

令和7年度
高校生
サマーキャンプ

開催報告



高校生アプリ開発キャンプ 2025 開催報告

2025 年 8 月 4 日（月）～ 5 日（火）で、県立岐阜商業高校で「高校生アプリ開発キャンプ 2025」を開催しました。
6 年ぶり 8 回目を迎えた高校生アプリ開発キャンプの開催状況をレポートします。

【参加者】県内各地域の高校 2 年～ 3 年生 計 20 名

【参加校】県立岐阜商業高校、県立大垣商業高校、県立武義高等学校、市立関商工高校、県立東濃実業高校

事前学習 1 日目 7 月 28 日（月）

<プログラミング研修>



1 日目は、4 時間にわたるプログラミング研修を実施しました。本研修は、タイムカプセル株式会社の皆さまにご協力いただき、プログラミング未経験者の生徒でも一からアプリの作り方を学べる内容となっていました。研修では、「X-code」という開発環境を用い、画面レイアウトの基礎や、タイマーアプリ、タッチ機能を活用したアプリの制作に取り組みました。また、同じ学校の生徒同士で固まることなく、他校の生徒とも積極的にコミュニケーションを図る様子が見られ、終始和やかで良い雰囲気の中、研修を進めることができました。

事前学習 2 日目 7 月 29 日（火）

<デザイン研修・アイデアワークショップ>



2 日目は、2 時間のデザイン研修と 1 時間のアイデアワークショップを行いました。デザイン研修では、オンラインで使える無料のグラフィックデザインツール「Canva」でアプリのアイコン、ホーム画面のデザイン練習をしました。アイデアワークショップでは活用したいデータ、ターゲット（5W1H）などの項目に沿ってアプリ企画ワークシートに開発したいアプリのアイデアを書き出しました。

キャンプ1日目 8月4日（月）

＜オリエンテーション＞



ソフトピアジャパンの内木副理事長、岐阜県庁 商工労働部の郷次長、岐阜県高等学校商業教育研究会 大垣商業高校の増田校長先生からご挨拶をいただき、オリエンテーションがスタートしました。

スケジュール説明の後、参加者全員で記念撮影。県内様々な地域から 20 名の高校生が県立岐阜商業高校に集結しました！これから 2 日間、このメンバーでスマホアプリを開発します。

＜講義・アイデア発表・チームビルディング＞



記念撮影後は、本キャンプの全体を取りまとめていただくタイムカプセル株式会社の相澤様からアプリ開発を始めたきっかけ、IT 企業最新動向やグローバルな視点から見た IT 企業などといった興味深いお話をいただきました。「自分の好きなものと IT を合わせることで夢を実現した」という心強いお言葉が、開発に熱を込めて取り組む後押しになりました。

また、事前学習で考えたアイデアを皆の前でプレゼンし、自分が良いと思うアイデアを全員で投票しました。投票の結果、5 つのテーマに決定。「岐阜カフェマップ」「岐阜電鉄」「刀ゲーム」「鮎ゲーム」「Let's 筋華山」。どれも魅力的なゲームになりそうなアイデアです。

＜アプリ開発 1日目＞



1日目の午後からは、さっそくチームに分かれてアプリ開発に取り組みました。このキャンプは、県内企業の皆さまのご協力のもと、地域との連携を通じて、より実践的なアプリ開発を経験することを目的としています。今回は、県内企業4社から4名の講師にご参加いただき、各チームにサポートして加わっていただきました。なお、講師の中には県立岐阜商業高校の卒業生もおり、生徒たちにとって良い刺激となっていました。

プログラミングの経験が少ない生徒も多く、開発の中では難しさを感じる場面やエラーでつまづくこともありました。その都度、自ら調べたり、講師に積極的に質問するなど、主体的に問題解決に取り組む姿が見られました。

キャンプ2日目 8月5日（火）

<アプリ開発 2日目>



2日目もチームに分かれてアプリ開発を進めました。画像作成担当、実装担当で役割分担をしてアプリ開発を進めました。役割分担をしてアプリ開発を進める中でも、随時チームで集まり、アプリのUIについて相談をして改善している姿も見られました。チーム全体でより良いアプリを目指して協力する姿が印象的でした。

