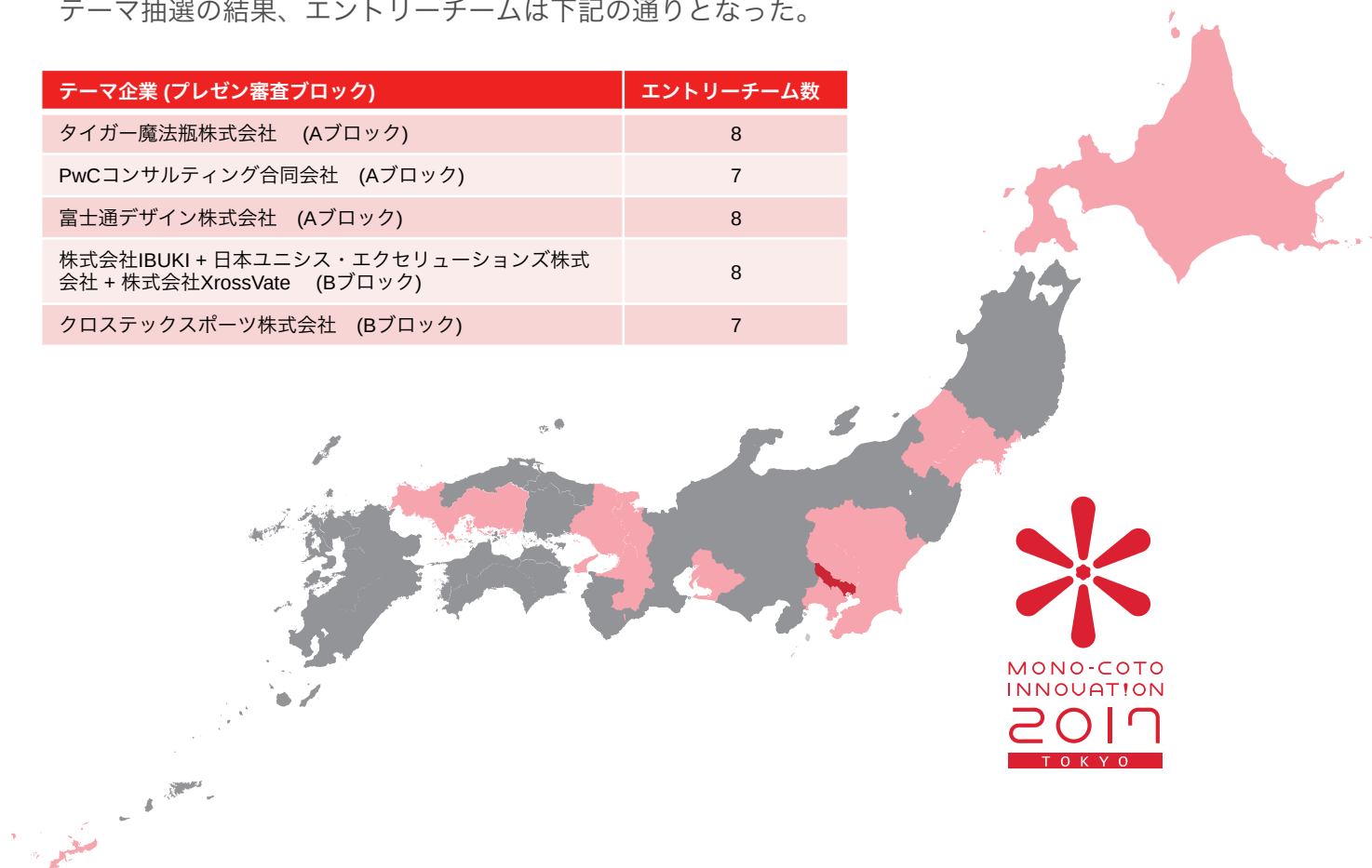


Mono-Coto Innovation2017
予選大会審査結果



総勢145名により、Day1に38チームが組成。
テーマ抽選の結果、エントリーチームは下記の通りとなった。

テーマ企業 (プレゼン審査ブロック)	エントリーチーム数
タイガー魔法瓶株式会社 (Aブロック)	8
PwCコンサルティング合同会社 (Aブロック)	7
富士通デザイン株式会社 (Aブロック)	8
株式会社IBUKI + 日本ユニシス・エクセリョーションズ株式会社 + 株式会社XrossVate (Bブロック)	8
クロステックスポーツ株式会社 (Bブロック)	7



