

小学生低学年の部(1～4年生)

大項目	審査ポイント
アイデア	アイデアのオリジナリティ
	作品が与えるインパクト
デザイン性	UX設計の合理性
	UIの完成度
プログラミング能力	仕様は適切か
	プログラム作品のレベル

小学生高学年の部(5～6年生)

大項目	中項目	観点
アイデアの豊かさ 固定概念にとらわれない自由な発想や、人の立場にたって問題解決する視点を評価	アイデアのオリジナリティ	「全く新しい考えである」、または「既存の技術やアイデアの組み合わせ方が新しい」か評価する。
	作品が与えるインパクト	アイデアが対象とするユーザが多い（純粋にユーザ数が多い、又はユーザの属性が多彩である）場合に評価する。 ターゲットユーザーに与えた感動や楽しみ、課題解決により達成できたものの大きさに対して評価する。
デザイン性の高さ UX設計の合理性、UIの完成度の高さを評価	UX設計の合理性	ターゲットユーザを基準として、「使いやすさ」や「わかり易さ」に対する設計が合理的に検討されているか評価する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUXを評価する。 上記の考えがプロダクト上に体现できていれば加算する。
	UIの完成度	UX設計の考えが、具体的な形（インタフェース）として実装できていれば加算する。デザイン（色や形など）としての美しさやユーザが誤操作しない設計などが実現されていれば積極的に加算する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUIを評価する。
プログラミング能力 プログラミングの基礎となるプログラミング能力を評価	仕様は適切か	システムの挙動や期待する機能、非機能（性能など）が適切に検討されていれば加算する。作品説明にて、どのような挙動を想定しているかの記載があるため、そちらを参考にしながら評価する。
	プログラム作品のレベル	上記仕様が「コード」として実現できていると推察できれば評価及び加算する。
サービス・プロダクトの魅力度 作品をサービス・プロダクトとして見た際の投資的価値（支援したいという思い）や、今後への期待値などを評価	魅力度	サービスやプロダクトを見た際、ご自身で今後の発展を継続的に支援・応援したいと思った場合に加点する。
	感動	特徴的な演出や新しい体験の提供、社会貢献度が高い作品である場合に加点する。
	今後への期待値	サービスやプロダクトに今後成長・発展の可能性がある際に加算する。 制作者本人のスキルなどに今後成長・発展の可能性がある際に加算する。
最終審査会でのプレゼンテーション	プレゼン内容	作品の概要、工夫した点等をわかりやすく説明できているか。
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。
		発表時間を守れているか。 聞き手の関心をひくプレゼンか。

【中高校生】課題解決部門

大項目	中項目	観点
アイデアの豊かさ 固定概念にとらわれない自由な発想や、人の立場にたって問題解決する視点を評価	アイデアのオリジナリティ	「全く新しい考えである」、または「既存の技術やアイデアの組み合わせ方が新しい」か評価する。
	作品が与えるインパクト	アイデアが対象とするユーザが多い（純粋にユーザ数が多い、又はユーザの属性が多彩である）場合に評価する。 課題解決により達成できたもの（時間、金銭、家族の結束など、幅広に捉える）の大きさに対して評価する。
デザイン性の高さ UX設計の合理性、UIの完成度の高さを評価	UX設計の合理性	ターゲットユーザを基準として、「使いやすさ」や「わかり易さ」に対する設計が合理的に検討されているか評価する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUXを評価する。 上記の考えがプロダクト上に体现できていれば加算する。
	UIの完成度	UX設計の考えが、具体的な形（インタフェース）として実装できていれば加算する。デザイン（色や形など）としての美しさやユーザが誤操作しない設計などが実現されていれば積極的に加算する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUIを評価する。
プログラミング能力 プログラミングの基礎となるプログラミング能力を評価	仕様は適切か	システムの挙動や期待する機能、非機能（性能など）が適切に検討されていれば加算する。作品説明にて、どのような挙動を想定しているかの記載があるため、そちらを参考にしながら評価する。
	プログラム作品のレベル	上記仕様が「コード」として実現できていると推察できれば評価及び加算する。
サービス・プロダクトの魅力 作品をサービス・プロダクトとして見た際の投資的価値（支援したいという思い）や、今後への期待値などを評価	魅力度	サービスやプロダクトを見た際、ご自身で今後の発展を継続的に支援・応援したいと思った場合に加点する。
	感動	作品の社会貢献度が高い、もしくはこれからの時代にマッチしていると感じる際に加点する。
	今後への期待値	サービスやプロダクトに今後成長・発展の可能性がある際に加算する。 制作者本人のスキルなどに今後成長・発展の可能性がある際に加算する。
最終審査会でのプレゼンテーション	プレゼン内容	作品の概要、工夫した点等をわかりやすく説明できているか。
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。
		発表時間を守れているか。 聞き手の関心をひくプレゼンか。

【中高校生】エンタメ部門

大項目	中項目	観点
アイデアの豊かさ 固定概念にとらわれない自由な発想や、人の立場にたって問題解決する視点を評価	アイデアのオリジナリティ	「全く新しい考えである」、または「既存の技術やアイデアの組み合わせ方が新しい」か評価する。
	作品が与えるインパクト	アイデアが対象とするユーザが多い（純粋にユーザ数が多い、又はユーザの属性が多彩である）場合に評価する。 ターゲットユーザーに与えた感動や楽しみの大きさを評価する。
デザイン性の高さ UX設計の合理性、UIの完成度の高さを評価	UX設計の合理性	ターゲットユーザを基準として、「使いやすさ」や「わかり易さ」に対する設計が合理的に検討されているか評価する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUXを評価する。 上記の考えがプロダクト上に体现できていれば加算する。
	UIの完成度	UX設計の考えが、具体的な形（インタフェース）として実装できていれば加算する。デザイン（色や形など）としての美しさやユーザが誤操作しない設計などが実現されていれば積極的に加算する。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUIを評価する。
プログラミング能力 プログラミングの基礎となるプログラミング能力を評価	仕様は適切か	システムの挙動や期待する機能、非機能（性能など）が適切に検討されていれば加算する。作品説明にて、どのような挙動を想定しているかの記載があるため、そちらを参考にしながら評価する。
	プログラム作品のレベル	上記仕様が「コード」として実現できていると推察できれば評価及び加算する。
サービス・プロダクトの魅力度 作品をサービス・プロダクトとして見た際の投資的価値（支援したいという思い）や、今後への期待値などを評価	魅力度	サービスやプロダクトを見た際、ご自身で今後の発展を継続的に支援・応援したいと思った場合に加点する。
	感動	特徴的な演出や新しい体験をすることができる作品である場合に加点する。
	今後への期待値	サービスやプロダクトに今後成長・発展の可能性ある際に加算する。 制作者本人のスキルなどに今後成長・発展の可能性ある際に加算する。
最終審査会でのプレゼンテーション	プレゼン内容	作品の概要、工夫した点等をわかりやすく説明できているか。
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。
		発表時間を守れているか。 聞き手の関心をひくプレゼンか。