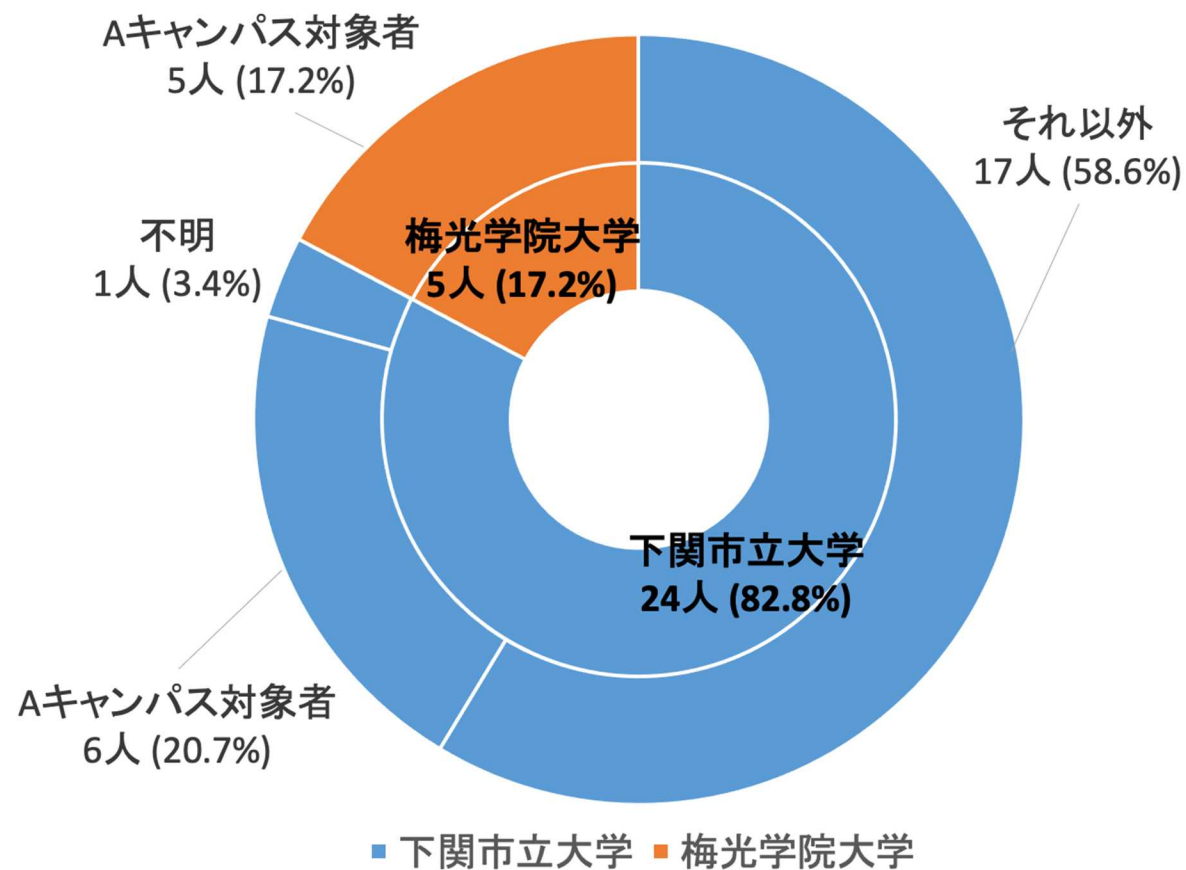


デジコンしものせき2025 アンケート集計結果

■ アンケート実施期間：

令和8年1月10日～14日

■ アンケート回答者：29名



■ アンケート内容

Q1. 最終審査を終えて、デジコン全体についての満足度はいかがでしたか。

Q2. Q1について具体的に満足したこと、不満な点などありましたらお聞かせください。

Q3. デジコンに参加しようと思った理由をお聞かせください。

Q4. デジコンを通じて、「下関市の健康課題」に対する興味・関心は高まりましたか

Q5. Q4に関して、感想や印象に残ったことがありましたらお聞かせください。

Q6. デジコンを通じて、課題解決に向けて、デジタル技術を活用して新しいものを生み出すことに興味・関心は高まりましたか。

Q7. デジコンを通じて、課題解決に向けて、デジタル技術を活用して新しいものを生み出すことができるという視点が身につきましたか。

Q8. Q6とQ7に関して、感想や印象に残ったことがありましたらお聞かせください。

Q9. 生成AIをどのような工程で利用しましたか。（複数選択）

Q10. 生成AIを活用したことで、どのような効果があったと考えますか。（複数選択）

Q11. 生成AIについて、もっと知識や経験があれば出来たこと・やってみたかったことを教えてください。

Q12. チーム活動について満足度はいかがでしたか。

Q13. Q12に関して、感想やご意見がありましたらお聞かせください。

Q14. デジコンに参加したことでご自身の成長に役立ったと感じたことがあればお聞かせください。

Q15. 今回のデジコンを通じて、「こういう機会があればもっと成長できた」ことがあればお聞かせください。

Q16. 運営（事務局、メンターなど）について満足度はいかがですか。

Q17. Q16に関して、コメントがありましたらお聞かせください。

Q18. デジコンでできたソリューションをプロジェクトとして進めていきたいですか。

Q19. 次回デジコンが開催された時、メンターをやってみたい、もう一度参加者として参加したいなど、お考えがあればお聞かせください。

