

キミのCODEが
未来を**変**える



GUNMA PROGRAMMING AWARD

ぐんまプログラミングアワード

2023実施報告書

主催：上毛新聞社

共催：ぐんまプログラミング教育推進協議会

CLIMB
CLIMB CO.,LTD.

 **コシダカホールディングス**

JINS

今日と未来を、つなぐ。

 **日本生命**

 **株式会社 アイエムエス**

 **有限会社 アゼット**
AZET CO.,LTD.


 **共愛学園前橋国際大学**
KYOAI GAKUEN UNIVERSITY

 **GSS**
ぐんぎんシステムサービス株式会社

 **株式会社 群電**
先鋭技術の通信&電気

 **株式会社 ジーシーシー**

 **JOETSU**
期待を超えるマーケティングサービス

 **情報システム株式会社**

一生涯のパートナー
第一生命
Dai-ichi Life Group

 **大和証券**
Daiwa Securities

 **CHUO**
中央カレッジグループ

 **docomo business**

 **NITTO SYSTEM TECHNOLOGIES**

 **planning**
株式会社プランニング

 **試験と計測のペリテック**

 **ヤマト**

 **両毛システムズ**

(順不同)



GPA2023 実施報告

実施体制

■事業名：ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023

■日程：2023年8月19日(土)・20日(日)

■会場：ベイシア文化ホール(群馬県前橋市日吉町1-10-1)

上毛新聞社(群馬県前橋市古市町1-50-21) ゲームプログラミングハッカソン

■実施体制

主催：上毛新聞社

共催：ぐんまプログラミング教育推進協議会

特別協賛：クライム、コシダカホールディングス

協賛：ジーンズ、日本生命保険 群馬支社、アイエムエス、アゼット、共愛学園前橋国際大学、
ぐんぎんシステムサービス、群電、ジーシーシー、JOETSU、情報システム、第一生命保険 群馬支社、
大和証券 高崎支店、中央カレッジグループ、ドコモビジネスソリューションズ、日東システムテクノロジーズ、
プランニング、ペリテック、ヤマト、両毛システムズ【順不同】

後援：総務省、群馬県、群馬県教育委員会、群馬県情報サービス産業協会(GISA)、ソフトウェア協会、群馬テレビ、
FM GUNMA

運営協力：共愛学園前橋国際大学、群馬大学、高崎健康福祉大学、高崎商科大学、中央カレッジグループ、
前橋工科大学

■目的：新しい時代を創造し、逞しく生きるチカラを持ったデジタル人材を発掘・育成・支援する。

■内容：プログラミング作品や、スキルを持つ人材を募集し、完成度や習熟度を評価、表彰する。

教育現場での関心が高まるプログラミングの楽しさや必要性を伝える。

■審査員：福田 尚久 氏 前橋工科大学 理事長・日本通信(株) 代表取締役社長

宇留賀敬一 氏 群馬県副知事

金井 修 氏 (株)クライム代表取締役

腰高 理志 氏 (株)コシダカホールディングス DX推進室長

鈴木維一郎 氏 一般社団法人 共同通信社 情報技術局次長 将来技術開発室長

関口 雅弘 氏 (株)上毛新聞社 代表取締役社長



福田 尚久 氏



宇留賀 敬一 氏



金井 修 氏



腰高 理志 氏



鈴木 維一郎 氏



関口 雅弘 氏

事業計画・スケジュール

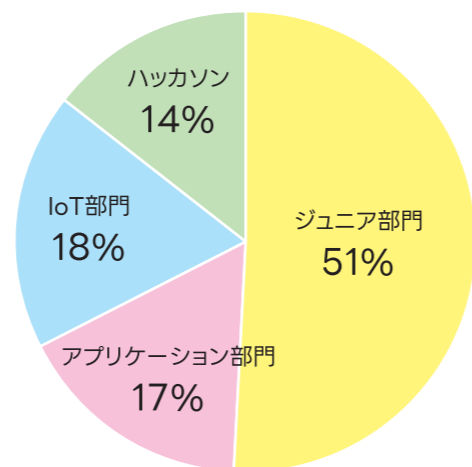
	ジュニア部門	アプリケーション部門	IoT部門
概要	「Scratch」で作成したゲームや動画などの完成度を評価します。	未発表のオリジナルアプリケーションのアイデアと完成度を評価します。	未発表のオリジナルIoT機器のアイデアと完成度を評価します。
対象	群馬県内に在住または在学する小学1年生～中学3年生	日本国内に在住または在学する小・中・高校生・大学生・専門学校生で24歳以下の方(ただし、大学4年生まで。大学院生不可)	
エントリー	個人または3人までのチーム		
エントリー	公式ホームページ (https://gp-award.jp) の応募フォームより		
内容	プログラミングに興味を持ったきっかけや、応募作品のアピールポイントなどを書いてください。作品の動画や保存URLがあれば、併せてお送りください。1次審査の結果発表後の作品の差し替えは禁止とします。	アプリケーションの開発を前提とします。アプリによって解決したい課題や、サービス内容等のアイデアを画像や動画、文章で示してください。 ※応募の時点でUI・UXを表現、説明できる画像を添付してください。2次審査の時点でMVP(必要最小限の能力を兼ね備えたプロダクト)を発表できる状態にあることが推奨されます。	IoT機器の開発を前提とします。機器によって解決したい課題や、実装したい機能等のアイデアを画像や動画、文章で示してください。 ※2次審査の時点で実機のデモンストレーションを発表できる状態にあることが審査の条件となります。
1次審査	書類審査		
2次審査 ※1	作品のプレゼンテーション(デモンストレーション、動画等含む)。 ※3分間以内	開発したアプリケーションのプレゼンテーション。 ※4分間以内	開発したIoT機器のデモンストレーションを交えたプレゼンテーション。 ※4分間以内
最終審査			
発表形式	・作品を使ったプレゼンとなります。 ・発表用スライドを使用する場合のサイズは「16:9」。事前にデータ(.pptx/.ppt)をお送りください。	・発表用スライドのサイズは「16:9」。事前にデータ(.pptx/.ppt)をお送りください。 ・ノートPC以外で、発表に必要な機材があれば全てご用意ください。	
ファイナリスト (応募状況により変動)	5組	5組※2	5組※2
部門優勝 (1組) 副賞	賞金5万円	賞金30万円	賞金30万円
MVP	—	各部門の優勝者の中から特に顕著な活躍をしたプレーヤー(リーダー)1人を表彰。	
備考	個人または1チーム1作品。1人が複数のチームに所属することはできません。		
スケジュール	①エントリー受付開始 …… 5月1日(月) ②エントリー応募締切 …… 7月9日(日) ③1次審査 …… 7月中旬(書類審査) 結果発表は7月13日(木) ④2次審査 …… 7月29日(土) 会場:上毛新聞社 ⑤ブラッシュアップ研修 …… 8月5日(土) 会場:上毛新聞TR ⑥最終審査 …… 8月19日(土) 会場:ベイシア文化ホール		

