

小学生低学年の部（1～4年生）

今年度（第8回）の方針案

- ・合計点で評価する。
- ・「アイデア」、「デザイン性」、「プログラミング能力」の観点で評価
- ・事前審査（1次審査のみ）実施。順位付けは行わない。

大項目	審査ポイント	配点
アイデア	アイデアのオリジナリティ	30
	作品が与えるインパクト	
デザイン性	UX設計の合理性	30
	UIの完成度	
プログラミング能力	仕様は適切か	30
	プログラム作品のレベル	

小学生高学年の部(5～6年生)

	今年度（第8回）の方針案			
	・合計点で評価する。 ・最終審査会では、中項目単位の合計点を見られるよう、結果の一覧表を変更する。 ・採点は、小数点第1位まで可能。			
大項目	中項目	観点	配点	備考
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。	2	0：特筆すべきところはない 1：部分的に新しい要素がある 2：全面的に新しい
	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。	2	ターゲットとして想定される人が、 0：自分の(自己満足の)ため 1：自分以外の一部の人が楽しめる 2：多くの人が楽しめる（一般化可能）
		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。	2	0：特筆すべきところはない 1：楽しませるまたは役に立つ工夫が施されている 2：手放さないほど好きになるまたは大きな価値が生み出せる
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。	2	0：特筆すべきところはない 1：設計に何かしらの思想や拘りがある 2：ターゲットユーザに向き合った設計になっている
		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。	1	0：特筆すべきところはない 1：体现できている
	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。	3	0：特筆すべきところはない +1：一般的なUIとして完成している +1：よく設計された箇所が存在する +1：色や形といったデザインの美しさや芸術的な観点でも優れている
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。	4	0：特筆すべきところはない +2：「仕様」にあたるものを説明できている +1：優れた設計である（感じられる） +1：ターゲットユーザーに合わせた仕様になっているか 説明できる力も重要であるため、投稿フォームに入力した内容から、「仕様」を読み取れる場合には加点いただく。
	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。 ※生成AIの活用有無は問わない	2	0：特筆すべきところはない +2：プログラムの難易度が高い、複雑な設計をコーディングできていると推察できる
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。	1	0：特筆すべきところはない +1：一個人として作品・もしくは制作者本人を応援（時間や資金などのリソースを投入するなど）したいと感じる
	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。	1	0：特筆すべきところはない +1：特徴的な演出や新しい体験ができる作品、または社会貢献度が高いと予測できる作品であると感じる
	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。	1	0：特筆すべきところはない +1：審査側の所感として、サービス・プロダクトのアップデートにより素晴らしい作品となることが期待できる
		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。	1	0：特筆すべきところはない +1：本人の持つスキルに今後期待できる
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。	2	
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。	1	
		発表時間を守れているか。	1	
		聞き手の関心をひくプレゼンか。	1	