<発表会>



Gifu Café Map チーム



岐阜鉄道チーム



SAMURAI SWORD チーム



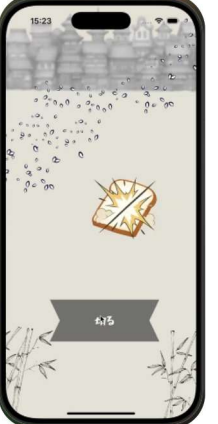
トップ・オブ・アユチーム



Let's 筋山チーム

2日目の最後には、発表会を行いました。各チームが順番に、アプリのコンセプトや特徴について発表を行いました。初日の段階では動作していなかったアプリも、発表時にはすべてのチームが動作する状態まで仕上げており、高校生たちの高い学習意欲と吸収力に関心させられました。完成度の高いアプリが多く、実際にアプリとして機能している点にも驚かされました。中には、当初予定していた仕様のすべてを実装するには至らなかったチームもありましたが、限られた時間の中で最後まで粘り強く取り組み、それぞれがベストを尽くしていました。

本キャンプの全体を取りまとめていただいたタイムカプセル株式会社の相澤様からは「アプリ開発での最大のポイントは素直になること。面白いが面白くないかを素直に言って面白くなければなぜ面白くないかを追求することが大事。」というお言葉をいただきました。

アプリ	Gifu Café Map	岐阜電鉄	SAMURAI SWORD	トップ・オブ・アユ	Let's 筋華山
概要	条件に合ったカフェ（「ご飯が食べたい」「コーヒーが飲みたい」など）を見つけやすくするアプリ そのカフェの有名なものをマップのピンに貼り、わかりやすくした（ケーキが美味しい…ケーキのイラストなど）	岐阜を観光したいけど岐阜についてあまり知らない人たちに向けて、バスや電車に乗っているスキマ時間にすごろくで地域の有名なものを知ることができるアプリ	関市の刃物をイメージした刀をタップで作り、果物などを切るアプリ タップ数によって称号が与えられる	タイミングよく鮎を飛ばしてザルの上に鮎を乗せることができるクリアというアプリ 乗せるのが難しいときに岐阜県にまつわるお助けクイズがでる、クイズで岐阜県の知識を得ることができる	岐阜県の観光要素とフィットネスを掛け合わせたアプリ 性別、年齢、体重、目的、週間運動日数を入力することでユーザーに合った登山道を出し、消費したカロリーよりも少ない食べ物を表示できる
スクリーンショット	 	 	  	  	  

アプリ開発に経験の少ない生徒が多い中、他校の生徒とも協力して2日間のキャンプを終えることができました。自分たちで考えたアイデアを自分たちで作りに上げていく経験は、普段の授業では得難いものだと思います。IT技術への親しみと、未経験からアプリ開発をやり遂げたという自信が、高校生の皆さんのこれからの活躍に最大限発揮されることを期待しています。

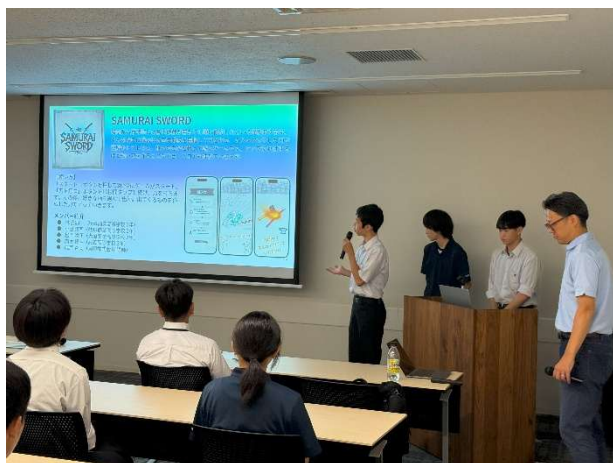


8月25日（月）

＜成果発表会・アプリ体験会＞

岐阜県庁で成果発表会・アプリ体験会を開催しました。

そして、「Let's 筋華山」が、米国アップル社の審査を経て、全世界に公開されました。高校生たちの挑戦と創意工夫によって生まれた今回の取り組みは、地域から世界へ発信する確かな一歩となりました。





<運営>

主催：公益財団法人ソフトピアジャパン

共催：岐阜県高等学校商業教育研究会

後援：岐阜県教育員会

運営：タイムカプセル株式会社

開発サポート：株式会社インフォファーム、大垣共立銀行、貝印株式会社、株式会社電算システム