※1 応募状況により実施しない場合がございます。
※2 ファイナリストには、協賛社より製品化に向けた支援の打診がある場合がございます。

応募状況・審査経過・最終審査タイムスケジュール

【応募状況】

- 応募総数 139組
- ◎ ジュニア部門 71組
- ◎ アプリケーション部門 23組
- ◎ IoT部門 25組
- ◎ ハッカソン 20組



【審査経過】

- ① 5月1日(月) (エントリー受付開始)
- ② 7月9日(日) (エントリー締め切り)
- ③ 7月中旬 (1次審査・結果発表)
書類選考を経て合格者に通知。
- ④ 7月29日(土) (2次審査)
ジュニア、アプリケーション、IoTの3部門計86組が参加。
- ⑤ 8月5日(土) (ブラッシュアップ研修)
- ⑥ 8月19日(土) (最終審査)
ファイナリストによる最終プレゼンテーションを実施。
各部門から優勝者を決定。
エントリーいただいた小学生から1組を、全国新聞社事業協議会主催の2023年度全国選抜小学生プログラミング大会の群馬県代表として選出した。

【最終審査タイムスケジュール】

ベシシア文化ホール(群馬県民会館)

- 大ホール**
- 12:00 開場
 - 13:00 オープニング
 - 13:05 せきぐちあいみVRパフォーマンス
 - 13:19 ジュニア部門プレゼンテーション
 - 13:48 偽サイト体験講座byラムダ技術部
 - 14:03 アプリケーション部門プレゼンテーション
 - 14:37 CG映像がメタバースの扉を開く
by CGアーティスト石川元太
 - 14:57 IoT部門プレゼンテーション
 - 15:36 ゴールデンボンバー歌広場淳トーク&鉄拳7エキシビジョンマッチ
 - 16:46 ぐんまを愛するインフルエンサー大集合!
トークセッション&動画披露
審査結果発表・表彰式

展示室

- 10:00~14:00 真夏のeスポーツ交流戦
『グランツーリスモ7』部門
- 12:00~19:10 BGgCup
TWT2023公認DOJO大会

人材育成

IoTスクール

GPAの関連行事として2023年5~7月に計3日間、群馬県の高校生にIoT技術を教える連続講座「IoTスクール」を開講しました。3人一組のチーム単位で参加者を募集したところ、定員の2倍の応募がありました。事務局で選考を行い、県立前橋、前橋東、前橋工業、高崎、富岡の5高校から各1チームを通過とし、IoT部門への応募を目指して小型コンピューター「Raspberry Pi(ラズベリー・パイ)」のプログラミングの習得と作品づくりに取り組んでもらいました。うち1組は最終審査に進み、見事、企業賞に輝きました。



群馬大学数理データ科学教育研究センターや株式会社ペリテック様に技術指導や、開発環境の構築などご協力いただき、同大や前橋工科大学の大学生、大学院生に各チームのメンター(助言者)として加わっていただきました。また、株式会社ドコモビジネスソリューションズ群馬支店様より、開発に必要なモバイルルーターをご提供いただきました。

なお、過去のスクールは上毛新聞社で開催していましたが、今回は2日間をJR前橋駅北口前の「アクエル前橋」内に群馬県が開設した、デジタルクリエイティブ人材育成拠点「tsukurun」で開催しました。



リスニング講座「初めてのPython」

GPAにご協賛いただいた企業様を対象に、2023年6~7月に計5日間、人工知能(AI)の制御などに使用されるプログラミング言語「Python(パイソン)」を学ぶ連続講座を開催しました。群馬大学数理データ科学教育研究センター助教の茂木和弘先生に講師をご担当いただき、基礎からご教授いただきました。