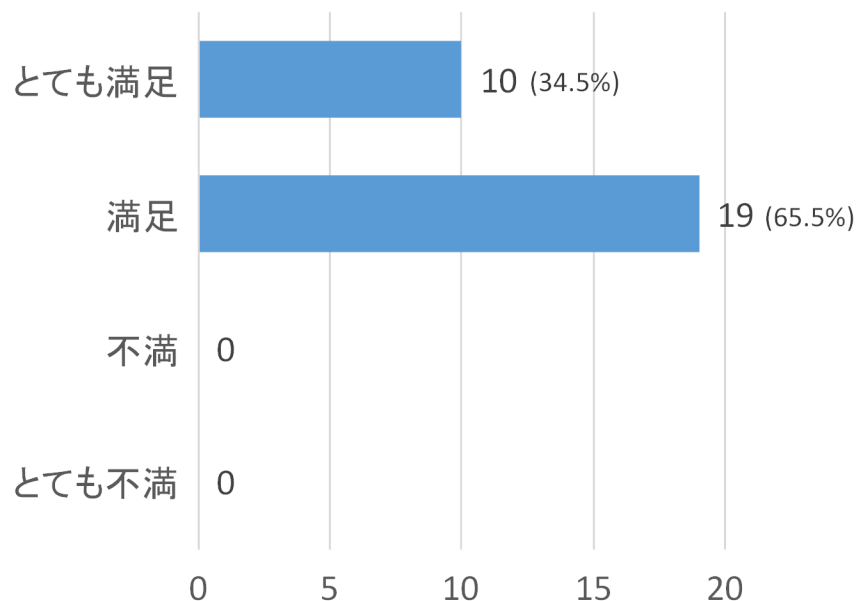
Q20. 「健康分野」以外で挑んでみたい課題があればお聞かせください。

Q21. このイベントを知人・友人に勧めたいと思いますか。

Q22. Q21で「思わない」と回答した方は、どのような点が改善されれば知人・友人に勧めたいと思いますか。

Q23. その他、何かご意見等がありましたらお聞かせください。

Q1. 最終審査を終えて、デジコン全体についての満足度はいかがでしたか。



満足度
昨年比45%向上

●とても満足

- ・審査員の方が親身に対応してくださった
- ・自分自身の成長に繋がったと感じるからです
- ・物事に対して疑問を持つことができるようになった
- ・今後役に立つ経験ができたと考えています
- ・所属大学では学べないことを他大学の学生とともに学ぶことができた
- ・有識者の方をはじめ、現状やIT政策における専門的なことを具体的にお聞きすることができた
- ・活動を通して、様々な経験ができ、沢山のスキルを身につけることができたから
- ・有識者の方や、他学年他学部の方と交流出来たため

●満足

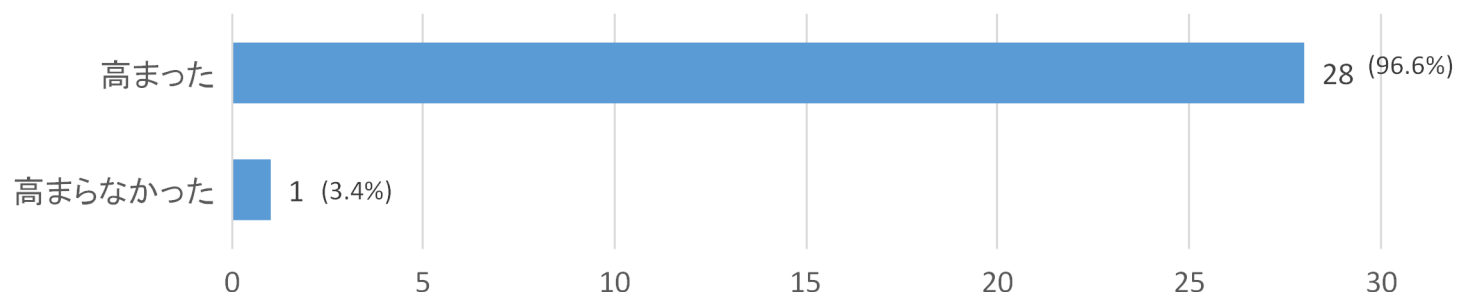
- ・地域の問題に密着して真剣に考える機会になった。
- ・様々な社長様と交流を持て自分の知見を広げることができたため。
- ・課題発見、分析、アプリ開発の方法や難しさを学ぶことができた。
- ・時間ない中メンバーと協力してやり切ったことが満足です。
- ・デジコンを行う中で情報収集やプレゼンを多くの人のおこなえて、大学1年生としては大きな経験を体験出来たからです。
- ・段階的に課題解決する力が身について良かった。
- ・苦しい時も楽しい時もあり、本番のヒリヒリ感など初めての経験をできてよかった。
- ・審査員の中に質疑応答をする人しない人がいて、出来れば同じ人ではなく1回は発言して欲しかった。
- ・メンターなどサポートの体制が揃っていたのはとても満足できる点だった。ただ、外部へのヒアリング方法など曖昧な部分もあったため、明確にして欲しいなとも思った。

