

## 7<sup>th</sup> e-ICON World Contest 参加レポート

慶應義塾湘南藤沢高等部 西梓

宇佐美朋子

### 【現地に行く前の活動】

現地に行く前にはいくつかの書類と事前課題を提出する必要がありました。書類には個人個人でメールアドレスや住所、大会に向けた抱負や自分のできる仕事などについて書くものと、日本人二人でアプリの内容をどうするか話し合っ書いものなどがありました。また、パスポートのコピーや顔写真も送る必要がありました。韓国側とのチームが決定した後は e-ICON の公式サイト内にあるチームブログで役割分担等の話し合いをしました。チームブログはチーム間の連絡手段として開設され、確認したらすぐに自分の名前や習得済技能などを含めた自己紹介と、よろしくお願ひしますとの旨を書いおくといひと思ひます。ただ、このチームブログが更新されても通知などが入ってこないひで効率が悪いと感じ、私たちのチームはチームブログよりもすでに名簿とともに記載されていいたメールアドレスを通じてのやり取りを重宝しました。

メールを通じて、日本人サイドと韓国人サイドで作りたいアプリの草案をぶつけて最終的にどのようなアプリを作るかを一つに決めました。我々のチームは、結果的には日本人サイドの草案がそのまま通る形となりました。その後は役割分担について話し、韓国に実際に行って会うまでにやることを決めました。

現地で作業できる時間は短いひで、アプリ制作については出発する前にほとんど終わらせて行っただ方がいひと思ひます。私たちは韓国で実際に作業する時間が少ないことを危惧して、あらかじめアプリ制作をほとんど日本でやりました。プログラミングは西が担当し、約2か月かけてアプリを完成させました。その中で必要な素材を集める作業などはうまく韓国人とも分担して行っただひで効率よく短時間でプログラミングを完成させることができました。今回このようにアプリを制作するのは初めてのひで苦勞しましたが、新しく学ぶひもたくさんあって良い経験になっただひと思ひます。私たちのように事前にアプリ制作を九割方終わらせておくひと圧倒的に楽だっただひで、あらかじめ形だけでも作っただひを強く勧めます。

事前課題は主催者側から指定された四本の動画を鑑賞して、それぞれについて要約や学んだひなどを書いというひでした。自分たちが期日内に提出していても韓国側が提出してないひということも考えられるひで、連絡して確認を取っただひをいひと思ひます。四本のうち三本は TED の動画だっただひで、動画の日本語訳を見ながら課題を進めるひことができました。これらの動画はそれぞれ10分以上あるひも長い動画だっただひで、課題を書き終えるひに時間を要しました。残り一つの動画は YouTube の動画だっただひで日本語訳はありませんでしたが、動画としては短く、複雑な英語も使われていなかったひで比較的簡単に課題を終わらせるひことができました。

また、大会側から海外旅行保険に入るひよう指示があっただひでそれぞれで加入しました。また、チームで一人は Google Play のアプリ開発者アカウントに登録していくひがいいひです。私たちのひは韓国に行っただひから Google Play にアプリを上げるひがあるひがわかりました。今後の大会がどうなるひはわかりませんが、あるひと安心ひです。

## 【持ち物】

大会側では機材はほとんど用意してもらえないのでパソコン等は自分で用意する必要があります。変換プラグ、延長コード、タコ足配線は持っていくべきです。作業部屋によってはコンセントが限られているため、ないと電源を確保できないかもしれません。開発環境などの必要に応じてサブモニターもあると便利だと思います。Wi-Fiは作業部屋のある建物や自室では用意されていますが、その他の場所ではありませんし、頻繁に切れたり部屋の場所によってなかなか繋がらなかったりするので、空港でポケット Wi-Fi を借りておくことを強く推奨します。プロモーションビデオを撮影するためのカメラは大会側でもいくつかは用意されています。しかし作業期間の終わりのほうに近づくと多くのチームがカメラを使うのでなくなってしまっていることもあります。早めに撮影するか、スマホで撮影するか、自分たちでビデオカメラを持っていくといいです。また、大会の行われた大学への移動や観光をするときはバス移動になりますが、冷房が強いので上着も持っていくといいです。雨が突然降ることもあったので折り畳み傘かレインコートも必要です。