Day6での発表順は抽選会により、以下の順番で実施。(企業名は敬称略)
FINALIST(赤太字)は以下の通りとなった。

各テーマ プレゼン発表順 (チーム名)

発表順	タイガー魔法瓶	PwC	富士通デザイン	IBUKI + UEL + XrossVate	クロステック スポーツ
1	DEPTH	蹴球部	Blue Sky	MARUTAチキン	カレーなる熊
2	意気軒昂	White BITE	hyper mango	なべたま	maihamah♡
3	にゅーだいく しょん。	(TM)^2	RCS	new-Wind	RUN
4	ELEPHANT	Origami	BRAIN STORM	SUI・KA!!	ONE。!
5	チーム鮭。	Joker	アンパンマン	PLAY	Excalibur
6	CURIO中学校	じんこうしば	ピンク Do 靴	Make Connection	SPRINT
7	海鮮丼	SAIN	夢現	Sea Lions	Deco-Pon
8	3 2/3		Effect	DARK HORSE	

中高生が欲しくなる ” いまだかつてない ” まほうびん



FINALIST：にゅーだいれくしょん。

木原 翔太郎	同志社香里中学校
吉原 賀子	国立お茶の水女子大学附属高等学校
桑原 晃奈	洗足学園中学校
戸澤 乃暖	田園調布学園中等部

■ アイデアの概要

ユーザー	：毎日スケジュール（授業）が変わる中高生
注目シーン/インサイト	：体育がある日はたくさん飲み物が必要であるが、そうではない日は不要であるため、日によって適切な水筒の大きさに変えたい。
アイデアの特徴	：大きさを変えられるまほうびん。ダルマ落としのような形で大きさを変えることが可能。そうすることで水筒によるリュックのスペースの無駄をなくすことも可能となるアイデア。

■ 全チーム得点結果

発表順	ニーズ性	着眼点	独創性	挑戦性	TOTAL
DEPTH	35	36	35	37	143
意気軒昂	35	38	33	31	137
にゅーだいれくしょん。	39	39	39	37	154
ELEPHANT	33	41	35	35	144
チーム鮭。	36	35	37	33	141
CURIO中学校	37	37	43	36	153
海鮮丼	38	39	36	33	146
3 2/3	32	36	37	28	133



FINALIST : (TM)^2

綱島 健太	東京都立産業技術高等専門学校
松井 萌々花	国立東京学芸大学附属国際中等教育学校
月原 都	私立慶應義塾湘南藤沢高等部
三宅 諒人	私立慶應義塾湘南藤沢高等部

■ アイデアの概要

ユーザー	: パートをする子持ちの主婦
注目シーン/インサイト	: 消費期限を切らしてしまうといった食品の無駄遣いを、日常生活の何気ない形で解決したい。
アイデアの特徴	: 食材を模したキャラクターを食材のパッケージに印刷し、そのキャラクターから「ぜんぶ食べてほしいな」といったコメントを発言させることで、食材を使い切ることを促す。また消費期限が書かれたシールを光らせることで、消費期限を意識させるアイデア。

■ 全チーム得点結果

発表順	ニーズ性	着眼点	独創性	挑戦性	TOTAL
蹴球部	32	33	30	31	126
White BITE	34	35	33	33	135
(TM)^2	37	37	39	38	151
Origami	34	36	33	31	134
Joker	34	33	31	31	129
じんこうしば	35	39	36	33	143
SAIN	34	35	33	32	134