Q3. デジコンに参加しようと思った理由をお聞かせください。（抜粋）

- ・データサイエンスの力が着くと思ったから
- ・地域課題について知りたかったから。
- ・地域問題解決をしたいと考えていたから。
- ・デジタルを用いて地域課題を解決するということに興味があったから。
- ・デジタルに関する知識や、下関の問題を解決する案を考えたかった。
- ・プレゼンなどの経験を積みたかったため
- ・実際に1から考える実装し提案できる珍しい機会だったため
- ・デジタルの活用方法、プレゼンやチームでなにかするという経験がしたかったから
- ・自己成長できると思ったから
- ・課題解決能力をつけたかったため。
- ・昨年の優勝者の方に憧れたから。
- ・所属ゼミの教授に勧められたため。
- ・単位が貰えるから
- ・将来に活用できるスキルを磨きたいと思ったから。
- ・デジタルやAI活用は、将来就職する企業がDXなので参考になるのではないかと考えた。
- ・ガクチカを作るため

※ガクチカ・・・就活の面接質問における「学生時代頑張ったこと・力を入れたこと」の略称。

Q4. デジコンを通じて、「下関市の健康課題」に対する興味・関心は高まりましたか。



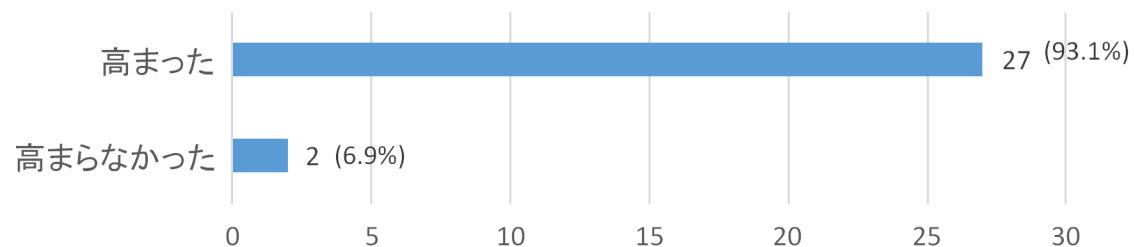
興味・関心度
昨年比7%向上

●高まった（感想や印象に残ったこと）

- ・この取り組みから口コモティブシンドロームなどの病気の内容を知れるいい機会になった。
- ・自分が歳をとった時に気をつけようと思った
- ・最後の発表で多くのチームがアプリ開発を行なっていて、よかった
- ・下関市は、深刻な健康課題を抱えていることやそれに対しての施策などを知れて面白かった。て考えるようになりました。実際に市の報告書やその生データを見ながら分析できたのはとても面白かったです。
- ・3ヶ月も触れてきたから。
- ・Fチームの歯周病から全身の病気に繋がるということもそうですが、他のチームの発表を通じて健康課題に対する意識は高まったと思う。
- ・下関市民が思ったよりも健康意識が低く運動習慣が定着されていない。

- ・下関は健康診断を受ける人が本当に少なく、全国的に見ても有数だったことです
- ・地域課題について深掘ることが難しくて、様々な面からの思考が必要なことが壁になった
- ・住んでいても分からないようなことが多かったためもっと詳しく知りたくなった。
- ・歯周病や歯の喪失が、全身の健康にここまで大きく影響するとは知らず、とても驚いた。
- ・歯周病が歯本来の病気ではなく、歯茎や骨が影響しており、今後の生活においても大きな悪影響を及ぼすということが理解できました。

