

ソニー教育財団 第3回「高校生エンジニア体験 (aibo)」概要

公益財団法人 ソニー教育財団は、プログラミング・アプリケーション開発や商品企画に強い興味や関心を持つ高校生を募集します。私たちの生活に喜びや感動を与えるような aibo の動きを実現するアプリケーションを作ってみませんか？

生徒4名で1チームを作り、自律型エンタテインメントロボット“aibo”（アイボ）のオリジナルの動きを作るアプリケーションの企画・開発の一連の流れを、ソニー株式会社の aibo の開発部門担当者から直接助言をもらいながら体験していただきます。

- お申し込みは学校単位（1校あたり1チーム4名の生徒と代表の先生1名）
- 学校に aibo を1体と開発環境をお貸しします
- 指導や成果発表、開発チームとのやりとりはすべてオンラインで実施します
- 生徒が作成したアプリケーションの中で、ソニー教育財団が承認したものは、一般 aibo オーナー様にもご提供させていただく予定です



aibo（アイボ）

参加条件など詳しくは以下をご覧ください、Webフォームよりお申し込みください。

※応募校多数の場合は、抽選とさせていただきます。予めご了承ください。

<https://www.sony-ef.or.jp/monodukuri/highschool.html>

募集期間：2020年10月19日（月）～11月27日（金）18時受付まで

① 主催・共催

主催：公益財団法人 ソニー教育財団

共催：ソニー株式会社 AI ロボティクスビジネスグループ

② 募集校数と参加者

日本国内の高校・高専より6校 ※応募者多数の場合は抽選とさせていただきます。

1校あたり1チーム4名と代表の先生1名（生徒参加者総数24名）。

③ 体験できること・学べること

- ソニーの最新技術や、ライフスタイルを変えるような製品コンセプトなどについて学べます。
- 企業で働くように、各自が責任を持ち、チームで進める一連の開発プロセスが体感できます。
- クラウド環境の構築とアプリケーション開発を体験できます。
- ソニーの開発チームと直接対話しながら、新しいものを作り出す喜びや課題解決の面白さを味わえます。
- 同じ年代の参加者が、相互にアイデアをプレゼンテーションし合うことで、刺激になります。
- 生徒が作成したアプリケーションの中で、ソニー教育財団が承認したものは、一般公開（※）され、aibo オーナー様にご利用いただけるようになります。自ら設計したアイデアが、世の中の役に立つことを実感できます。

※一般公開にあたっては、アプリケーションのブラッシュアップや改変等をお願いすることがあります。

④ 応募にあたって

- 学校単位でご応募いただきます（1校につき1チームのみ）。
- 手続き等のご連絡は、代表の先生宛にメール等でさせていただきます。
- 生徒全員がプログラミング言語を理解できる必要はありませんが、メンバーの中には、HTML や Python などの初歩的なコードを理解する生徒の参加が必要です。下記⑤をご確認ください。
- パソコン等のハードウェア、ネットワーク環境は参加者側でご用意ください。
- aibo の動作には Wi-Fi 環境が必要です。
- オンライン会議（Microsoft Teams）ができる環境が必要です。
- 「キックオフ（初回）」、「最終プレゼンテーション」のイベントは参加必須です。開発途中でのエンジニアとの対話日は、学校側と調整させていただきます。
- 応募校多数の場合は、抽選とさせていただきます。予めご了承ください。
ご参加いただける学校には、代表の先生に詳細のご連絡をさせていただきます。

⑤ 参加される生徒の役割とチーム

生徒 4 名で、1 チームを構成してください。担当や役割は以下の通りです。

あくまで目安であり、すべての生徒がプログラミングや HTML 言語に長けている必要はありません。

チームの中で作業を補うことができれば、役割とスキルや経験が異なってもご参加いただけます。

ご不明な点がございましたら、後述のお問い合わせまでご連絡ください。

		役割	向いている人
①	プロジェクトリーダー	プロジェクトの進行やスケジュールを管理し、チーム開発を最後までリードする	チームをまとめることが好きで、最後までやり切る責任感がある
②	アプリケーションデザイン	アプリケーションの見た目や、ユーザーの使い勝手を考える	モノのデザインや使い方など、ユーザー体験に興味がある
③	ソフトウェア開発（フロントエンド）	Web 上でユーザーが直接触れる部分のアプリケーションを作る	HTML、JavaScript の簡単なコードが理解できる ※動的な Web アプリケーションを作った経験があればなおよい
④	ソフトウェア開発（バックエンド）	開発環境で、aibo の動きを設計する	Python や他のプログラミング言語の簡単なコードが理解できる ※参考：Python のサンプルコードはこちらをご覧ください https://developer.aibo.com/jp/docs#サンプルコード

⑥ 貸し出し

本プログラムの実施期間中は、学校に以下を無償でお貸し出しいたします。

aibo については、本プログラム終了後、速やかにご返却いただきます。また、開発環境については、本プログラム終了時に使用できなくなりますので、予めご了承ください。

- aibo 1 体
- アプリケーション開発に必要なアマゾン ウェブ サービス (AWS) アカウントとその環境
※パソコン等のハードウェア、ネットワーク環境は参加者側でご用意ください。

⑦ 参加費

無料

⑧ イベント開催日と開発期間（仮）

すべてのイベントはオンライン（Microsoft Teams）で実施します。Microsoft Teams の操作や接続について不安な方は、事前にテスト接続の機会を設けさせていただきます。

- **【参加必須】** キックオフ（オリエンテーション、座学、アプリケーション開発の手順説明）
2020 年 12 月 17 日（木） 15 時 30 分-18 時 00 分
- 生徒によるアプリケーション開発期間
2020 年 12 月 17 日（木）～2021 年 1 月 26 日（火）
※この期間に各校で開発チームへの質疑や助言を求める機会を設けます。日程は個別に調整させていただきます。
- **【参加必須】** プレゼンテーション（成果物についての発表、講評）
2021 年 1 月 27 日（水） 16 時 00 分-18 時 30 分
※動画とプレゼンテーションスライドでアプリケーションや aibo の動作について説明させていただきます。

⑨ 募集期間と応募方法

募集期間： 2020 年 10 月 19 日（月）～11 月 27 日（金）18 時受付まで

応募方法： ソニー教育財団のホームページに掲載の Web フォームよりお申込みください

<https://www.sony-ef.or.jp/monodukuri/highschool.html>

ご応募いただいた学校へは、ソニー教育財団よりご登録いただいた先生宛に、メールにて「受領」のご連絡をさせていただきます。募集締め切り後に、「抽選結果」および詳細のご連絡させていただきます。

⑩ その他

- 当日の様子、写真、成果物であるアプリケーション等を、ソニー教育財団、ソニー株式会社のホームページその他、広報活動に利用させていただくことがあります。
- 成果物であるアプリケーションや UI デザインは、学校名とともに一般の aibo オーナー様に公開され、ご利用いただく場合があります。なお、一般の aibo オーナー様への公開は、主催者の判断に依るものとします。
- aibo および開発環境において、故意及び、過失による破損や汚損が発生した場合は、修理代または同製品購入費用もしくは同等品購入費用を弁償していただくことがあります。
- 参加決定後、万一、やむを得ない事情で参加できなくなった場合は、速やかに、下記お問い合わせまでご連絡ください。

⑪ 問い合わせ先

公益財団法人 ソニー教育財団

〒140-0001 東京都品川区北品川 4-2-1

TEL : 03-3442-1005

担当 : 山下