韓国側へのお土産も買っていくといいと思います。そんなに高いものを持っていく必要はありませんが、日本のお菓子などを持っていくと喜ばれます。国によっては参加者全員分のお土産をもってきて配っているところもありましたが、韓国側のチームメイトと先生の合計三人分は最低でも持っていくといいと思います。

夜食としてカップラーメンを持っていきましたが、そんなに必要ではなかったかなと思います。食事が辛いものばかりなので、辛い物がどうしても苦手だという人はいくつか持っていくとおなかがすいたときに食べられます。お菓子も持っていきましたが、これは自分で食べたり作業を手伝ってくれた先生にプレゼントしたりなど役に立ったので持って行ってよかったと思います。

## 【チーム概要】

### [Japan]

西梓（チームリーダー、アプリ制作、映像制作）

宇佐美朋子（リーフレット制作）

### [Korea]

Park Seong-Jun（サイト制作、その他）

Lee Hui-Jun（サイト制作、その他）

私たちは Planeco という環境問題を解決するための SNS アプリを制作しました。様々な環境問題が起こっている現代の地球で、それらを解決するためにそれぞれが普段行っている地球にやさしいことや知っていることを共有して、問題意識や知識を高めようという目的のアプリです。完成したものは Google Play に上がっています。

<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.westclan.mychat&hl=ja>

（本アプリは全て英語で書かれています。ご了承ください。）

## 【現地での様子】

### ○日程

- 8月17日 日本出国、韓国入国
- 8月18日 Opening Ceremony と Mini-Olympic 開催、午後から作業開始
- 8月19日 作業
- 8月20日 作業
- 8月21日 作業、最終提出日
- 8月22日 観光
- 8月23日 Closing Ceremony
- 8月24日 帰国

### ○8月17日

日本からの参加者は私たちの学校と神奈川大学附属高校の 2 チームだったので、横浜駅発の成田エクスプレスと一緒に乗って空港へ向かいました。ポケット Wi-Fi を予約していた人は空港で借りていました。



韓国に到着すると、空港で e-ICON のスタッフが何名か待機していました。その人たちに連れられて貸し切りのバスに一時間半程乗り、UNIST という大学に到着しました。この日は特にすることはなく、食事をとった後は部屋でアプリの内容について話し合って寝ました。部屋に入る前に e-ICON のアメニティとしてトートバッグとポロシャツと水筒がもらえます。ポロシャツは後日集合写真を撮る時に着るものです。トートバッグは作業部屋と自室の移動の際に PC を入れたりするのに丁度いいものでした。水筒は部屋の外にあるウォーターサーバーで水を汲むときに使えます。作業部屋にも飲み物は用意されますがジュースばかりなので、いつも持っているとなにかと便利です。部屋は二人一部屋が四つ集まった共同の場所で過ごしました。玄関はオートロックなので、必ずカードキーを持って外に出るようにしてください。ごみ箱がないのでビニール袋をごみ袋の代わりにしていました。適当なものでいいので、ビニール袋はたくさん持っていくと必ず使えると思います。エアコンと Wi-Fi もリビングのような部屋の一つあるだけなので、リビングから遠い部屋だと暑い上に Wi-Fi も届かず、かなり不便だと思います。洗面台と併設のシャワーがありますが、時間帯によって温水が出ないことや、水の出が悪いこともありました。人の使っていない時間を狙って使うといいです。また、部屋にかなり大きくてジャンプ力の高いカマドウマという虫が 2 回出没しました。虫が出たときは玄関の下駄箱にある殺虫スプレーで殺せます。部屋には有線でネットが繋げる LAN コンセントがありますが、私たちが試した限りではインターネットにつながらず、使用できませんでした。個室についている鍵は勢いよくドアを閉めると勝手に内側から鍵が閉まってしまうような構造だったので、気を付けないと締め出されてしまいます。私たちも