Q6. デジコンを通じて、課題解決に向けて、デジタル技術を活用して新しいものを生み出すことに興味・関心は高まりましたか。



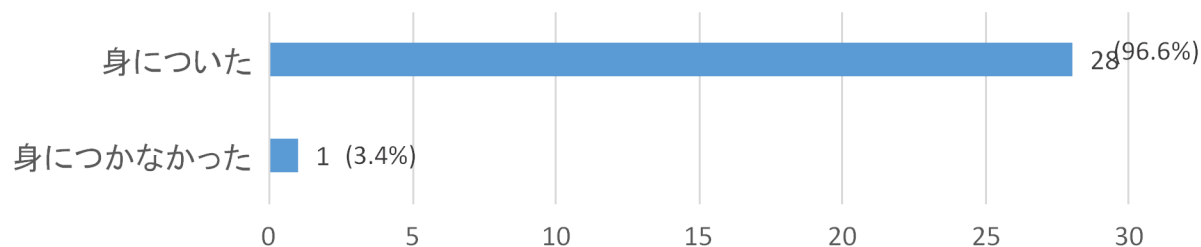
●高まった、身についた

- ・啓発だけではなく実際にアプリ開発を行うことによって具体的な健康に作用する施策を行うことで関心が高まった。
- ・他のチームの発表を見た事で様々な視点を見れたことがいい経験になりました。
- ・技術メンターの渡邊さんや技術サポーターとして、川嶋さんなどの詳しいお話をお伺いすることができたから。
- ・実際に新しい案を生み出し、本格的にそれを作るということを今回初めて行うことができてよかった。デジタル技術を活用したツールの開発難しさを感じた一方で、自分たちの案を自分の手で実現する楽しさを感じることができた。

●高まらなかった、身につかなかった

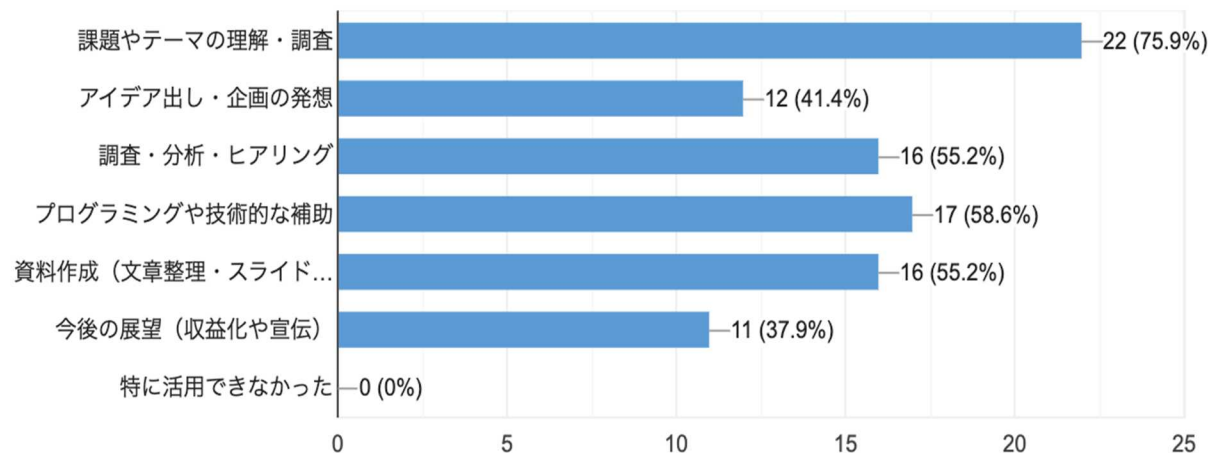
- ・興味は湧いたが、身についたかと聞かれると答えられない。
- ・自分たちで簡単なアプリの作成ができたし、他の班では画像認識などまだ自分ではできないだろうというところをやっているのを見て、デジタル技術への抵抗や壁が減った気がした。逆に勝手にこの技術はできないだろうと踏んでいたこととかも全然違って悔しかった

Q7. デジコンを通じて、課題解決に向けて、デジタル技術を活用して新しいものを生み出すことができるという視点が身につきましたか。



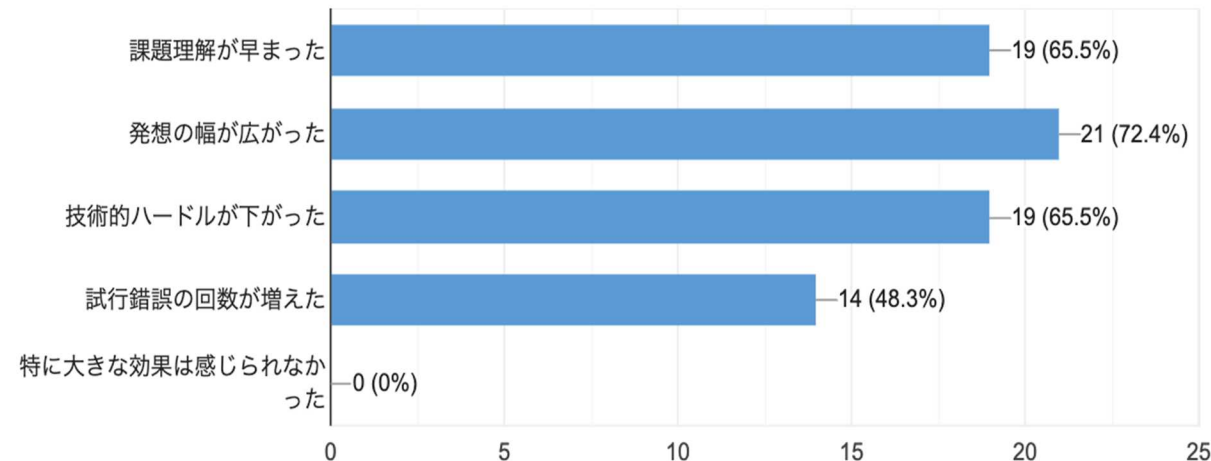
- ・サイト開発の便利なサイトを知ることができた
- ・これまで、自分たちで課題定義から実際にアプリ開発を行うところまでした事がなかったためとてもいい経験になったと思う。
- ・アプリを作成するためのプログラミングといった過程や、利用者、販売者や提案者の視点から考えることが身についた。
- ・学習AIを制作しようと考えた際、想像以上に難しく、将来的に作れるようになりたいと思った。
- ・実際にアプリ制作することで、自分のしたいソリューション案が実現化されることに気づいた。