ファイナリスト

※学校、学年はいずれも応募時のものになります。

JUNIOR

ジュニア部門

小・中学生

「Scratch」で作成したゲームや動画などの完成度を競います。



①ZENMAI

群馬大学共同教育学部附属中学校 3年 堀内 美涼
前橋市立桃井小学校 5年 堀内 涼真



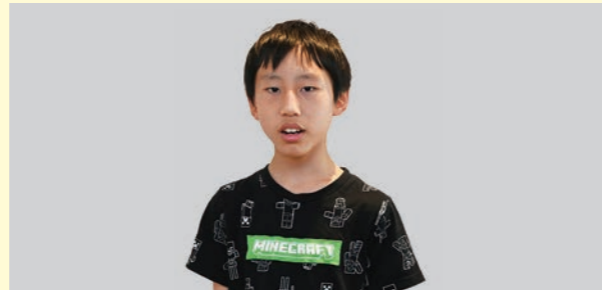
②しとらす ぴいち

前橋市立元総社中学校 2年 上田 桃
前橋市立元総社小学校 5年 上田 柚



③オカピ

高崎市立佐野小学校 6年
島田 実和



④TEAM_3D

高崎市立南八幡中学校 1年
大久保 奏汰



⑤TeamNakano

邑楽町立中野小学校 6年
網倉 照二郎／夢沼 敦志／鈴木 瑛斗



ファイナリスト

※学校、学年はいずれも応募時のものになります。

APPLICATION

アプリケーション部門

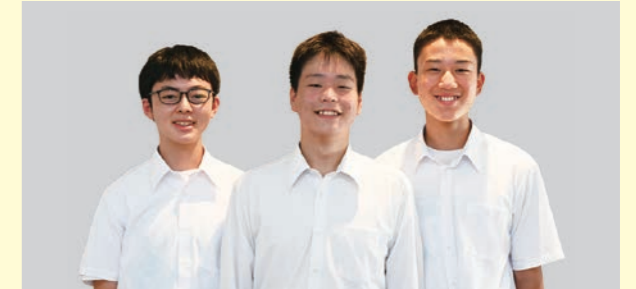
小～大学生・専門学校生

アプリケーションのアイデアと完成度を競います。



①

群馬県立前橋高等学校 3年
橘 祐貴



②Englux

群馬県立高崎高等学校 2年
細田 晃佑／黒沢 駿／常見 健太



③Team headliner

群馬県立前橋高等学校 2年 金沢 侑一郎
群馬県立前橋高等学校 1年 黒川 祥大朗



④TKGおえかきぐるーぷ

東京都立多摩科学技術高等学校 3年
石井 純礼／赤松 未悠／吉川 鈴夏



⑤

芝浦工業大学柏高等学校 3年
長島 匠



ファイナリスト

※学校、学年はいずれも応募時のものになります。

Internet of Things

IoT部門

小～大学生・専門学校生
IoT機器のアイデアと完成度を競います。



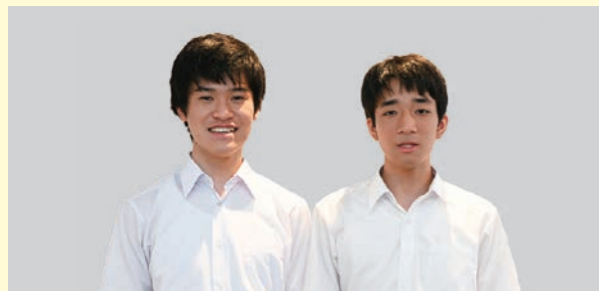
①チームコバキヨ

群馬県立高崎高等学校 1年
平形 嶺/西山 拓斗/市六 稜真



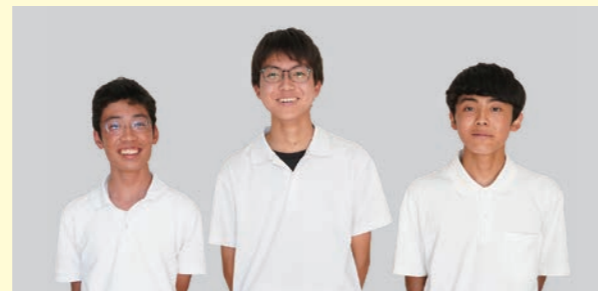
②前東IoT同好会 ~Season 2~

群馬県立前橋東高等学校 1年
天田 ヒカリ/佐野 結愛/中野 瑛太



③空署

東京都立多摩科学技術高等学校 3年
深川 優悟/薬師寺 早矢斗



④トマールくん

群馬県立前橋高等学校 2年
猪熊 蓮音/大嶋 輝希/湯沢 拓哉



⑤ForeRunner

群馬県立前橋高等学校 2年
小野 瑛太/小板橋 悠斗/村田 佳成琉



GPA2023 ファイナルステージ

ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023の最終審査は、出場者がスクリーンに映像や資料を映し出しながら、自らのアイデアや開発への思いを語りました。高崎市出身のCG(コンピューターグラフィックス)アーティスト、石川元太さんが作った動画の上映で開幕。群馬の街並みを再現した3D空間に「GPAタワー」を出現させ、会場をGPAの世界に引き込みました。続いてオープニングアクトでは、VR(仮想現実)アーティストのせきぐちあいみさんが、メタバース(仮想空間)に3Dの竜を描くパフォーマンスを披露しました。またGPA公式Vチューバーの鶴乃舞が、アナウンサーの奈良のりえさんとともにイベント全体の司会も務めました。

参加者の発表の合間には、お笑いコンビ「アンカンミンカン」

が、石川元太さんやソフトエンジニアでYouTuberのラムダ技術部さんらゲストとの軽快なやりとりで進行しました。

男性4人組エアバンド「ゴールデンボンバー」の歌広場淳さんは、格闘ゲーム「鉄拳7」を実演。群馬を愛するインフルエンサー4組計6人も登壇し、YouTubeや交流サイト(SNS)の活用によるビジネスや地域活性化の可能性を語りました。

会場には協賛企業によるブースのほか、群馬大学が手掛ける自動運転バスや電気自動車を展示。ロボットaiboを使ったプログラミング体験やEVカートの展示も行われました。eスポーツの輪を広げる「真夏のeスポーツ交流戦」「BGgCUP TWT2023公認DOJO大会」もGPAに合わせて開かれました。



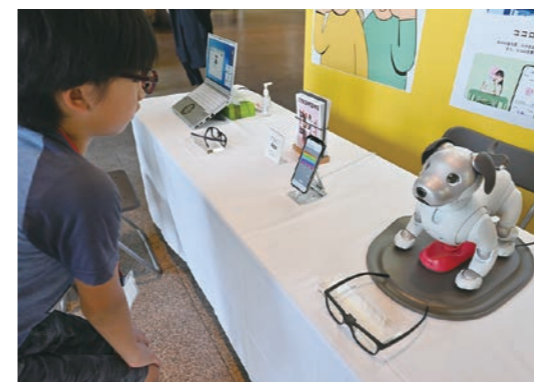
自動運転車・電気自動車展示



aiboといっしょにプログラミング体験



カート型シミュレーター体験



企業ブース展示



企業ブース展示

GPA2023 ファイナルステージ



企業ブース展示



企業ブース展示



企業ブース展示



企業ブース 全景



BGgCUP TWT2023公認DOJO大会



eスポーツ 集合写真



真夏のeスポーツ交流戦



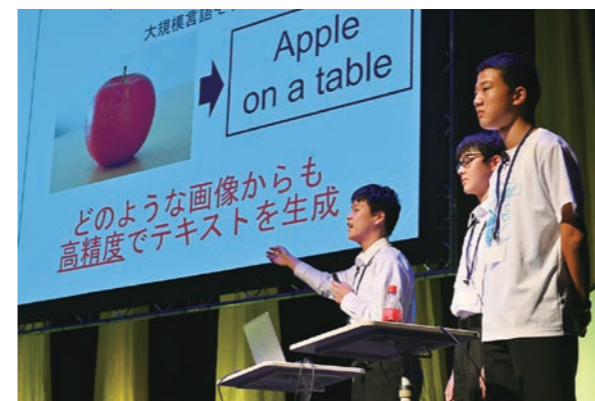
オープニング



せきぐちあいみ VRパフォーマンス



ジュニア部門 (しとらす ぴいち)