FINALIST : BRAIN STORM

小林 瑠華	横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校
田中 勇真	徳山工業高等専門学校
織田 恵利佳	横浜市立横浜サイエンスフロンティア高等学校
庄司 千捷	山形県立山形南高等学校

■ アイデアの概要

ユーザー	: 指導者がいない部活動に従事する中高生
注目シーン/インサイト	: 合気道部の師範が少なく、師範の技を確認することや指導を受けられる機会が少ない。そのため、師範の技を師範がいなくても覚えたい。
アイデアの特徴	: リストバンド型モーションキャプチャーデバイスを用いて師範の動きを可視化し、バイブレーション機能によって技を正確に学ぶことができるアイデア。

■ 全チーム得点結果

発表順	ニーズ性	着眼点	独創性	挑戦性	TOTAL
Blue Sky	36	36	30	31	133
hyper mango	36	36	30	30	132
RCS	36	37	38	35	146
BRAIN STORM	38	39	36	34	147
アンパンマン	37	36	33	32	138
ピンク Do 靴	35	34	31	30	130
夢現	35	35	31	30	131
Effect	31	34	33	32	130

株式会社 IBUKI

+ 日本ユニシス・エクセリューションズ株式会社 + 株式会社 Xrossvate

テーマ

誰かと、何かと、「つながりたい」気持ちを叶えるモノ



FINALIST : new-Wind

砂野 晃太郎	私立聖光学院高等学校
原 なつ美	国立お茶の水女子大学附属高等学校
坂内 佳永	国立お茶の水女子大学附属高等学校
瀬川 茉里	私立慶應義塾湘南藤沢高等部

■ アイデアの概要

ユーザー

: 小児科に長期入院をしている小学生以下の子供

注目シーン/インサイト

: 入院中では、繋がりたいときに繋がれない辛いこともある。両親に病院に来て欲しいけど、迷惑はかけたくない。それでも、やはり心配して欲しい。かまって欲しい。

アイデアの特徴

: 相手の手の感触を感じながら会話することができるテレビ電話。特定の相手にしか繋がらないペア売り。球の中に情報を読み取るセンサーや風を起こすノズルがあり、読み取られた手の情報（風の強弱、温度など）で相手の手の感触を再現する。カメラ、プロジェクター、イヤホンジャック搭載で病院のカーテンに映すことができるアイデア。

■ 全チーム得点結果

発表順	ニーズ性	着眼点	独創性	挑戦性	TOTAL
MARUTAチキン	41	43	40	39	163
なべたま	38	42	44	42	166
new-Wind	47	51	51	49	198
SUI・KA!!	43	45	40	41	169
PLAY	47	49	40	37	173
Make Connection	46	46	48	47	187
Sea Lions	45	47	41	43	176
DARK HORSE	52	47	39	45	183

中高生のスポーツ部活動の場で欲しくなるモノ



FINALIST : Deco-Pon

秋山 梨貴	私立江戸川学園取手高等学校
高橋 育志	私立江戸川学園取手高等学校
鈴木 仁人	私立江戸川学園取手高等学校
鷺田 るみ	私立江戸川学園取手中学校

■ アイデアの概要

ユーザー

: 中高生を含む団体スポーツをしている全ての人

注目シーン/インサイト

: フォーメーションの確認をする時や、試合前の作戦会議の時にかかる心理的負担を減らしたい。

アイデアの特徴

: 自分の動きを一人称視点で確認できるIoTホワイトボード+フィギュア。センサーを搭載した専用ボード上で人形を動かすだけでアプリに反映することができ、誰でも簡単に指示を出すことができる。文字や音声入力も可能なため、活動をより円滑に行うための助けとなるアイデア。

■ 全チーム得点結果

発表順	ニーズ性	着眼点	独創性	挑戦性	TOTAL
カレーなる熊	49	47	45	46	187
maihama♡	46	46	40	43	175
RUN	48	51	46	45	190
ONE。!	46	46	48	46	186
Excalibur	42	45	42	41	170
SPRINT	40	41	41	44	166
Deco-Pon	48	51	54	44	197