Q9. 生成AIをどのような工程で利用しましたか。 (複数選択)



- 1位 課題やテーマの理解・調査
- 2位 プログラミングや技術的な補助
- 3位 調査・分析・ヒアリング
- 3位 資料作成（文章整理・スライド作成など）
- 5位 アイデア出し・企画の発想
- 6位 今後の展望（収益化や宣伝）

Q10. 生成AIを活用したことで、どのような効果があったと考えますか。（複数選択）



- 1位 発想の幅が広がった
- 2位 課題理解が早まった
- 2位 技術的ハードルが下がった
- 4位 試行錯誤の回数が増えた

Q11. 生成AIについて、もっと知識や経験があれば出来たこと・やってみたかったことを教えてください。

(抜粋／大別)

- ・文字起こしとかしてたら、ヒアリング後のまとめが楽だったと思う
- ・生成AIに試作品の評価等をもっと貰っていたら作成が早まった。
- ・各生成AIの特徴を理解していれば調べたい内容ごとに使い分け効率的に結果を得ることができただろうと感じた。
- ・生成AIを使った資料作成をもっと上手く活用出来ていれば、ヒアリングや発表資料作成などをスムーズにできたのではないかと思った。

効率化・作業支援

- ・生成AIにたいしての状況説明がうまく行かなかった
- ・プロンプトの書き方が難しかった。思ったような結果を得られないこともあり難しいと感じた。
- ・間違った情報を出してくることがたまにあったので確認する方法をわかっていればよりスムーズにできたと感じた
- ・プロンプトを上手く打ち込めず、画像生成が失敗したため理想の画像を生成させれるようになりたいと感じた。

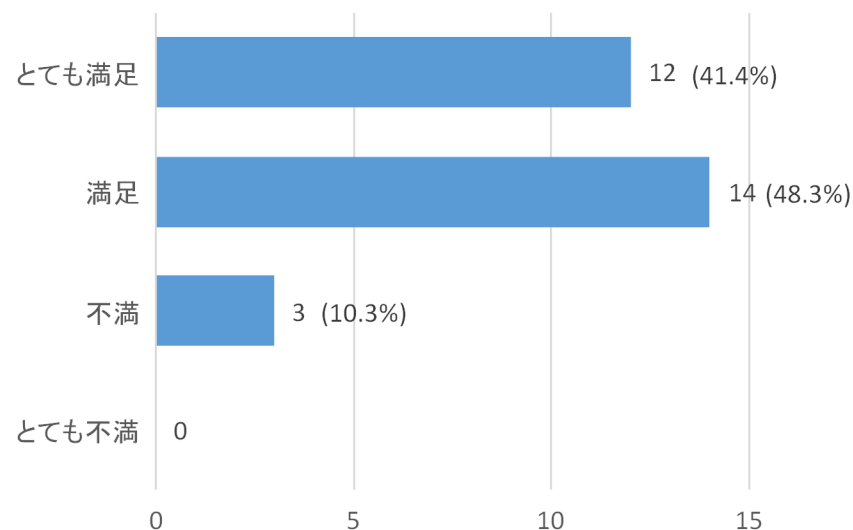
プロンプト

- ・パワポの一部だけを切り取ってaiに投げる方法がわからなかった それが出来れば理論の繋がりが確認できたのと思う
- ・生成AIにスライドを作ってもらった方がデザインや内容がわかりやすいかもしれないと思った
- ・スライドの作成の際に、よりよい構成や流れを提案してもらうための最適なプロンプトの書き方や向いているAIを知っていればもっと伝わりやすいスライドが作れたと感じた。
- ・AIを通して商品開発、デザイン作成などができればよりスムーズに段階を踏めるのではないかと思った。

表現・資料作成

- ・今後の世の中、世の中にある生成AIをそのまま使うだけであったりあるものをただ利用するだけでは自分の人生に刺激が起きないと思うので、生成AIを作る側に回れるように頑張りたいと感じました。