アプリケーション部門 (Englux)



ラムダ技術部 偽サイト体験講座



IoT部門 (トマルくん)



CGアーティスト石川元太 CG映像がメタバースの扉を開く

GPA2023 ファイナルステージ



ゴールデンボンバー 歌広場淳 トーク



鉄拳7エキシビジョンマッチ



ぐんまを愛するインフルエンサー大集合! トークセッション&動画披露



審査員



フィナーレ

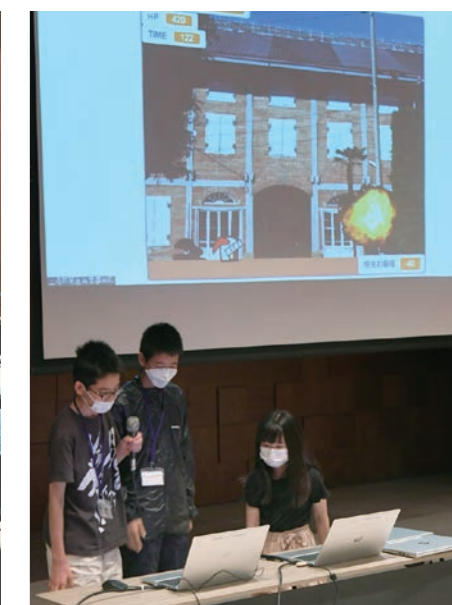
ゲームプログラミングハッカソン

ぐんまプログラミングアワード2023の一環として、今回初めて「ゲームプログラミングハッカソン」が8月19、20日の両日、上毛新聞社を会場に行われました。県内の小中学生17人が5班に分かれて、「群馬」または「SDGs」のテーマでゲーム作りに挑み

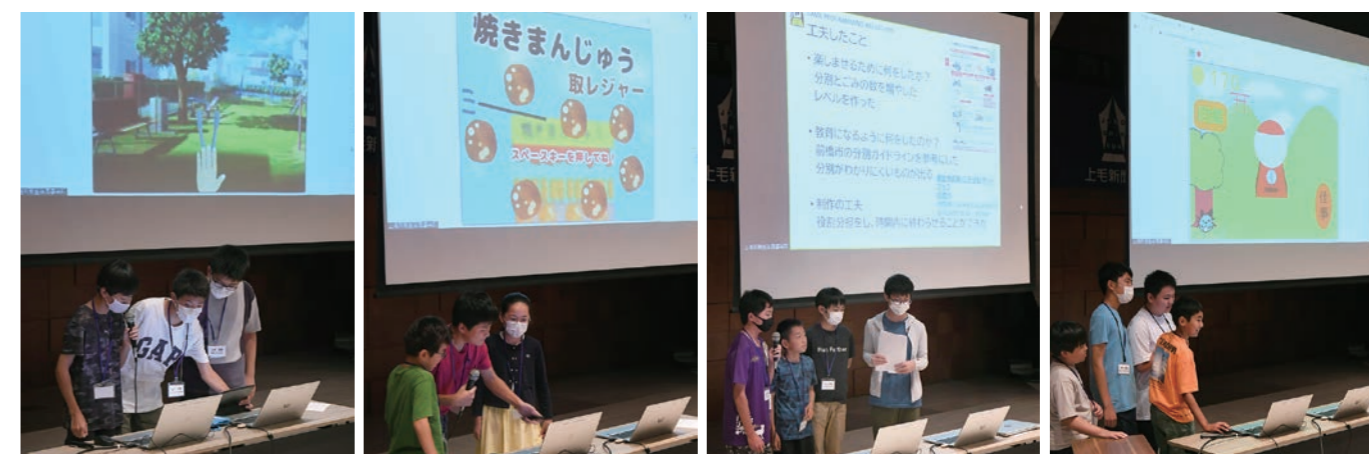
ました。班ごとに企画を練り、2日間という限られた時間内にプログラミングで形にしました。発表では、各班が作品の仕様や工夫した点を紹介し、実際に作ったゲームを披露しました。



実際にゲームをプレーしながら説明した発表会



優勝した「たいこのかいこ」



2日間で作り上げたゲームの工夫や特徴をそれぞれのチームごとに発表した



個性的なゲームに盛り上がる観衆



参加者全員での記念撮影

受賞者紹介

MVP／優勝 IoT部門

トマルくん
群馬県立前橋高等学校 2年
猪熊 蓮音さん／大嶋 輝希さん／湯沢 拓哉さん


自転車事故AIで防止

全国ワーストの県内中高生の自転車事故を防ごうと、自転車のブレーキ補助システムを開発した。昨年は2次選考止まり。悔しさをばねに1年かけて実装にこぎ着け、新機能も考案。バージョンアップした作品で挑み、発表では実演を披露した。部門賞に加えてMVP・総務大臣賞を獲得した。自動ブレーキとドライブレコーダーを兼ね備えて安全性を高める。自転車前方のカメラが常時撮影し、AI(人工知能)がぶつかりそうな物体を検出して危険を察知。

ブレーキが作動して事故を防ぐ仕組み。検知した物体との距離に応じてブレーキの強度を調整して危険を知らせる。万一事故が起きた場合は状況を撮影した画像が保存される。

猪熊さんは中学2年の時、自転車同士の事故に遭った。自転車通学の同級生も多く、着想を得た。講評で「明確な目的にプログラミングの技術が生かされている」と高い評価を受けた。

猪熊さんと大嶋さんのチームに1年前から湯沢さんが加わり、3人の得意分野が組み合わさって形になった。湯沢さんは「プログラミングは考えを形にできるのが面白くて夢中になれる」と語った。



優勝 ジュニア部門

しとらす ぴいち
前橋市立元総社中学校 2年 上田 桃さん
前橋市立元総社小学校 5年 上田 柚さん

百人一首を楽しく練習

2年連続で企業賞を獲得してきた仲よし姉妹が、3度目の挑戦で念願の部門賞に輝いた。姉の桃さんは「今までの努力が報われて幸せ」と喜び、妹の柚さんは「桃ちゃんが私のために作ってくれたゲームで優勝できてうれしい」と声を弾ませた。


