

2026

大同大学大同高等学校

ICTプログラミング部

部活説明資料

(公開用)

# Contents

## 目次

01 | 部活概要

02 | 活動内容

03 | 作品・プロジェクト

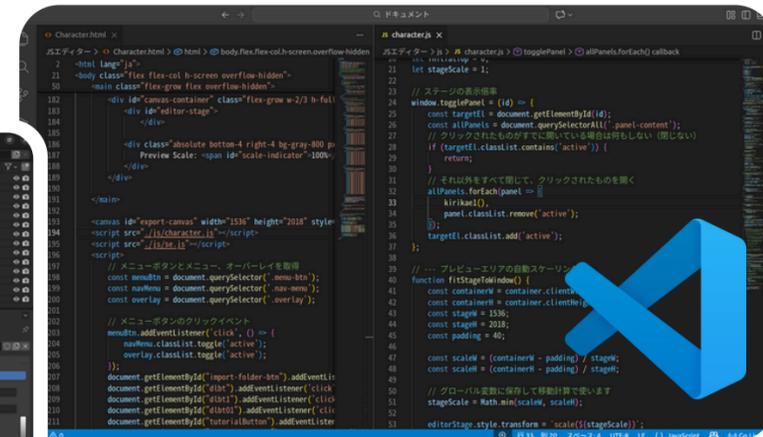
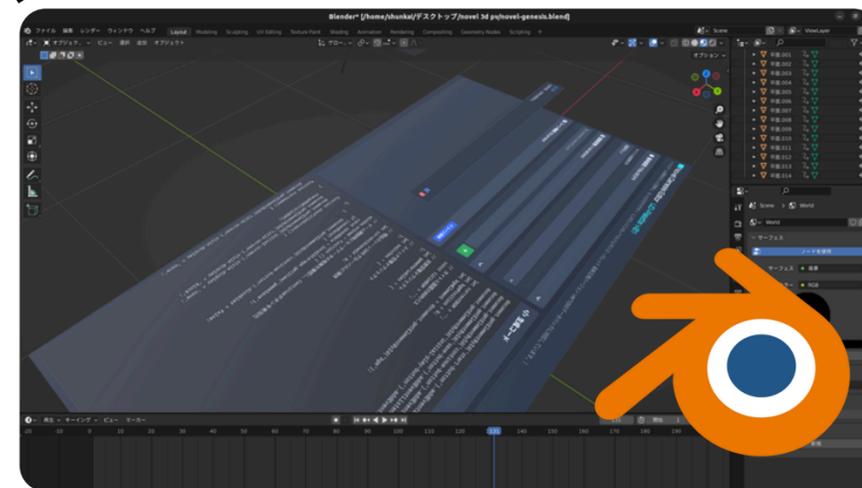
04 | 卒業制作



## ICT プログラミング部とは

プログラミング言語を用いたWEBサイト・アプリ開発、ゲーム開発などを中心に活動。他にも動画編集（CG・3Dグラフィック）や画像加工、パンフレット作成などメディアのデザインも活動に組んでいます。

