発

前回に続き、プリント「Unityでジャンプゲームをつくろう!」「Unityで迷路ゲームをつくろう!」を参照してゲームを作成します。

ルールと作り方はそのままですが、今回は、自分で作りたいゲームを考えて作ります。

- ・ストーリー
- ・世界観
- ・自分は誰か、敵は何者か

配布した画像を用いるのではなく、世界観にあう画像をダウンロードして使いました。

※検索してダウンロードした画像には著作権があるので注意してください。著作者の許可がない限り、このゲームを公開することはできません。

どのチームもよく考えられていました。例として薬が体内を冒険するゲームを発表してもらいました。

また、Unityの考え方や操作方法にも慣れてきました。

後期はパズルゲーム等に挑戦します!

(持ち物)

後期は、ゲーム制作を次の週も続けるため、自分の領域に保存する方法を用意しておくか、USBメモリを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向け、アイデアを出す練習をします。

●プレスト (ブレインストーミング)

明確なルールがあります。

- ・批判禁止 (誰かが批判したら指摘しましょう)
- ・質より量
- ・突飛さ歓迎
- ・便乗OK (それいいね、なぜなら～、さらにこうすれば～)

この4点に注意しながら、数値目標を決め時間内にたくさんのアイデアを出します。

●検討したテーマ

『困っていること』を挙げてもらい、そこから福嶋が選んだテーマについて、チームに割り振って話し合ってもらいました。

- ・通学が無駄に長い
- ・タピオカのお店の待ち時間が長い
- ・遅刻ぐせが治らない／朝起きれない／朝ごはんの時間がない
- ・足が大きく靴を選びにくい／身長が低く服が似合わない

●プレスト後にやること

- ・ビジネスになりそうなアイデアを選ぶ
- ・実現可能性を考える
(高いものが良いとは限らないが、審査では高い方が良くても
10%のものがアイデアにより100%になるようなものがベスト)
- ・売上を考える (初年度/2年度/3年度) ・原価と経費から資本金を決める

製造業は原価が高く、在庫リスクがある

サービス業は固定費が高い

●売上の考え方

ターゲット層全体の人口

- それを欲しいと思う人の割合
- その製品・サービスを知る人の割合 (広告手法)
- 購入する機会のある人の割合 (販売網)
- 購入を決断する割合 (評判)

●評判に関して

人の脳は、たくさんある店舗や、他のルートから何度も聞く商品名を良いものと錯覚します。

このため、SNSによる拡散や高評価が重要と言えます。

(広告で目にする、SNSや口コミで評判を見聞きする、店頭でポップを見る、の3回)

(宿題)

ビジネスプランコンテストについて、個人的な困りごと、大学生らしい困りごと、社会の問題、などをテーマにプレストを行い、案を考えてきてください。



第6回 (2019.10.3)

時限Ⅳ

Unityで射的ゲームを作ろう！

(17日に配布のプリントを参照)

- ・プロジェクト作成 ・テキスト作成
- ・オブジェクト配置、重力と当たり判定を適切に設定
- ・自機オブジェクトにスクリプトを付けて移動と発射できるように
- ・アイテムオブジェクトとCanvasにスクリプトを付けて弾数とスコア表示を行いました。

次回は続きを行い完成させて、好きなように改造します。

時限Ⅴ

ビジネスプランコンテストプラン案の作成

テーマを挙げました。

- ・食事 ・眠る ・服
- ・移動 ・スポーツ ・旅行
- ・勉強 ・本 ・恋愛

チームに分かれ、好きなテーマを選択して、「どのような業態が考えられるか」を挙げてもらいました。

次に、「そのビジネスで、お金をもらう方法」を挙げて貰いました。普通にユーザーに料金を請求する以外に、
・広告収入 ・企業との提携 ・サブスクリプション (月額など)
などが考えられます。

さらに、以下のようなキーワードを加えて考えてみました。

- ・場所 ・田舎 ・農業 ・テクノロジー ・家族 ・メディア ・医療 ・反対側

これを2つのテーマについて行いました。

●宿題

2つのテーマについて、ビジネスプランを完成させて、11日までにLINEで提出してください。

第7回 (2019.10.17)

時限Ⅳ

Unityで射的ゲームを作ろう！のつづき

17日に配布のプリントを参照し、前回の続きを進める。

- ・アイテムオブジェクトとCanvasにスクリプトを付けて弾数とスコア表示
- ・一定時間後に弾が消えるようにする
- ・他にさまざまなオブジェクトを配置したり、スクリプトを用いてオブジェクトを動かすを行いました。次回も続けます。

時限V

ビジネスプランコンテストプラン案の作成

各チーム、それぞれのアイデアについて、評価基準に基づいて1 - 5点で自己採点しました。

- ・オリジナル性
- ・市場性
- ・実現可能性
- ・社会貢献性
- ・プレゼンテーション

そして、それぞれの評価基準について、どうすれば得点を挙げられるか相談し案を出しました。

それぞれの評価基準について、得点を挙げるヒントは以下の通りです。

- ・市場性→ターゲットを明確にし、拡大を考える。また、その人口が多いという証拠を探す。
- ・社会貢献性→関連する社会問題を挙げ、プランによってそれらを解決する方法を考える。
- ・オリジナル性→学生らしい視点で考えてみる。
- ・実現可能性→プレゼン前に、実行可能な部分を考えて、実際にやってみる。