百人一首の札をゲーム形式で覚えられる「れんしゅう!百人一首」を制作した。上の句をクリックすることで下の句が表示される「練習」や、札の組み合わせを3択クイズで当てる「腕試し」など複数のモードを用意。楽しみながら札を覚えられるよう

に工夫を凝らした。

ゲームのアイデアは「百人一首が強い高校3年の長女に勝ちたい」という柚さんのお願いがきっかけ。柚さんは「まだお姉ちゃんにはかなわないけど、ゲームでいっぱい札を覚えて勝てるようになりたい」と笑う。

プレゼンでは「あいうえお作文」で魅力を伝えるなど、プログラミングが得意な桃さんとプレゼンが得意な柚さん、それぞれの強みを生かして審査員の心を引きつけた。

プログラマーを夢見る2人は「来年もGPAに出場して、2連覇したい」と声をそろえた。



優勝 アプリケーション部門

Englux
群馬県立高崎高等学校 2年
細田 晃佑さん／黒沢 駿さん／常見 健太さん

英語学習スマホで楽々


小中学生の英語嫌いが加速している現状から、誰もが能動的に楽しく学べるアプリケーション「English Lens(イングリッシュ レンズ)」を考案。英訳したい対象物をスマートフォンのカメラで読み取ると、対応する英単語や英文が自動かつ高精度で作成される。最新の生成AI(人工知能)を組み込んだ。

学童施設の小学生にアプリを実際に使ってもらおうと、「楽しく勉強できる」と好感触を得た。アプリを使って1時間に約150の英単語を学ぶ児童の前向きな姿も見ら

れ、開発の励みになったという。

昨年、3人は個々に大会にエントリーするも、受賞はかなわず。それぞれの知恵を結集する形で再挑戦し、つかみ取った栄冠に感無量な様子だった。リーダーの細田晃佑さんは「問題の本質を見つけることを常に心がけ、『次こそは』という思いでこれまで頑張ってきた」と振り返る。

現在はアプリの本格的なリリースに向け、日本語訳機能の実装などアップデートを繰り返す。ゆくゆくは県が進める「非認知能力」を育てる教育にも携わり、子どもたちが主体的に楽しく学べる環境を整える青写真を描いている。



優勝 ゲームプログラミングハッカソン部門

たいこのかいこ
清水 大生さん／寺岡 音花さん／高橋 祐星さん

富岡製糸からゲーム着想

「群馬」のテーマを選び、上毛からたて馴染み深い、世界文化遺産にも登録されている「富岡製糸場」からゲームのアイデアを得て制作した。ゲームには絹を生み出す蚕が敵として登場し、3段階の変体で成長することにキャラクターの姿や動作が変わったり、戦闘場面に独特な効果音を付けたりするなど工夫を詰めこんだ。

プレゼンタイムで出来上がった作品を実際にプレーしながらゲームの仕様や必

殺技などの特徴的な点を発表すると、審査員からは「自分もプレーしてみたい」「蚕が敵という発想が面白い」といった高評価の声が上がった。

制作面では清水さんと高橋さんがプログラミングを担当、寺岡さんがキャラクターの画像や音楽を選び、3人が力を合わせて2日間という限られた時間の中でオリジナルゲームを完成させた。

清水さんは「チームで協力することで、多くのアイデアや工夫が集まって良い作品ができた」と優勝を喜んだ。




クライム賞 アプリケーション部門

芝浦工業大学柏高等学校 3年
長島 匠さん

「高校生活の集大成」と位置付け、2年かけて初心者でも利用しやすいプログラミング言語「Python(パイソン)」をブラウザで使えるようにした。GIGAスクール構想で1人1台配布されたタブレット端末で、プログラミングしやすい環境を整備したいと思い立った。

技術が難しく一度は挫折したが、「社会貢献したい」との思いで作り上げた。コンペの出場は初めて。「受賞は一生語り継げる出来事」と満足した。




ジンス賞 IoT部門

空署 東京都立多摩科学技術高等学校 3年
深川 優悟さん／薬師寺 早斗さん

指で空中にパスワードや署名を書くことでログインできる仕組み。新型コロナウイルス感染拡大の中で注目された、非接触生体認証の弱点である誤認証やなりすましを防ぐ手段として開発した。

既存のシステムよりも低コストを実現。指だけでなく、肩や腕の動きを組み合わせて認証精度を高めた。

副賞のウェアラブルデバイスを贈られた2人は「副賞を活用して新たなプログラムを作りたい」と受賞を喜んでいた。




JOETSU賞 ジュニア部門

TEAM_3D 高崎市立南八幡中学校 1年
大久保 奏汰さん

「大好きな迷路の中に入ってみたい」という思いから、迷路の世界を体感できる3Dメーカーを開発した。

高崎市少年科学館でプログラミングを学んだ後、米マイクロソフト社の人気ゲーム「マインクラフト」のような世界を自分で作ろうと、独学でアプリを何本も制作している。今回は壁の色や制限時間の有無などを自由に設定できる作品を仕上げた。「敵とバトルができるような機能を付けたい」とさらなる進化を目指している。




第一生命保険 群馬支社賞 ジュニア部門

オカピ 高崎市立佐野小学校 6年
島田 実和さん

隕石(いんせき)が落ちた町を料理で復興させるゲーム「宇宙のお手伝い」を制作した。昨年は2次審査で落選し、念願の受賞。「すごくうれしい」と喜んだ。

画像認識AI(人工知能)を使って料理を手伝い、集めたコインで建物を購入するなどして町を復興させていく。ゲームを通して料理を覚えることもできる。AIに学習させる写真を多数撮影することに苦労したといい、「来年はジュニア部門で優勝したい」と今後の目標を語った。




副知事賞 アプリケーション部門

群馬県立前橋高等学校 3年
橋 祐貴さん

「初心者でも簡単に使えるアプリが欲しい」。前橋高の将棋部で、こんな仲間の意見を聞いたのをきっかけに「から将棋AI(人工知能)を開発した。高い技術力が審査員の心をつかみ、この日に特別設けられた副知事賞に輝いた。