**本格的な開発体験が可能！**



専門性を重視し、実際の現場で使用される開発環境を整備。未来のエンジニアを育成します。

About

## 部活概要

全くの未経験でもプログラミング言語を自由自在に操れるようになる！  
**実践主義**

この部活では0からプログラミング言語の学習を進めていきます。

言語学習のための講座や部員が作成した文書、Paizaラーニングなどのオンライン学習教材を活用して、自分のペースで言語学習を進めることができます。

講座では、プログラムを書きながら学習を進める実践形式で、簡単なサイト開発から応用のゲーム開発まで知識技能、応用力を身につけることができます。

高度なゲーム開発では、高校数学や物理・物理基礎での数式を応用したものもあります。

**初心者大歓迎！**





Activities

# 活動内容



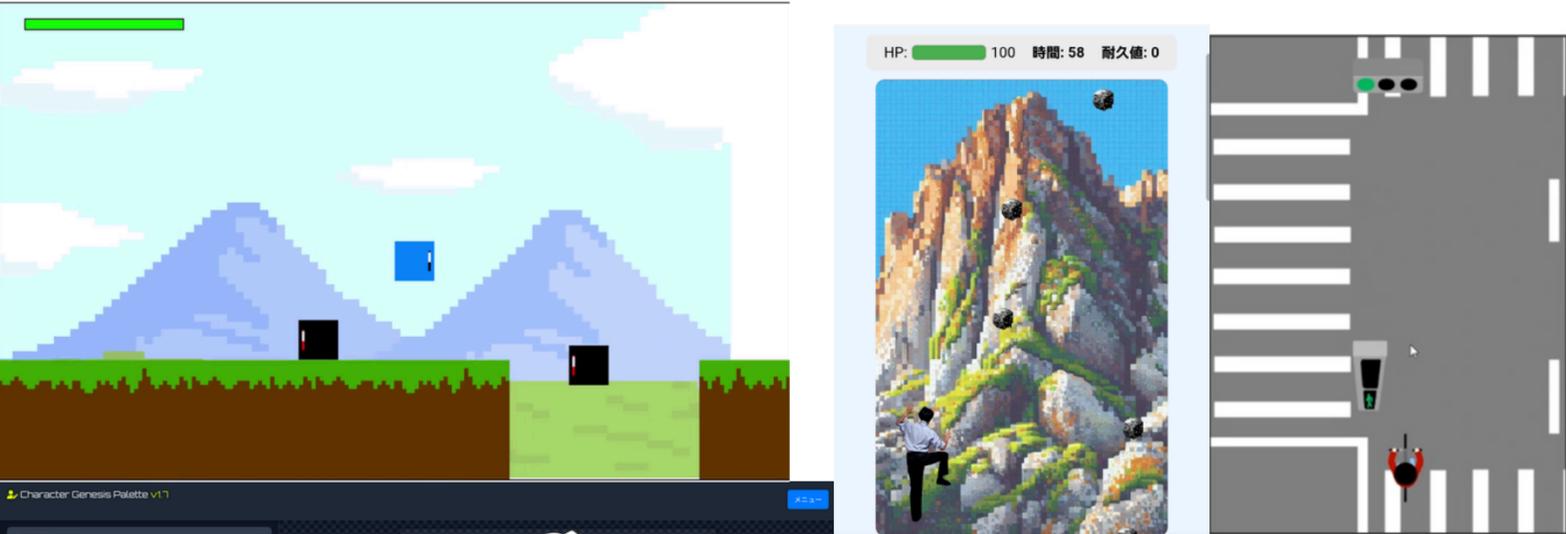
## 活動内容

プログラミング部では、HTML・CSS・JavaScriptを使ったWEBサイト・アプリの開発をメインに活動しています。これ等の言語は初学者向けの言語で、**非常に簡単**でかつ柔軟性の高い言語となっています。

また、Society 5.0の時代に対応するためのコーディング技能や生成AIの活用も取り入れています。

## 1年の流れ

	1年生	2年生	3年生
1学期	<ul style="list-style-type: none"> <li>WEB言語学習</li> <li>WEBサイト作成</li> <li>ゲーム開発理論</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>オリエンテーション・WEB言語教育</li> <li>WEBサイト・ゲーム開発 講座</li> <li>イベント・プロジェクト企画</li> </ul>	
2学期	<ul style="list-style-type: none"> <li>文化祭、オープンスクール、Eスポ東海などでのプロジェクト企画</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>文化祭に向け作品開発</li> <li>オープンスクール準備</li> <li>その他プロジェクトの企画や参加</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>部活引退</li> <li>空いてる日は参加</li> </ul>
3学期	<ul style="list-style-type: none"> <li>部活動紹介動画やパンフレットの作成</li> <li>情報処理資格勉強</li> <li>プロジェクト取り組み</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>引き継ぎ資料作成</li> <li>卒業制作</li> <li>情報処理資格勉強</li> <li>プロジェクト取り組み</li> </ul>	



