ICT 分野

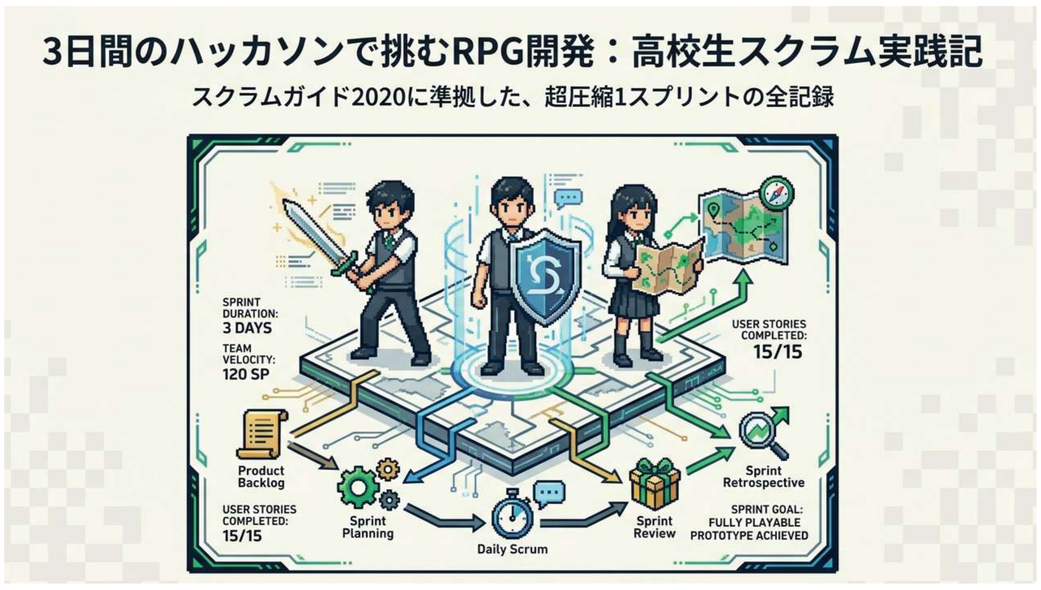
2026年度
ものづくり・ICTキャリア実習等支援事業
[協働実践プログラム]
宮崎工業高等学校
【指導】 株式会社フェニックスシステム研究所

アジャイル・スクラム・ハッカソン体験

実施日：前期チーム：9月30日・10月1日・2日（8時間×3日）　後期チーム：10月14日・15日・16日（8時間×3日）
実施校：宮崎県立宮崎工業高等学校　電子情報科　2年生6名（前期3名、後期3名）
講　師：株式会社フェニックスシステム研究所岩切 隆道さま
内　容：通常数ヶ月かかるゲーム開発を、3日間という極短期間に高校生3人でAIを駆使しながら、RPGを開発しようという「ハッカソン」体験。
ハッカソンを実施するにあたり、「AI2040問題」について学びを深め、AIの利用について見つめ直し、アジャイル・スクラム開発手法を活用しながら取り組んだ。



AI2040 についてわかりやすくまとめた作品



ハッカソン体験についてまとめたプレゼン

アジャイル開発

全体が数ヶ月～数年のプロジェクト内で計画・設計・実装・テストの小さな単位（イテレーション）を何度もループする。仕様変更や変化に強い。

スクラム開発

1～4週間ほどの期間（スプリント）に10人程度の少人数のチームで制作・検証・改善を繰り返す。
役割・ルールが明確に決まっている。

ハッカソン

数時間～数日で集中的にアイデアを形にする開発イベント。エンジニア、デザイナー、プランナーなどが即席チームを組み、与えられたテーマに沿って、試作品を作り上げ、その成果を競い合う。

短期間でプロトタイプを作り上げなければならない使命感から、個々のプレッシャーが大きくなる。お互いの長所を活かすチームの雰囲気作りが成功のカギとなる。



前期チーム



講師の岩切さんと後期チーム

感　想：
今回の研修では、3日間のRPG制作を通してチームでのコミュニケーションの大切さを学びました。
開発には主にAI（Gemini）を使用しましたが、制作経験のない私たちは計画をAIに任せすぎてしまい、提示された時間配分を大幅にオーバーしてしまいました。しかし、3人で「このプログラムはどうかな」「もっとこの要素を入れたい」と熱心に意見を交わし、分からないところを教え合うことで、短い期間ながらも素晴らしいゲームを完成させることができました。
この経験から、急速に普及するAIとの向き合い方について深く考えさせられました。便利なあまり、無意識に「すべて任せて楽をしよう」という甘えがあったと気づいたからです。今後はAIを盲信するのではなく、主体性を持って向き合い、自分の未来を支える「良い相棒」のような関係を築いていきたいです