1年間に及ぶ構想の成果、「まさかの受賞で驚いたが、自分がやってきたことが認められた」と喜びをかみしめた。




コシダカホールディングス賞 IoT部門

ForeRunner 群馬県立前橋高等学校 2年
小野 瑛太さん／小板橋 悠斗さん／村田 佳成琉さん

表情や言葉から人の気持ちを読み取って、そのときにぴったりの音楽を流す「空気を読むAI(KI)」を考案した。人がAI(人工知能)に話しかける既存の形ではなく、KIが能動的に働きかけて音楽を再生する。

AIが空気を読んだら面白いんじゃないか。人とAIとの双方向の関係を実現させて「ツールではなく、パートナーにしたい」と声をそろえる。今後は「会話のバリエーションをさらに増やしたい」と探求は尽きない。




日本生命保険賞 IoT部門

前東IoT同好会 群馬県立前橋高等学校 1年
～Season 2～ 天田 ヒカリさん／佐野 結愛さん／中野 瑛太さん

赤ちゃんの泣き声から感情を識別するIoT端末を開発した。音楽を流してあやしたり、最適なアドバイスを保護者に通知したりして、夜泣きのケアにかかる負担を軽減したいとの思いを形にした。

3人は理科部に所属し、プログラミングの初心者。高校生向けの連続講座「IoTスクール」に参加し、研さんを積んだ。「今回の開発が少子化の改善につながる」とい。これからは部活でプログラミングの腕を磨きたい」と意気込んだ。




ペリテック賞 IoT部門

チームコバキヨ 群馬県立高崎高等学校 1年
平形 嶺さん／西山 拓斗さん／市六 稜真さん

冷蔵庫の中身を把握してレシピを提供するツール「COOK x A E Y E(クックパイエーイ)」を開発した。初出場受賞。西山さんは「率直にうれしい気持ちと、MVPを逃した悔しい気持ちがある」と振り返った。

ドア開閉の瞬間を撮影し、画像データを物体検出できるサイトに送信、文字データ化。それを元にAI(人工知能)がレシピを提案する。西山さんは「来年はアプリケーション部門にも挑戦してみたい」と意欲を見せた。




上毛新聞社賞 ジュニア部門

ZENMAI 群馬大学共同教育学部附属中学校 3年 堀内 美涼さん
前橋市立桃井小学校 5年 堀内 涼真さん

温泉や食事など本県の魅力を学べるすごろくゲームを制作。約160枚の手描きイラストを使用するなど、楽しく遊べるよう工夫した。

第2回からGPAに参加している美涼さんは、ジュニア部門への出場は今年が最後。弟の涼真君と出場できる初めて最後の舞台での快挙に、「前から一緒に出たいと思っていたので、受賞できてうれしい」と笑顔を見せた。涼真君は「お姉ちゃんと一緒に頑張れると思った」と喜んだ。




クライム賞 ゲームプログラミングハッカソン部門

YS^2K 金子 千哩さん／大坪 恒陽さん／中島 悠雅さん

「SDGs」のテーマを選択。陸上と海の環境問題をゲームのコンセプトとして、ごみを拾って点数を競うシューティングゲームを考案した。

手からトングを発射してごみを拾っていくという発想や、登場するユニークなキャラクターが審査員からも面白いと好評だった。

プレゼンタイム後の審査時間に急遽クライム賞が贈られることが決まり、選ばれた3人は突然の受賞を喜んでいた。



総評

審査員 群馬県副知事
宇留賀 敬一 氏

身近な問題に気付く力大切

昨年よりも発表のレベルがかなり上がり、非常に審査が難しかった。県内各地でお祭りや花火大会が再開されている。日常的にコミュニケーションが取れるようになり、自分の身の回りや地域の課題に目を向ける機会が多くなってきた。