一回締め出されましたが、クリップのような細長いものがあれば外からでも空きます。



○8月18日

朝食の後ホールで Opening Ceremony が開催されました。生徒だけでなく、先生や審査員も全員が一堂に会するのは、この場と Closing Ceremony のみとなります。ここで初めてチームの韓国側の生徒と顔合わせをしました。大会全体の流れや目的、審査基準などについて事務局から説明があった後、大会参加者全員が自己紹介をしました(自分の名前と出身国を言う程度の簡単なものです)。その後、UNIST の学校についての説明を1時間ほど聞き、生徒のみ体育館に移動して Mini-Olympic が行われました。これは自分のチームメンバーとの親交を深めるためにチームで一つの簡単な課題に取り組むレクリエーションでした。今年は1枚の厚紙とセロハンテープで橋を作り、それを机と机の間に架け、その上に何本のペットボトルが置けるかを競うゲームでした。私たちのチームの記録は37本で、一位を取ることができました。



昼食は大会の始まりということで、普段は大学の食堂内で食べるのが今回だけは Ceremony を行ったホールでの食事でした。バイキング形式でデザートを含めいろいろな食事がありました。寿司もありました。

午後からは作業部屋のある別の建物に移動してチームごとの作業に入ります。部屋はグループ



(Cambridge や Oxford)ごとに分けられ、一部屋に四チーム程度がいることになります。私たちの使っていた部屋はコンセントがたくさんある部屋でしたが、必ずしもたくさんあるというわけではないので注意してください。また、作業机と椅子がついているものだったので、最初は慣れません。また、作業中に大量に差し入れをしてくれます。昼間はお菓子が常時部屋にあり、たまにアイスなども差し入れしてもらえます。夕食後も夜食としてピザや甘辛い唐揚げなどがもらえます。高カロリーなうえ、夕食後にもかかわらず大量に支給されるので、無理そうなときは勧誘に押されず、正直に丁重に断ってください。

#### ○8月19日

この日から作業日が続きます。このころから既に学食の質素な食事に飽きてきました。作業としては、アプリの完成度を高める作業やロゴの作成、パンフレットの作成などをしました。この日にアプリを Google Play に上げる必要があることが判明し、急ぎ新しいアカウントを作りました。



#### ○8月20日

この日は朝から作業をしていましたが、途中で気分転換に全員で集合写真を撮ることになっていたのでもらったポロシャツを着るようにとの指示がありました。この日中にアプリが完成し、パンフレットとサイトの作成を始め、プロモーションビデオ用の動画の撮影、編集などをしました。夜食としてSUBWAYのサンドウィッチが一人一つ出されましたが、夕食直後でお腹も空いていなかったので断りました。

#### ○8月21日

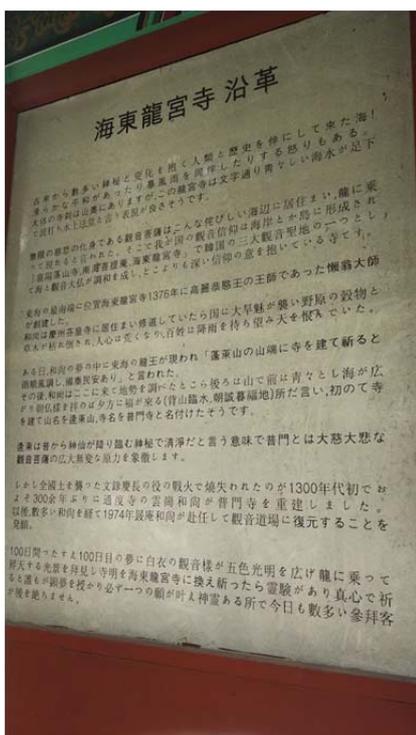
前日の夜中にほとんどの作業が終了していたのでこの日は早めに作品を提出して、もう一つの日本のチームの手伝いなどをしていました。Project Proposal について、英語で長文を書かなければならず、ところどころ文法のミスなどもあるかと思ったので、英語を母国語としている他チームのオーストラリア人の先生に一度チェックしていただきました。