Q12. チーム活動について満足度はいかがでしたか。



満足度
昨年比11%向上

●とても満足

- ・毎日のように定例会を行なった
- ・一致団結し、それぞれの長所を活かすことができた。
- ・班のメンバーに恵まれたと思う。みんな後輩だが非常に頼もしくついて行っていました。
- ・リーダーをやってみて、自分の実力不足が目に見えてわかったし、メンバーの使い方やマネジメントの仕方など、いろんな課題に当たっていい経験になった

●満足

- ・リーダーという立場、タスクは想像以上に難しく、まだまだ未熟生まで終わってしまったと感じる。今後さらに経験を積んでゆき、リーダーシップを高めていきたい。
- ・バイトなどの都合であまり参加出来なかった
- ・やはり途中でチーム内の士気が下がってしまった点が心残りです。
- ・他大学の参加者との連携が上手く取れなかったため、何かしらやり方を考えて欲しい。

●不満

- ・班メンバーが少なく不利に感じた
- ・正直講義だけで会議には参加せず意見を言わず何もしないで単位を取得出来る点は改善したほうがいいと思う。
- ・人が元々1人来なかったことと、最終発表直前で1人いなかったことが本当に残念だからです。3人で頑張れたことはいい事だと思います。

Q14. デジコンに参加したことでご自身の成長に役立ったと感じたことがあればお聞かせください。 (大別)

- ・試作品の作成
- ・発想力やデジタルスキル
- ・プレゼン能力、パソコンの活用(パワポ、ワード、生成ai、Excel)
- ・aiの使用
- ・AIの使い方、プログラミングの勉強のモチベup
- ・AIに関する知識など身についた
- ・デジタルを上手く使うこと。考える力。
- ・プログラミングスキル、AI活用スキル、スライド作成のスキルなどを向上させることができた。
- ・タスク整理や振り分けなど自分自身の動き方を学んだ。パワーポイント作成やプログラミング技術も向上した。また、実際に健康に対する知識もつき意識向上となった。

スキル

- ・スキル面の成長や、課題に向き合う姿勢の成長ができた。
- ・少ない人数やバイトや学業との両立が難しく、直前で追い込む感じになってしまいましたが、それが逆に自分の力を出すきっかけにもなれたし、デジタルという分野を初めてこんなに追求できたので良かったと思います

行動力(自己管理・遂行)

- ・企画力
- ・発想力やデジタルスキル
- ・知見が広がった
- ・デジタルを上手く使うこと。考える力。
- ・課題定義や会議の進め方などが学べました
- ・情報整理、課題の前提の追求が大事であると学びました。
- ・地域でどのような課題があるのか、今後年を重ねていく上で自分達には何が必要なのか知ることができました。
- ・論理的な思考力養われ良かったです。
- ・物事に対して、疑問を持てるようになった。新たな視点・発想を学べた。論理的に考えることができるようになった。
- ・論理を全て繋げて考えることや、見落としの確認などが自分のあまいところだとわかって、そこもの理解を進めることができた。

思考力(課題解決・論理)

- ・リーダーシップ力
- ・リーダー経験、メンバーのやる気のための試行錯誤、効率的なチーム運営
- ・他の学生とミーティングすることで、他分野の学びや考え方の違いに気づくことができた。
- ・チームでの課題解決の仕方が身についた
- ・チームでの共同作業のやりかた
- ・チームで課題の解決方法を考えて、それを専門家などの詳しい方たちの前で発表したことは自身の成長に役立ちました。
- ・プレゼンテーションやチームでの動き方、ヒアリング相手の方とのコンタクトであったり、実現の難しさを痛感しました。
- ・様々な人と話し合ったことで視野が広くなったり、多くの発想ができるようになった。
- ・ヒアリングを行うための外部との関わり方や、問題意識から解決の方向性までの持っていく方など、様々なことを学べた。
- ・チームで大きなプロジェクトを行う大変さや実装するための過程の多さなどを体験したことで想像とのギャップを埋めることが出来き、将来生かせることができると感じたこと。

協働力

Q15. 今回のデジコンを通じて、「こういう機会があればもっと成長できた」ことがあればお聞かせください。

(大別)

- ・プログラミングの勉強の機会があったらいいと思いました
- ・アプリなどの試作品の作り方を学ぶことができる勉強会
- ・コードの勉強会やfigmaの勉強会は参加してとても参考になった
- ・プログラム開発を1から指導してくれる勉強会
- ・どのチームを見ている、だいたい誰か1人が技術的に動くというチームが多く、効率的にプロジェクトを進めていくにはそのようにすると良いと思うが、みんなせっかく参加しているので、全員それらの技術（AI・プログラミング）に触れたり、難しさを実感したりという機会をもっともっと増やしても良いのかなと思いました。