さまざまな人と交流したり、自分の身近な問題に気付いたりする非認知能力と、プログラミング能力が相まって、未来を切り開いていく力になっていくのではないかと思う。

素晴らしい成果を発揮した皆さんがさらに高いレベル、発想力で次回も発表する姿を見たい。



審査員 前橋工科大学 理事長・日本通信機 代表取締役社長
福田 尚久 氏

発想、表現、技術バランス重要

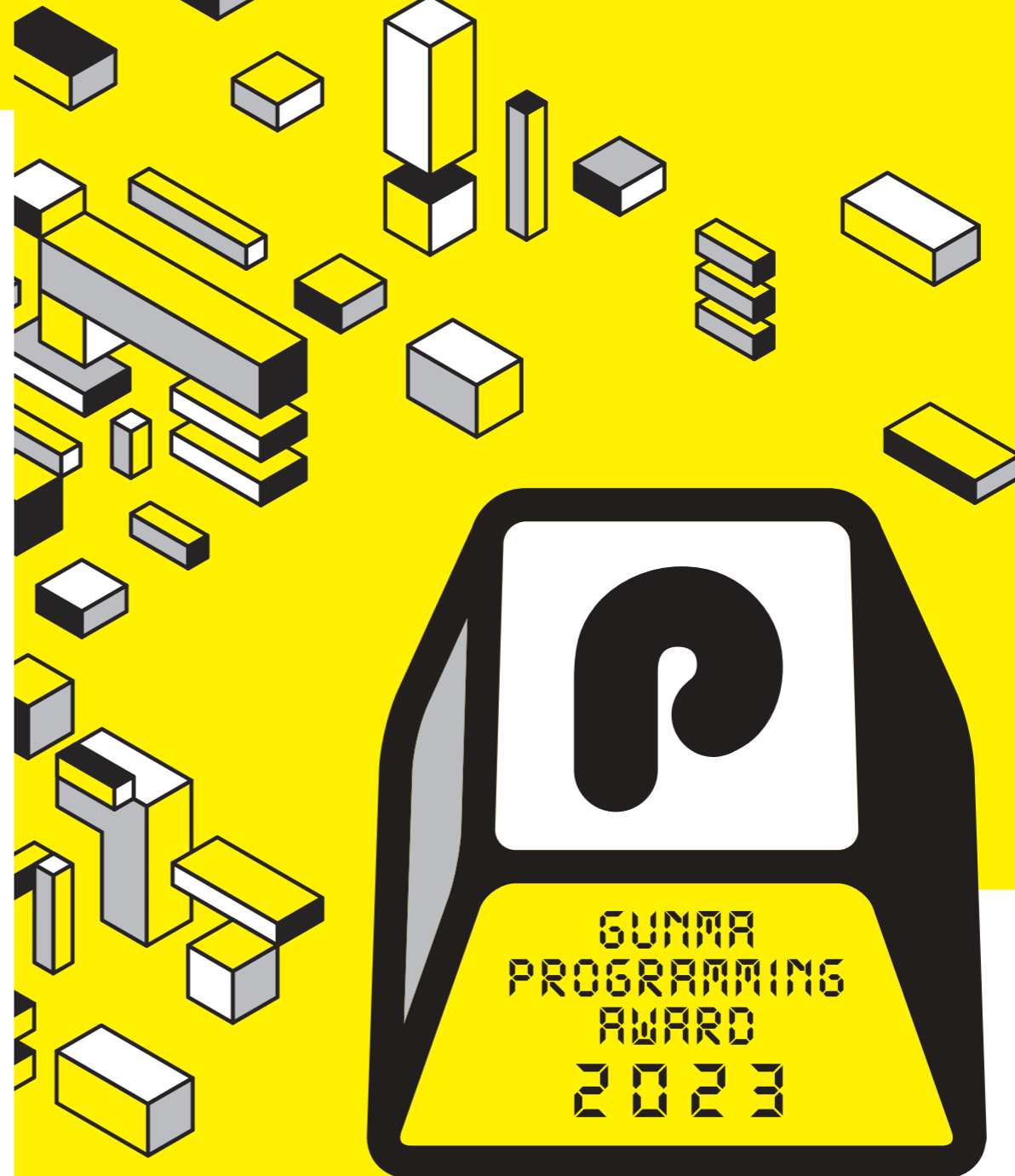
今年の審査基準は発想力、表現力、技術力で、3対3対4の比率で審査した。

GPAはプログラミングの技術を競い合うのではなく、問題を見つけ、共有し、その解決策を考えるもの。その三つのバランスが良かったチームが今回表彰された人たちだ。

この力はわれわれが今の時代を生き抜いていく上で最も重要。社会に役立つ力の戦いだということ、友達、保護者、先生など多くの人によく理解してもらいたい。来年も素晴らしい作品のエントリーを期待している。全ての作品のレベルが高く、楽しませてもらった。



※肩書は当時



紙面・新聞広告・ウェブ展開

上毛新聞紙面展開

IoT技術学ぶ連続講座
5～7月、参加募集

ぐんまプログラミングアワード2023 (GPA)の一環で、県内の高校生を対象とした連続講座「IoTスクール」が5月7日に初回、JR前橋駅近くの「ワンレ」で、前橋市のIoTスクールが開かれる。IoT技術の基礎を学ぶ。IoT技術の基礎を学ぶ。IoT技術の基礎を学ぶ。



■ 2023.4.22付



上毛新聞社は8月19、20の両日、「ぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023」を開催する。2日間の開催は初。小学生から大学生を対象に、プログラミング作品の完成度や習熟度を評

GPA 初の2日間開催
8月19、20日 来月1日から受け付け

価するほか、eスポーツ関連のイベントを実施する。募集は計3部門に加え、両日でオリジナルゲームを作り発表する「ゲームプログラミングハッカソン」も初めて実施する。賞金総額70万円。3部門は5月1日からエントリーを受け付ける。プログラミング学習ツール、スクラッチによる作品を募集する「ジュニア」は県内の小中学生のみ対象。アプリの出来栄を競う「アプリケーション」とIoT機器を評価する「IoT」は、全国から出場者を募る。今回からテクニカル部門は募集

■ 2023.4.29付



上毛新聞社で行われた講習で指導内容を確認する学生

8月のぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023の開催にあたり、ぐんま新聞社主催のIoTスクールが、27日から7月1日まで3回、IoTスクールが開講する。IoT技術の基礎を学ぶ。IoT技術の基礎を学ぶ。



IoTスクール開講準備
サポート役が事前講習

IoTスクールは、ぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023の一環で、県内の高校生を対象とした連続講座「IoTスクール」が5月7日に初回、JR前橋駅近くの「ワンレ」で、前橋市のIoTスクールが開かれる。IoT技術の基礎を学ぶ。IoT技術の基礎を学ぶ。

■ 2023.5.26付

上毛新聞紙面展開

モノつなぐ通信 第一歩

前橋 IoTスクールで高校生



助言を受けながら課題に取り組む受講生

ぐんまプログラミングアワード2023 (GPA) 8月開催の関連事業「IoTスクール」(上毛新聞社主催)の初回講座が27日、前橋市のデジタルクリエイティブ人材育成拠点「ワンレ」で開かれた。高校生5チーム15人が課題に取り組み、多様なモノを通じてつなげるIoT技術の基礎を学んだ。受講生は講師の青木悠樹(群馬大教授)が作成した教材



■ 2023.5.28付

仲間と意見交換 活発に

前橋 高校生がIoTスクール



ぐんまプログラミングアワード2023 (GPA) 上毛新聞社主催、クライム、コシダカ(協賛)の関連行事「IoTスクール」が10日、前橋市の上毛新聞社で開かれ、高校生5チーム13人が大会に出展する作品の構想を練った。IoT企業、サンダーバード(同市)の山根洋平社長によるワークショップでスタート。「上毛新聞社の新しいロゴとキャッチコピーを勝手に考えよう」をテーマに、他チームの生徒と交流しながら発想力を養った。その後、チームごとに作品のアイデアを考



ワークショップに取り組み参加者 全3回の連続講座の2回目。開催にはベリテック、ドコモヒジネ内友仁さんは仲間と活発に意見交換し「コア馬支店(ともに高崎市)アイデアの出し方を学ぶ良い機会になった

■ 2023.6.14付

前橋 高校生向け連続講座「IoTスクール」の最終回が1日、前橋市のJR前橋駅前にある県立デジタルクリエイティブ人材育成拠点「ワンレ」で開かれ、5組13人がオリジナル機器の開発へ道筋を付けた。