これらのキーワードを加えて考えてみても、各基準の点数を上げられるかもしれません。

- ・場所／田舎／農業 ・テクノロジー ・家族／医療 ・メディア ・反対側

改善後の点数を合計すると、18-21点になりました。21-22点を狙って改善を重ねてください。

追加でもう1案を考えます。テーマは自由、思いつかなければ以下のどれか。

- ・勉強 ・時間 ・バイト ・お店 ・学生 ・スマホ（ゲーム）

●宿題

- ・授業でA4の紙に書いた表を完成させたものの写真
 - ・3～4個の案を完成させ、そのうち2つを選び、コンテスト指定の書類に記入したファイル
- これらを22日までにLINE等で提出してください。（または24日までに）



第8回 (2019.10.31)

時限Ⅳ

ビジネスプランコンテスト 応募資料作成

応募資料の作成が遅れているチームが多かったため、ゲーム開発はお休みし資料作成を進めました。

時限Ⅴ

ビジネスプランコンテスト 応募資料作成のつづき

各チーム、資料を作成し応募しました。

応募資料各項目の書き方のコツは以下の通り。

(4) 概要

- ・この項目だけで、良い案だと思わせる工夫を入れること
- ・収益を得る方法を明確にすること

(5) きっかけ・理念

- ・きっかけ：実体験を文章化するなど
- ・理念：商品やサービスを通じてどう社会に貢献することが出来るか考える

(6) ターゲット

- ・『この商品を欲しいと思っている人』などは当然であり、書かない
- ・年代・性別・職業・生活圏など個人の属性を具体的に設定する

(7) 事業展開の方法

- ・事業をどう開始し、どのように拡大していくか、順を追って具体的に書く。
例) まず店舗を作る→○○で宣伝する→SNSをこう活用する…

(8) 市場性

- ・ニーズを予測し、ニーズがあると考えられる理由を記述する
- ・潜在顧客数=ターゲットの全人口×○○%の人が購入してくれると想定し計算する

(9) 収支計画

- ・売上=商品(サービス)の単価×ユーザー数×年間の購入(利用)回数
- ・販管費=オフィス家賃、光熱費、人件費、広告費など、原価以外に毎月必要なお金

また、評価基準に基づいて1-5点で自己採点し、3点未満の項目を補強できる案を考えました。

- ・オリジナル性
- ・市場性
- ・実現可能性
- ・社会貢献性
- ・プレゼンテーション

第9回 (2019.11.28)

時限Ⅳ

Unityで3Dゲームを作ろう!その1

- ・3Dの新しいプロジェクトを作成し、操作する方法を学ぶ
- ・重力や衝突を設定する

- ・平面、立方体や球体を用いてドミノ倒しを作成する
- 2Dと違い、空間内の視点移動とオブジェクトの配置は難しくコツがいります。一方で、重力や衝突の扱いは2Dと同様のため、うまくステップアップ出来たと思います。

時限V

ビジネスプランコンテスト プレゼン資料作成

各チーム、プレゼン資料の作成に取り掛かりました。ポイントは以下の通り。

いいプランとは？

- ・ハートフルであること／社会に貢献すること／学生・若者らしいこと

採点基準は？

- ・新規性／実現可能性
- ・プレゼンのうまさ→すべての採点項目を押し上げる

プレゼンの必要要素

- ・意外性が必要→困難な課題×解決する鮮やかなアイデア→なるほど！を演出

効果的なプレゼン方法

- ・もうやりました！→プランを部分的に実行し、評価して発表する

その他

- ・サブスクリプション／Life Time Valueを狙うと良い
- ・収益性が低いプランが多いので、どう収益を上げていくかの考察があると良い

6ページを基本に作成する

1 課題 2 分解 3 解決法 4 具体案 5 問題点 6 その解決・まとめ

A4白紙を縦横6つに区切り、右に各要素を簡条書き、左にそのページのレイアウトを書く。

表裏を使い、6ページを完成させる。

●宿題

白紙を埋めて持ってきてください。それを使って発表してもらいます。

特にPOLAチームは、それを元にプレゼン資料をパワポで作ってきてください。

第10回 (2019.12.5)

時限IV

Unityで3Dゲームを作ろう！その2

- ・平面、立方体、円柱、球で、3D空間にピンボールの盤面を作る
- ・重力を設定、盤面を傾けて球が手前に転がるようにする
- ・玉を突くスクリプトを作成
- ・ヒンジジョイントを設定、useSpringをオンオフするスクリプトを用いてフリッパーを作成

オブジェクトの配置と設定、簡単なスクリプトを組み合わせることで、3Dの簡単なゲームを作れることを体験してもらいました。

時限V

ビジネスプランコンテスト プレゼン練習

各チーム、プレゼン資料の作成とプレゼン練習に取り組み、2チームに発表してもらいました。

POLAチームのプレゼン資料の添削を例に、重要なポイントをいくつか解説しました。

- ・文字量が多すぎ。見せたい部分に集中し、他を大幅にカットする。
- ・ジャンプ率（同じページ中の大きい文字と小さい文字の大きさの比率）を高める。見て欲しい部分を思い切って大きく、補足はギリギリ読める程度まで小さくする。
- ・図を多用し、内容が伝わりやすくなるよう工夫する。
- ・図や写真は、いま何について説明しているかを表すアイコンでもある。
- ・数値データは分かりやすいグラフ、または単に数字を単位付きで大きく表記する。
- ・社会問題をどう解決するのかを強調する。
- ・収益を上げる方法を、簡潔に分かりやすく説明する。
- ・ビジネスを拡大する方法を年ごとに挙げる。財務諸表と矛盾しないように。

よく練習して、発表がんばってください！



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

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