【中高校生】エンタメ作品

	今年度（第8回）の方針案			
	・合計点で評価する。 ・最終審査会では、中項目単位の合計点を見られるよう、結果の一覧表を変更する。 ・採点は、小数点第1位まで可能。 ・課題解決型と、エンターテイメント型で評価を分ける ※課題解決型…自分もしくは他者の身の回りの人の抱える課題を解決することを目的としたアプリ、ソフトウェアなど ※エンターテイメント型…人が楽しみながら学べることを目的としたアプリ、ソフトウェアなど			
大項目	中項目	観点	配点	備考
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。	2	0：特筆すべきところはない 1：部分的に新しい要素がある 2：全面的に新しい
	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。	2	ターゲットとして想定される人が、 0：自分の(自己満足の)ため 1：自分以外の一部の人が楽しめる 2：多くの人が楽しめる（一般化可能）
		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。	2	0：特筆すべきところはない 1：ターゲットユーザを楽しませる工夫が施されている 2：ターゲットユーザが手放さないほど好きになる
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。	2	0：特筆すべきところはない 1：設計に何かしらの思想や拘りがある 2：ターゲットユーザに合った設計になっている
		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。	1	0：特筆すべきところはない 1：体现できている
	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。	3	0：特筆すべきところはない +1：一般的なUIとして完成している +1：よく設計された箇所が存在する +1：色や形といったデザイン的な美しさや芸術的な観点でも優れている
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。	4	0：特筆すべきところはない +2：「仕様」にあたるものを説明できている +1：優れた設計である（感じられる） +1：ターゲットユーザーに合わせた仕様になっているか 説明できる力も重要であるため、投稿フォームに入力した内容から、「仕様」を読み取れる場合には加点いただく。
	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。 ※生成AIの活用有無は問わない	2	0：特筆すべきところはない + 2：プログラムの難易度が高い、複雑な設計をコーディングできていると推察できる
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。	1	0：特筆すべきところはない + 1：一個人として作品・もしくは制作者本人を応援（時間や資金などのリソースを投入するなど）したいと感じる
	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。	1	0：特筆すべきところはない + 1：特徴的な演出があったり、新しい体験をすることができる作品である
	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。	1	0：特筆すべきところはない + 1：審査側の所感として、サービス・プロダクトのアップデートにより素晴らしい作品となることが期待できる
		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。	1	0：特筆すべきところはない + 1：本人の持つスキルに今後期待できる
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。	2	
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。	1	
		発表時間を守れているか。	1	
		聞き手の関心をひくプレゼンか。	1	

【中高校生】課題解決作品

	今年度（第8回）の方針案			
	・合計点で評価する。 ・最終審査会では、中項目単位の合計点を見られるよう、結果の一覧表を変更する。 ・採点は、小数点第1位まで可能。 ・課題解決型と、エンターテイメント型で評価を分ける ※課題解決型…自分もしくは他者の身の回りの人の抱える課題を解決することを目的としたアプリ、ソフトウェアなど ※エンターテイメント型…人が楽しみながら学べることを目的としたアプリ、ソフトウェアなど			
大項目	中項目	観点	配点	備考
アイディアの豊かさ 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	アイディ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ィアの組み合わせ方が新しい」か評価する。	2	0：特筆すべきところはない 1：部分的に新しい要素がある 2：全面的に新しい
	作品が与えるインパクト	アイディ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。	2	ターゲットとして想定される人が、 0：自分の(自己満足の)ため 1：自分以外の一部の人が楽しめる 2：多くの人が楽しめる（一般化可能）
		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。	2	0：特筆すべきところはない 1：ターゲットユーザに何かしらの益がある、役に立つ 2：ターゲットユーザが手放さないほど大きな価値が生み出せる
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。	2	0：特筆すべきところはない 1：設計に何かしらの思想や拘りがある 2：ターゲットユーザに向き合った設計になっている
		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。	1	0：特筆すべきところはない 1：体现できている
	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。	3	0:特筆すべきところはない +1:一般的なUIとして完成している +1:よく設計された箇所が存在する +1:色や形といったデザイン的な美しさや芸術的な観点でも優れている
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。	4	0：特筆すべきところはない +2：「仕様」にあたるものを説明できている +1：優れた設計である（感じられる） +1：ターゲットユーザーに合わせた仕様になっているか 説明できる力も重要であるため、投稿フォームに入力した内容から、「仕様」を読み取れる場合には加点いただく。
	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。 ※生成AIの活用有無は問わない	2	0：特筆すべきところはない +2：プログラムの難易度が高い、複雑な設計をコーディングできていると推察できる
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。	1	0：特筆すべきところはない +1：一個人として作品・もしくは制作者本人を応援（時間や資金などのリソースを投入するなど）したいと感じる
	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。	1	0：特筆すべきところはない +1：リリースした際の社会貢献度が高いと予測できる、作品が今後の時代にマッチしていると感じる
	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。	1	0：特筆すべきところはない +1：審査側の所感として、サービス・プロダクトのアップデートにより素晴らしい作品となることが期待できる
		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。	1	0：特筆すべきところはない +1：本人の持つスキルに今後期待できる
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。	2	
	発表時の態度	自分の言葉で説明できているか。	1	
		発表時間を守れているか。	1	
		聞き手の関心をひくプレゼンか。	1	