

第30回大会の予選を経て

1) 課題部門と自由部門に共通する審査概要

課題部門の応募作品は51件、自由部門の応募作品は57件でした。

1. 1) 予備審査で注目していること

審査員が最も重視している観点は応募作品の「独創性」です。次ぎに重視していることは「有用性と実現可能性」です。その上でスライドの内容を「第三者が理解できるドキュメントとして明示的に表現されているか」という観点から詳細に確認することになります。

こうして評価した作品をA、B、Cで振り分けて点数化し、審査員全体の点数を集計した結果（上位20チーム）が本審査に進むことになります。

- ・独創性の観点：作品のタイトル、開発する機能、作成方法などに注目して、過去に類似作品があるか（ある場合には応募作品で違いを明記しているか）について確認をします。
- ・有用性と実現可能性：「作品の開発目標を明確に述べているか」、「どのような技術を活用するかを明記しているか」、「実現方法は、倫理的にみて問題がないか」などに注目します。
- ・第三者が理解できるドキュメント：「説明文章は解りやすいか」、「スライド枚数は適切であるか、上限を超えていないか」などに注目します。

1. 2) 課題部門のテーマ

昨年と同じ「ICTを活用した地域活性化」（2年目のテーマ）で、この課題が明示的に示されているかが最優先事項として確認されました。

上位20チームが予選を通過するという制約がある一方で、応募作品の質が年々向上していることも見逃せません。つまり、1点差で予選通過の可否が決まってしまうのです。点数差が生じる理由として、「実現可能性の評価が低かった」、「どのような技術を使って機能を完成するのかの説明が不十分であった」ことなどが影響したと思われる。

2) 競技部門の審査概要

競技部門の応募作品は57件でした。競技部門の予選では、応募資料に必要事項が記入されているかが重要事項として確認されています。

3) 全部門に共通して感じたこと

予選通過作品は、どの部門においても「分かり易く書く」という観点では、質が向上していたと思います。

過去の入賞作品をプロコンサイトで参照できることが良い効果を与えているといえるでしょう。

“本選に向けて、さらに作品内容が充実することを期待しています。”