



Yokiとバンダイナムコ研究所 アイディアソン×プログラミング体験イベント 「LOGY Makers」を開催！

～最新IoTデバイス「obniz」とキャリア教育教材「アソビジット」を使用～

自宅から学べるモノづくり×プログラミング教室「LOGY(呼称:ロジー, <https://logy.app>)」を展開する株式会社Yoki(神奈川県鎌倉市/代表取締役 東出 風馬、以下:Yoki)と、革新的なエンターテインメントを創造するバンダイナムコ研究所(東京都江東区/代表取締役社長 中谷 始、以下:バンダイナムコ研究所)は、2020年1月25日・26日に中学生・高校生を対象としたアイディアソン×プログラミング体験イベント「LOGY Makers(ロジーマイカーズ) with バンダイナムコ研究所」を開催します。

LOGY Makersは「モノづくりの楽しさ」を広めるため、Yokiが各地で各企業とコラボレーション開催しているプログラミング体験教室です。来年 2020年度に迫ったプログラミング教育必修化に向けて、その熱が高まりつつあります。しかしながらパソコンの中で完結してしまうものや、現実とリンクしないコンテンツがほとんどです。LOGY Makersでは実際の電子基板を使い、手を動かしながら「モノづくり」と「プログラミング」を体験して頂くことを軸にしています。

バンダイナムコ研究所は、新しいエンターテインメントを創出するため、AIをはじめとする先進技術の研究やイノベーションなどの「新たな価値」の創出に取り組んでいます。未来を創造する学生の方々には「楽しく」プログラムを学んでほしいと考えているなか、LOGY Makersの試みに賛同し共同開催することになりました。今回のイベントでは、一般の方々が立ち入ることのできないゲーム企画・開発の建物の一部開放するほか、ゲーム開発資料を公開するなど、学生の方々がワクワクするプログラムを計画しています。

イベントではキャリア教育教材「アソビジット」を使用したアイディアソン(アイディアの発案)を行うほか、バンダイナムコ研究所の社員やメンターと共に、最新ハードウェア「obniz Board(オブナイズ ボード)」を使って実装まで行います。このイベントを通して、知的想像力だけでなく「カタチにする面白さ」を体験してもらいたいと考えています。イベントの最後には発表会も行い、良い作品には賞を授与する予定です。

■ 開催概要

開催日	2020年1月25日(土)・26日(日)
共同主催	株式会社Yoki・株式会社バンダイナムコ研究所
協賛	株式会社CambrianRobotics
会場	株式会社バンダイナムコ研究所 東京都江東区永代2-37-25
対象	中学生・高校生、または該当する年齢の方
募集人数	各日25名・合計50名(申込者多数の場合は抽選を実施)
参加費	無料
申し込み方法	LOGY Makersウェブサイトより

申し込みは本日から特設ウェブサイト (<https://logy.app/bn/>) で開始します。

以上

■ LOGY Makersの概要

文部科学省が2017年にプログラミング教育について提示してから早くも3年近くが経過し、必修化はついに来年、2020年に迫りました。しかしながら、親御様とお話をされていて言われるのが「聞いたことがあるけれど、実際何なのかわからない」など、その必要性について知る機会、試す機会がないといったことです。また、そもその存在に気付いていない親御様も多くいらっしゃるのも事実です。そこで、まずは「プログラミング」とは何か、プログラミング教育とは何かという具体的認知と啓発を図り、全国を通してその体験の機会を提供していくために、LOGY Makersを立ち上げ、CSRプログラムの一環としてイベントの開催を行っています。

■ バンダイナムコ研究所からのコメント



株式会社バンダイナムコ研究所 執行役員 堤 康一郎氏

「遊び(エンターテインメント)」という「勉強」の対義語のようなイメージがありますが、私たちバンダイナムコ研究所は、同じなのではないかと考えています。遊びには必ず一定のルールがあり、遊ぶためにはそれを覚える必要があります。そう考えると、常に新しい「遊び」に食欲な子供たちは「未来のクリエイター」と言えるのです。

これまでにない「遊び」を創造するバンダイナムコ研究所では、今回参加する学生方を同じクリエイターのタマゴとして招き入れ、一緒に楽しく未来を切り開いていきたいと願っています。

■ 使用教材「アソビジット」について

「アソビジット」は株式会社バンダイナムコエンターテインメントと株式会社朝日新聞社が共同開発した小中学生向けアクティブラーニング型キャリア教育プログラムです。本プログラムでは、楽しくてワクワクする「アソビ」の商品開発を担当するプロデューサーとなり、アソビ作りのあらゆるプロセスのうち、子どもたちが創造力を発揮できる「企画」の仕事の疑似体験を行うことができます。



「アソビジット」：(C)BANDAI NAMCO Entertainment Inc. (C)The Asahi Shimbun Company (C)Asovisit

■ 「obniz Board」について

「obniz Board」はインターネットに繋がり、簡単にIoTを実現できるハードウェアです。このobniz Boardを活用することで、手軽に電子部品やAPIを組み合わせた実用的なプログラミングを行うことができます。

obniz
Objectify The Real World



■ 株式会社Yoki概要

社名：株式会社Yoki

役員：代表取締役 東出 風馬 [\(略歴\)](#) / 取締役 白髭 直樹 / 取締役 羽田 隆也

資本金：3640万4400円 ※資本準備金を含む

設立：2017年2月15日

所在地：神奈川県鎌倉市御成町11-37 小林ビル 1階

■ 株式会社バンダイナムコ研究所概要

社名：株式会社バンダイナムコ研究所

代表取締役社長：中谷 始

資本金：1000万円

設立：2019年4月1日

所在地：東京都江東区永代2-37-25

■ 本件に関するお問い合わせ先

株式会社Yoki

Tel：050-1744-2000

Mail：pr@yoki.inc

Web：<https://logy.app/bn>

株式会社バンダイナムコ研究所

Mail：info@bandainamco-mirai.com

以上