- ・AI利用に関する勉強会
- ・生成AIのプロンプトに関する勉強会をもっと増やしてほしい。
- ・生成AIのプロンプトに関する勉強会が欲しい
- ・生成AIに関するより高度な使い方を学びたかった。
- ・生成AIにお願いをする時のコツ
- ・AIの活用に関してどこまで使っているのか、また使い方の点でもう少し講座を設けてもらいたかった。

スキル習得

- ・問題意識や課題定義の違いを理解するのが大変だったのでそういう理論の組み方が知りたい
- ・今回は健康寿命の延伸なので、同じようなソリューション案しか出なかったこと。

思考・課題解決

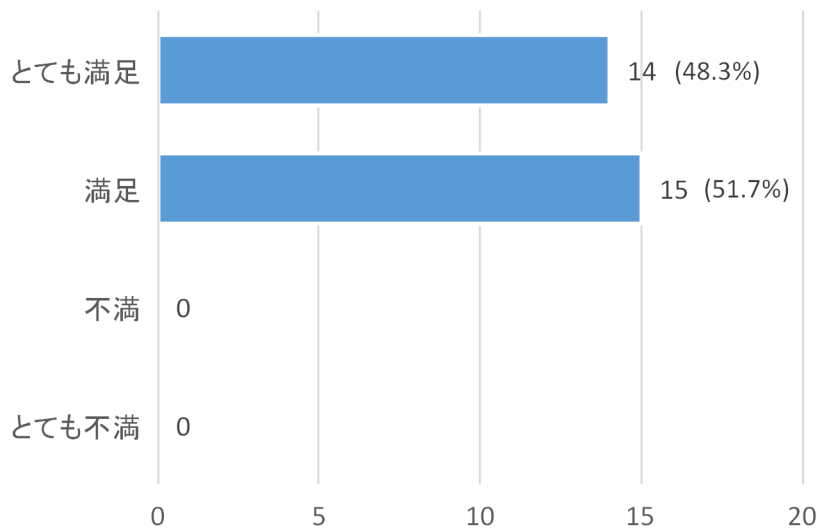
- ・発表の工夫や分かりやすく相手に伝える技術を学べる場がほしい。
- ・ヘルスケアの講座
- ・勉強会の日程をもう少し増やしていただきたい。
- ・中間発表の回数を増やして欲しい

機会設計・運営

- ・他のチームと意見交換をしてみたいと思った。
- ・グループの親密度が上がるようなこと
- ・過去にデジコンを経験した人に話を聞く機会があれば良かったと思う。
- ・ヒアリングに行きやすい環境だったり、貴重な機会が多くあり、成長しやすい場所でした。