Works & Projects

# 作品・プロジェクト



Novel Genesis Editor  
Character Genesis Palette



## 2024~25年 作品・プロジェクト

創部した2024から2025年までに開発したWEBサイトやアプリ、ゲームを載せています。

初代部長 今井 学科：普通科 文理進学 2年  
主な制作物

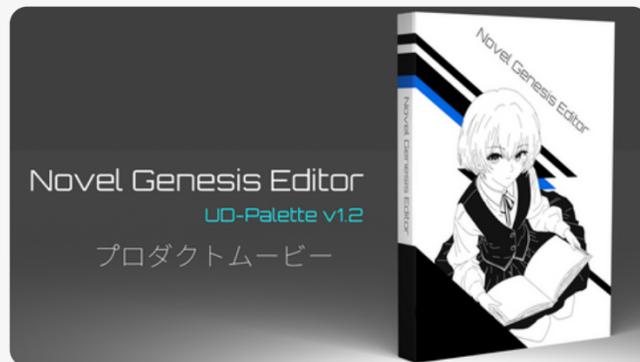
### WEBサイト・アプリ



2024年  
プログラミング部ホームページ  
同サーバ内ページ全般



2025年  
JavaScript Editorアプリ本体とPR動画



2025年  
ノベルゲーム開発支援ツール  
Novel Genesis Editorアプリ本体とPR動画  
特設サイトの構築



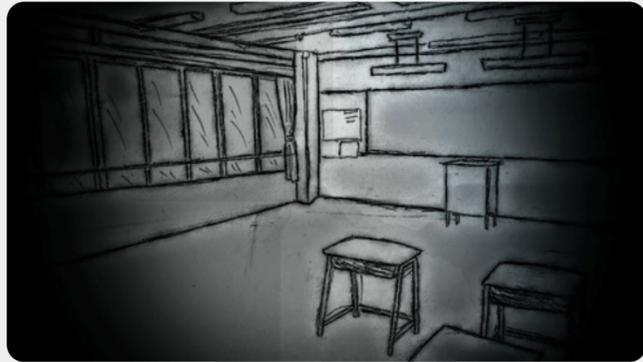
2025年  
キャラクター作成支援ツール  
Character Genesis Palette  
アプリ本体とPR動画

# 2024～25年 作品・プロジェクト

初代部長：今井  
主な制作物

学科：普通科 文理進学 2年

## ゲーム



2025年  
ノベルジェネシスエディター  
「サンプルゲーム」



2025年  
Three.jsを使ったFPSゲーム  
プロトフロント **【文化祭で展示】**



2025年  
ジオメトリックカードバトル  
**【文化祭で展示】**



2025年  
文化祭 F25クラス企画  
オンラインクイズラリー  
表計算ツールでのDB構築・システム開発



2025年  
RPGツクールMVを使って大同高校 校舎再現

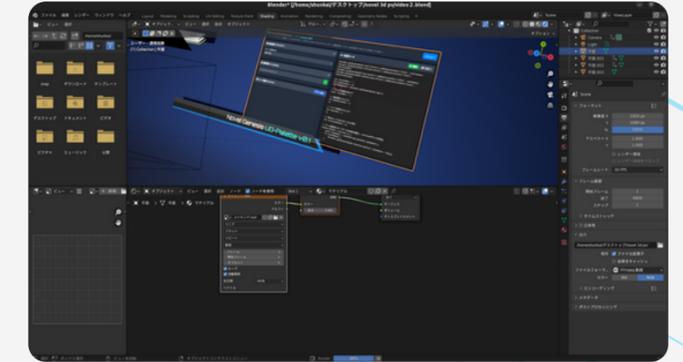


2025年  
愛知県警主催 自転車のヘルメット着用促進  
プロジェクト作品「石を避ける！」

## メディア



2025年  
2026年度向け プログラミング部紹介映像



2025年  
Blender (3DCG制作ソフト) を使った  
PR映像制作

# 2024～25年 作品・プロジェクト

初代副部長：  
主な制作物

学科：普通科 特進エクセレント 2年



2024年  
ノベルジェネシスパレットサンプルゲーム  
「機械生物」 ※諸事情により現在は配信停止



2025年  
ブログサイト

学科：普通科 文理進学 2年

主な制作物



2024年  
ブログサイト



2025年  
文化祭 F25クラス企画  
オンラインクイズラリー  
プロジェクト管理

学科：工業科 1年

主な制作物

## ゲーム



2025年  
レースゲーム「PIXEL RACER」  
【文化祭で展示】



2025年  
アクションゲーム「SQUARE beta」  
【文化祭で展示】



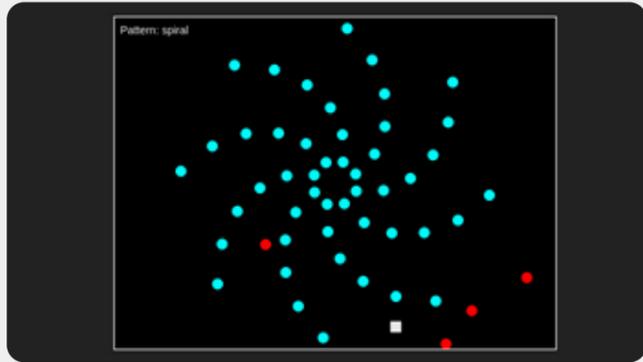
2025年  
愛知県警主催 自転車のヘルメット着用促進  
プロジェクト作品「HELMET GO」

