

函館市 2DAYS
プログラミングキャンプ

HakoiPro

ハコプロ

Unityを用いてデジタル水族館を作ろう

Date. 8.7^月-8^日 (火)

Time. 10:00-16:00

参加費
無料

定員
10名

場所 函館アリーナ
大会議室B

必要な物

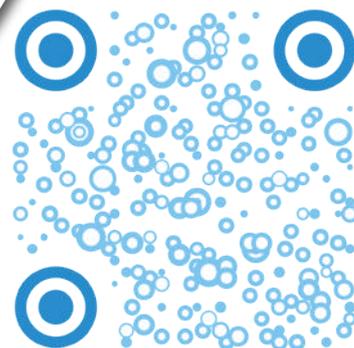
特になし
パソコンは
ご用意しております。

対象
函館市内に住む
中学・高校生/高専生

* 初めての方でも安心
* 途中入退室可

お申し込みはこちらから
Google フォームが開きます

使用ソフト
1日目 Scratch 2日目 Unity



主催 サツドラホールディングス株式会社

共催 函館市 函館市DX推進ラボ

協力 株式会社シーラクス 株式会社ブリッジプロダクション 北海道大学 大学院水産科学研究所

後援 北海道教育庁渡島教育局

ビジュアルプログラミング言語『Scratch』から 本格的なプログラミングツール『Unity』へ

1日目



- 10:00~10:30 自己紹介
- 10:30~10:50 講義①『函館マリカルチャープロジェクトにおける産学官連携の
取り組みについて』
- 11:00~12:00 素材制作『デジタル機器で魚や海のイラストを描いてみよう』
- 12:00~13:00 昼休憩
- 13:00~13:20 講義②『メタバース(仮想空間)とは?』
- 13:20~14:20 実技演習『Scratchを用いて「オンライン水族館」を作ってみよう』
- 14:30~14:50 講義③『日本や世界における「スマート漁業」の取り組みについて』
- 14:50~16:00 実技演習『チャレンジ課題(1)~より現実の水族館に近づけるには?』

2日目



- 10:00~10:30 アイスブレイク
- 10:30~10:50 講義④『持続可能な陸上養殖構築に向けたプログラミング技術の活用
について』
- 11:00~12:00 実技演習『チャレンジ課題(2)~オンライン水族館に、プログラムを
追加しよう~』
- 12:00~13:00 昼休憩
- 13:00~13:20 講義⑤『プログラミング言語の種類や特徴について』
- 13:20~15:00 実技演習『Scratchのプログラムを、Unityで書き換えよう』
- 15:00~16:00 成果発表会『制作した「オンライン水族館」についてプレゼン発表しよう』

本講座は、函館市の産学官連携プロジェクトです。



福田 覚 教授

北海道大学水産学部
地域水産業共創センター
担当：講義①



菊地 優 氏

株式会社ブリッジプロダクション
代表取締役
担当：講義③、講義⑤



高橋 勇樹 助教

北海道大学水産科学院
担当：講義④



安田 光喜 氏

株式会社シーラクス
札幌大学外部講師
担当：講義②



函館市DX推進ラボ

お問い合わせ

函館市経済部工業振興課(相内、緋田)

メール: kougyou1@city.hakodate.hokkaido.jp

お電話: 0138-21-3350