提出締め切り時間の直前に提出作品の形式が違うと言われ、提出し直すことになるトラブルがありましたが、最終的に受け取っていただくことができたので安心しました。

#### ○8月22日

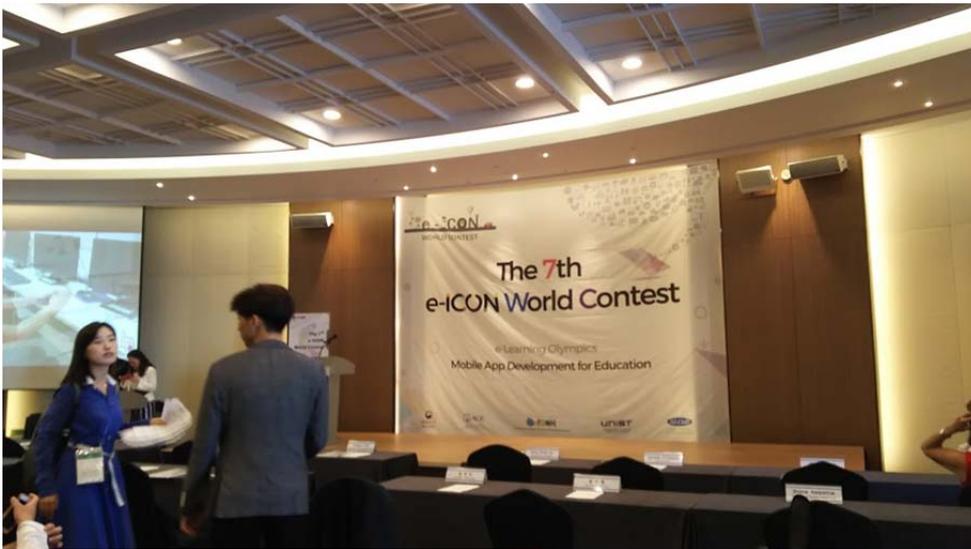
この日はアプリの審査が行われるので、参加者たちは UNIST を離れて釜山の方へ観光に行きました。この日はバス移動がかなり多くなります。最初に行ったのは海東龍宮寺というお寺でした。チームメン

バーで記念写真を撮るなど、自由に観光することができます。途中で雨がパラパラ降ったので折り畳み傘を持参してよかったと思います。その後は釜山の中心地の方に向かい、バイキングの昼食をとった後に一度解散して自由行動をすることになりました。私たちはもう一つの日本人のチームと共に地下鉄で釜山駅へ向かい、お土産の韓国のを買いました。このころには天気が嵐のようになっていたために、その後のロープウェーに乗るという予定を取り消して UNIST に戻りました。夕食は Outback の弁当を頂きました。



○8月23日

朝、荷物を片付けバスに載せ、Closing Ceremony の行われるヌリマル APEC ハウスへ行きました。途中、ホテルでバイキングの昼食を食べました。学食では辛い韓国料理ばかりだったので、久しぶりに食べた洋食がとてもおいしく感じました。ヌリマル APEC ハウスで賞の発表と表彰が行われます。私たちは三位でしたが、この大会ではすべてのチームが何かしらの賞をもらえます。表彰後は記念写真を撮ったり評価について審査員の方に質問したり自由な時間を過ごして、韓国側のチームと韓国以外のチームに分かれてバスに乗ります。この時点で大会の全工程は終了となり、韓国人ともお別れになります。韓国外のメンバーは近くのゲストハウスで一泊して翌日自国へとそれぞれ帰国します。この日の夕食は自由で、ゲストハウスの近くにある大通りで適当な店を見つけてそれぞれで食べます。私たちは日本人で固まって、イタリアンのお店に行きました。次の朝が早いので早めに寝ます。