# 2024~25年 作品・プロジェクト

学科：普通科 文理進学 1年

主な制作物

## ゲーム



2025年  
弾幕シューティングゲーム  
【文化祭で展示】



2025年  
HTML5テトリス

# 2025年 卒業制作



初代部長：今井

学科：普通科 文理進学

在任期間：2024年4月（創部が24年の為1年生から）～2026年1月（2年生）

主な制作物：

2024~25年までの間のプログラミング部HP開発・管理・運営、  
ノベルゲーム開発ツールの開発、スクリプト開発支援ツール、  
キャラクター作成支援ツール開発、  
文化祭F25クラス企画「オンラインクイズラリー」のシステム開発、  
プログラミング部2024~25年動画系全般、

## ノベルゲーム開発支援ツール【Novel Genesis Editor】



私が中学3年生の頃から開発を続けてきたノベルゲームを開発するためのツール「Novel Genesis Palette」、2024年の1月15日に初のバージョンを公開し、今日に至るまで開発を続けてきました。

「OSに関係なく動作するノベルゲームが作りたい」という思いから始まり、そこから「もっと多くの人に触れてもらうには、扱いやすいプログラムを組むことが大事」と考え、極力コード量を削減して簡易かつ柔軟性の高いデータパックに仕上げました。これが同年10月28日に公開したver1.2です。

しかしこのツールを扱う上では、最小限JavaScriptの知識が必要になり、更に2025年のオープンスクールで使用したデータパックは、更にプログラムが複雑化したver1.8で「わかりづらい」という声が多く寄せられました。

Novel Genesisはここまで数多くの進化を遂げてきましたが、来ると初見での開発は難しいと思い専用の開発エディタを作ることにしました。

直感的な操作で、ユニバーサル性に長けたUI設計で、PCだけでなくスマホからも開発ができる。オフラインでの開発もできる…開発の上で様々な紆余曲折を経て、「Novel Genesis Editor」を完成させました。

始めはただ部員や友達との共有でしたが、今では株式会社荒川印刷様のEスポ東海学生ネットを通して、

大々的に他の参加校様にもこのツールの宣伝、共有をしています。

更にグラフィック作成支援ツールとして、Novel Genesis Editorの拡張ツール「Character Genesis Palette」の開発も始めました。

プレイヤー目線でも開発者目線でも、ノベルゲームとなると立ち絵が必要になってきます。特に開発者は、ノベルゲーム開発においてグラフィック不足が起き開発が頭打ちになってしまいます。

このCharacter Genesis Paletteでは、パーツをドラッグ&ドロップでキャンバスに配置して、サイズを調節するだけで簡単かつ自由自在に立ち絵を作成できる。うもので、一切イラストが描けないという方でもすぐにキャラクタが作れるツールになっています。

Novel Genesisの進化は私が27年に大同高校を卒業しても終わることはありません。

これからもっと良いツールにしていくために、日々勉強して、いつかは製品として世に販売できるようなものにしていきたいと思っています。

ここまで私は、プログラミング部で数多くの作品を作ってきました。

しかし受験生だった頃の私は、あまり本気でプログラミングはやりたとは思っていませんでした。

あくまでも趣味の範囲で、空き時間にできれば良い程度の考えでした。プログラミング部に入部を決めたのも、その空き時間を埋める為です。

初めはそれこそ適当にやっていたのですが、プログラミング部にもイベントがあり、オープンスクールというイベントを成功させるためにはどんな企画を立てるべきか、どういった工夫をする必要があるのか。

一つ一つタスクを紐解いていくうちに、自然と全力で参加するようになっていました。

2024、25年共にオープンスクールではNovel Genesisでのゲーム開発を部活動体験でやりました。

ここで参加者様から頂いた声がNovel Genesisをもっと良いものにするフィードバックとなって、今回の卒業制作に繋がったと思います。

もし私がプログラミング部に入っていなかったら、そもそも大同高校に進学していなかったら Novel Genesis Paletteはここまで成長しなかっただろうし、シフトエンジニアを本気で目指そうともしなかったと思います。

私にとって、このプログラミング部を通して得た経験は、**自分の今後の進路につながる他に置き換えることができない唯一無二の財産です。**

大同大学大同高等学校に進学して、プログラミング部に入って、ここで**自分にとっての最適解を見つけることができました。**