

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



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