協働・交流

Q16. 運営（事務局、メンターなど）について満足度はいかがですか。



満足度
昨年比11%向上

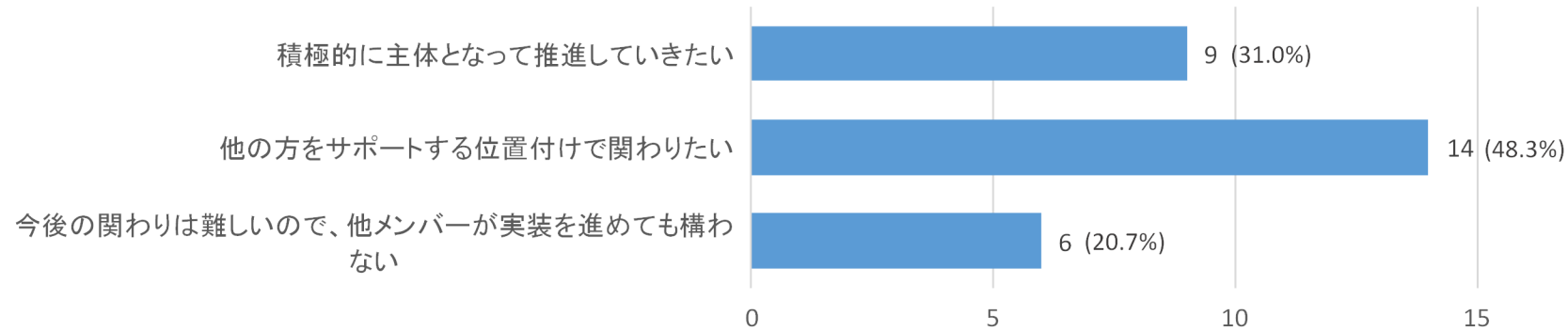
●とても満足

- ・介入しすぎず、こちら側が質問をすると正確に、かつ迅速に対応してくれた。

●満足

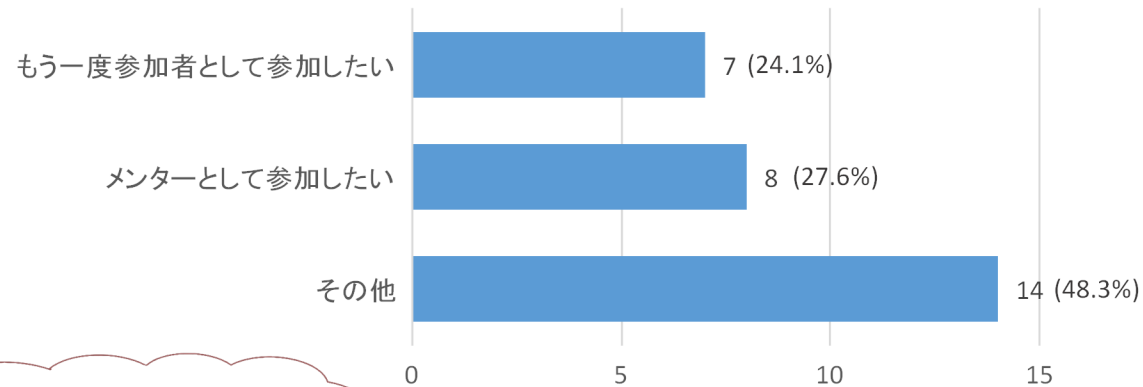
- ・チームのメンターは助言をいくつもしてくれて話し合いがスムーズに進めれたのでありがたかったです。
- ・可もなく不可もなく。
- ・かなり迷惑をかけてしまうことが多かったが、最後までしっかり補助していただき助かった。
- ・最初から様々な面でサポートしてもらえてありがたかったが、全体メンターや技術メンターの入れ替わりなどがあったと聞き、情報共有をもう少しして欲しいと思った。
- ・自分のチームのメンターは適切に活動してくださったが、他のチームメンターの中にはソリューション拡散部分をメンターがやっているチームもあったため、それらの認識を合わせる必要があると思います。

Q18. デジコンでできたソリューションをプロジェクトとして進めていきたいですか。



継続意欲
昨年比16%向上

Q19. 次回デジコンが開催された時、メンターをやってみたい、もう一度参加者として参加したいなど、お考えがあればお聞かせください。



参加意欲
昨年比11%低下

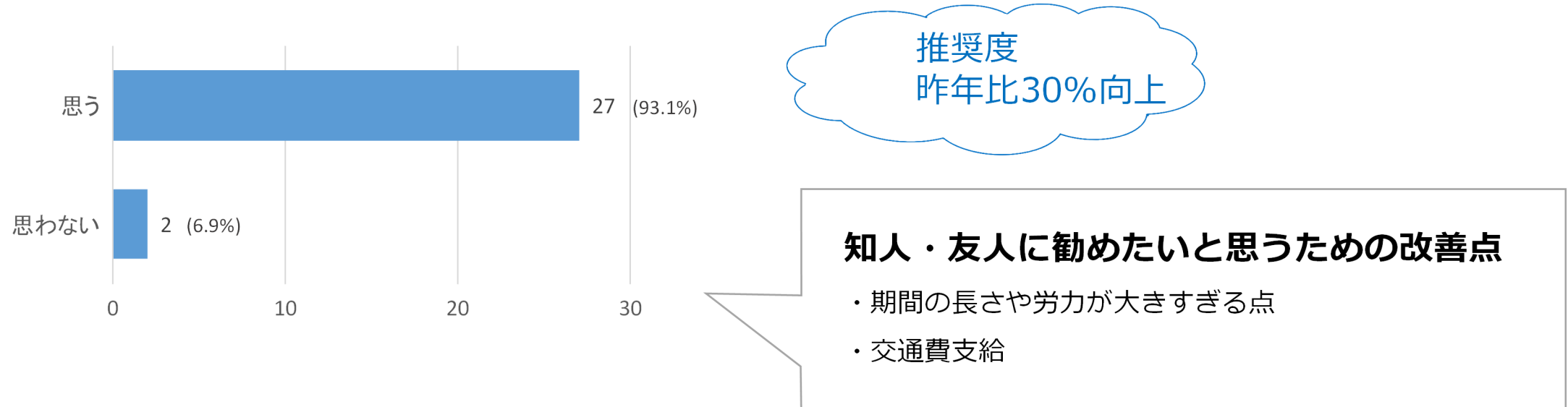
その他の回答（抜粋）

- ・今年卒業予定のため、その先で活かしたい。
- ・まだ考え中ですがメンターは面白そうだと思います。
- ・次回参加については迷っている。
- ・参加をするならメンターで参加したい
- ・何も考えられていない
- ・文化祭と被り忙しかったのであまり参加したくない
- ・参加しない
- ・なし

Q20. 「健康分野」以外で挑んでみたい課題があればお聞かせください。

- ・睡眠
- ・下関のスポーツ活性化
- ・観光
- ・下関の観光
- ・観光課題
- ・経済活性化、日本の治安維持向上
- ・学業の差
- ・教育分野
- ・フードロス
- ・プラスチック問題
- ・第一次産業の広め方：スマート農業などとデータサイエンスの相性が良いから。第一次産業の担い手の減少から。

Q21. このイベントを知人・友人に勧めたいと思いますか。



以上