○8月24日

朝早く空港へ向かう貸し切りバスに乗って、帰国します。空港はそこまで広くはありませんが、キムチなどの定番のお土産は検査を通った先でも買うことができるので無理に一日観光の日を買わなくても大丈夫です。

#### 【韓国での活動、提出物など】

○本活動、アプリ制作の最終調整

現地に集まって実際に会ってから、韓国人の二人は西がプログラミングしたアプリを始めてみるようになりました。そこで韓国人の二人からも改善のアドバイスやアプリの色味などの細かい調整についても

聞いて、よりよいアプリに仕上げました。また、すでにあったクイズやおみくじ機能をより充実させました。

### ○動画制作

今年は実際に審査員の前に立って発表するプレゼンテーションはなく、三分のエレベーターピッチと呼ばれる動画の制作とプロモーションリーフレットの作成を要求されました。

動画制作について、西が Adobe Premiere Pro を用いて制作しました。この動画ではアプリの概要、目的、生み出される結果、制作の過程について盛り込みました。チームとしての一体感を審査員にアピールするために、途中で寸劇を入れて動画を作りましたが、私たちとしても撮影中はとても楽しみながら撮ることができたので盛り込んでよかったなと思いました。これについても、動画内で使用した素材や図、写真などの収集をメンバーで分担し、効率的に動画制作に取り組みました。

### ○Project proposal

制作したアプリについて、目的や結果として得られるものをはじめ、制作手段や使用したソフトウェアなどを詳しく記載するのがこの Project Proposal です。本大会で提出しなければならないものの中でアプリに次いで重要なもので、審査でも特に重視されるのでかなり詳しく書いておくと思います。私のチームでは実際のアプリのスクリーンショットなども用いて 20 ページ以上にもわたる Project Proposal を書き上げて提出しました。すべて英語で書かなければならないのでとても大変でしたが、こちらもアプリ制作とほぼ同時進行で日本にいるうちに大部分を書き上げていたので実際に韓国で付け加えた部分は少なく済みました。

たまたま私たちのチームの近くに母国語が英語であるオーストラリアのチームがいたので、オーストラリアチームの先生に英語のチェックをしていただきました。細かい文法を直していただくことができ、より良いものになったと思います。

### ○プロモーションサイト

当初は作る予定の無かったプロモーションサイトですが、韓国に到着してから至急制作を始めました。WordPress のテンプレートを拝借して、韓国人とも協力して三か国語で制作しました。

サイト内には、アプリの詳しい使い方や制作したメンバーの紹介、Youtube にもアップロードした動画やアプリダウンロードのリンクなどが貼ってあります。

<https://westclan.jp/planeco-www/>

### 【まとめと感想】

今回の e-ICON 大会の参加はとても貴重な体験となりました。アプリ制作をはじめ、プログラミングをほとんどしたことがなかったですが、今回を機にたくさんのプログラミング言語やアプリ制作の方法を学ぶことができ、とても有意義な 3 か月を過ごすことができたと思います。

他国の生徒と協力して一つのものを作り上げることの難しさを学ぶこともできました。私は英語さえできればある程度海外の方とコミュニケーションは取れるだろうと思っていましたが、実際に韓国に行って韓国含め世界各国の同年代の生徒と交流して英語だけでは意思疎通ができないんだということに衝撃

を受けました。簡単な会話はできて、実際に作業を進めていくうえで伝達が非常に非効率的だったように思います。それを機に、私は日本語と英語以外の多言語にも興味を抱くことができたと思います。韓国語を始めとして様々な言語を使うことができれば、より多くの人とスムーズに会話して交流関係を持つことができると思いました。そういった面でも、今回の大会参加が私にもたらした影響は大きかったように感じます。

今回三位という結果について、正直なところは嬉しいや悔しいという感情より達成感と満足感が私の中にありました。やれるだけのことをやり、また得たものは三位という結果以上に大きいものなのではないかと思いました。今回の経験と培った知識と自信を今後の自分の力にしていくことができればな、と思いました。