

2021年1月8日

ながおか・若者・しごと機構
米百俵デジタルコンテスト事務局

米百俵デジタルコンテスト（米100DC）2020 一次審査結果発表

二次審査に進む8作品を下記の通り決定しました。審査員の全体講評と合わせて発表いたします。

※作品名は、今後作者が行う二次審査に向けてのブラッシュアップ作業の結果、変更される可能性があります。

作品番号	ジャンル	作品名	作者名
100001	スマホ・タブレットなどで動作するアプリ	顔バト	田添 春樹（広島工業大学），釘田 尚弥（広島大学大学院）
100067	スマホ・タブレットなどで動作するアプリ	ながおかYARUZO!じかん	三芳 日向子（東京造形大学）
100070	スマホ・タブレットなどで動作するアプリ	キャラクター仲介アプリ	清水 太陽（早稲田大学）
100096	スマホ・タブレットなどで動作するアプリ	これよも！	金子 明日香（長岡造形大学）
100100	スマホ・タブレットなどで動作するアプリ	はっけん！てくてく隊	中野 桜（女子美術大学），香山 千晴（早稲田大学），福武 里佳（法政大学），石井 はる佳（女子美術大学）
300004	IoTデバイス	ドレミソープ	古沢 菜月（長岡造形大学）
300020	IoTデバイス	kimochi	内山 昂（東海大学），山下 藍子（北海道大学）
300022	IoTデバイス	マイこめ	嶋原 百香（和歌山大学），田中 桂央（和歌山大学），河村 匠馬（和歌山大学）

全体講評（敬称略・順不同）

審査員 岡崎 智弘 デザイナー

応募作品にはいろんな魅力、可能性が集まっており、審査に悩んだ。それぞれの人がそれぞれのアイデアを持って作品を作っていた。その中でも、提案者が自分の中でちゃんと強く思っ

ていることを表現した作品が評価されたように思う。人間は論理と感覚の両方でできている生き物である。自分が本当に思っていることや自分の目で見て体験して感じたことと、頭で考えたことや本を読んで知識として得たことは、どちらも大事だが、自分が経験して感じたことに勝るものはなく、アイデアを考える時も、自分の経験や体験から生まれたものが強くなるはずである。

コンテストの応募者は、応募作品を作る過程やブラッシュアップの過程でも、さまざまな体験をしている。自分がそこで何を発見できるかを常に大事にして、自分の中に感じたことをストックして行ってほしいと思う。

審査員 渋谷 修太 フラー株式会社 代表取締役

どうしたら子どもたちが楽しくなるか、よく考えられた作品が多く、審査をしていてこちらも楽しい気持ちになった。今回高評価を得た作品は、アイデアも良かったし、伝え方も良かった。両方良かったものが評価されたと思う。さらに「伸びしろ」があることが大事な点だった。もっともっと良くなりそうなアイデアであることは、ビジネスをやる上でも大事なことである。完成されすぎていてもだめで、今後を人に期待してもらえるアイデアであることは非常に大切なことだと考える。

1分間という短い時間でアイデアの面白さと実現可能性を表現するのはとても難しいことだが、自分のアイデアを人に伝えるのは大事なことなので、ぜひこれを良い経験として、面白いアイデアを世の中に実現できる人になってほしいと感じた。

審査員 徳久 達彦 長岡造形大学 視覚デザイン学科 准教授

「子どもの遊び、学び、暮らしを豊かにする」とは何かをいろいろ考えました。一見するだけではわかりにくいですが、何度か見ておもしろさや可能性が見えてくる作品がたくさんありました。今回の制約の中ではアイデアを伝えることが非常に難しかったと思います。評価された作品は、可能性が感じられたり、魅力を伝えることができていたと思います。がんばったところや裏側ばかりを伝えても魅力にはなりません。また、ビジュアルの良さは訴求力には繋がるが、肝になるのは、子どもたちにとって新しい魅力ある提案になるかどうかでした。そこに集中して表現ができた作品が高評価を得ました。

一次審査を通過しなかった応募者も、今回のアイデアをあきらめずに実際に作品としてかたちを試してみてください。進める中で見えてくることがあると思います。

以上.