講座は今回が3回目。参加者は群馬大や前橋工科大の教員や学生、IoT企業のエンジニアの力を借りて、チームごとにプログラムの実装を進めた。写真。前橋東高1年の佐野結愛さんと天田ヒカリさんは「完成が見えてきた。あと必要なのはやる気だけ。最終審査に進めるように頑張りたい」と話した。講座は、ぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023の一環で、県内の高校生を対象とした連続講座「IoTスクール」が5月7日に初回、JR前橋駅近くの「ワンレ」で、前橋市のIoTスクールが開かれる。IoT技術の基礎を学ぶ。IoT技術の基礎を学ぶ。




独自の機器 開発へ道筋



プログラミングアワード2023 (クライム、コシダカホールディングスなど協賛、8月開催)の関連行事。制作する作品はIoT部門に出品される。開催にはベリテック、ドコモヒジネ(ソニー)が協力している。群馬大支店が協力している。

■ 2023.7.2付

上毛新聞紙面展開



上毛新聞社は31日まで「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023」

一環で開催する「ゲームプログラミングハッカソン」に出す喜びや魅力を伝える。優勝チームを決める。最後に作品を発表し、応募多数の場合は抽選となる。参加費無料。優勝チームには賞金5万円が贈られる。

来月19、20日 小中学生プログラミング学が

ハッカソン参加者募集

公式ホームページQRコードの専用応募フォームから申し込む。問い合わせは同社営業局事業部 ☎027・254・9955、平日のみへ。

■2023.7.9付

上毛新聞紙面展開



15組ファイナルへ

来月19日 最終審査

プログラミングの能力や発想力を競う「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023」(上毛新聞社主催)の2次審査が20日、前橋市の上毛新聞社で行われた。「ジュニア」「アプリケーション」「IoT」の3部門で書類審査を通過した88組が、自作のゲームや社会課題解決に役立つシステムなどを発表。計15組のファイナリストが選出され、8月に開催される公開最終審査に挑む。

I-1の顔認証を活用した出席管理システムといったアイデアも発表された。最終審査は8月19日、前橋市のベイシア文化ホール(県民会館)で行う。GPAの一環として同日と20

個人や3人以下のグループで臨んだ発表者が、3〜4分でプレゼンテーションした。災害時の正しい行動

を遊ぶゲームや、赤ちゃんの泣き声を判別して授乳など適切な対応を促すサービスなどを紹介。人工知能(AI)

考案したアイデアを発表する出場者

ぐんまプログラミングアワード2023 ファイナリスト(五十音順)	
チーム名	メンバー(敬称略)
オカビ	島田実和(高崎佐野小6年)
しとらす びいち	上田桃(前橋元総社中2年)、上田柚(前橋元総社小5年)
ZENMAI	堀内美涼(群馬大附属中3年)、堀内涼真(前橋桃井小5年)
TEAM_3D	大久保奏汰(高崎南八幡中1年)
TeamNakano	納倉照二郎、夢沼敦志、鈴木瑛斗(邑楽中野小6年)
Englux	細田晃佑、黒沢駿、常見健太(高崎高2年)
Team headliner	金沢侑一郎(前橋高2年)、黒川祥大朗(前橋高1年)
TKGおえかきぐるーぷ	石井純礼、赤松未悠、吉川鈴夏(東京多摩科学技術高3年)
空署	長島匠(芝浦工業大柏高3年)
チームコバキヨ	深川優悟、薬師寺早矢斗(東京多摩科学技術高3年)
トマルくん	平形嶺、西山拓斗、市六椋真(高崎高1年)
ForeRunner	猪熊蓮音、大崎輝希、湯沢拓哉(前橋高2年)
前東IoT研究会 ~Season2~	小野瑛太、小坂橋悠斗、村田佳成瑠(前橋高2年)
	天田ヒカリ、佐野結愛、中野瑛太(前橋東高1年)

ぐんまプログラミングアワード(GPA)の関連事業として、元総務事務次官でマルチメディア振興センター理事長の桜井俊さん(前橋市出身)が27日、同市の上毛新聞社で講演した。「データ社会の今」と題して、世界におけるデジタル分野での日本の現状や課題を語った。IT人材の育成やGPAが担う役割について、クライムの金井修社長、コシダカホールディングスの腰高志D&X推進室長との鼎談も行った。日本のデジタル分野の競争力が63カ国中29位と立ち

日本のデジタル課題語る

前橋 桜井さんら講演や鼎談

遅れている現状に、桜井さんは「データ活用の中で評価が低い」と指摘。欧米は個人情報について同意を得て活用している一方、日本では保護意識が強くなり、個人データの活用が進まないことが要因の一つと考えられると分析した。

対話型人工知能(AI)「チャットGPT」などが注目される中、知財保護やフェイクニュースの増幅が課題になっているとして「自分の考えに近い意見ばかり見たり、同意する人たちはばかりで社会をつくる思考が偏っていく」と危機感を示した。今後の教育はテクノロジーにあふれた時代になつていくというITに突っ込んだ人々をつくるべく、課題解決能力を身に付けていくことが必要と話した。

鼎談では、本県デジタル産業の展望について意見交換。金井さんは、デロイトトーマツグループやアクセシブリティといった大手企業が前橋に拠点を設けたことに触れ「群馬は災害が少なくアドバンテージが高い。世界の企業に来てもらい、群馬でIT人材が就職できる環境づくりをしたい」と意欲を語った。

腰高さんは、東京は新しいビジネスがしやすい環境が整っているとして「互反田や京都がスタートアップの場になっている。群馬もシリコンバレーをモチーフにしたエリアに育つてほしい」と期待した。桜井さんはGPAに関して「日本でも先駆的な取り組み。テクノロジーの進化を先取りして、次のステップも考えてほしい」と語った。

GPA協賛社対象のICT講演会として聞き、関係者約20人が参加した。主催した上毛新聞社の清水直樹

最終審査の観覧と同イベントへの参加は無料。事前申し込みが必要で、同イベントは31日まで。公式ウェブサイト(https://gpa-award.jp/)から受け付ける。問い合わせは平日午前9時〜午後5時に上毛新聞社営業局事業部 ☎027・254・0905へ。(村山拓未)

■2023.7.30付

■2023.7.9付



日本のデジタル課題語る

前橋 桜井さんら講演や鼎談



IT産業の展望やGPAについて話し合う(左から)桜井さん、腰高さん、金井さん

と述べた。(平山 葉)

9地点で猛暑日 27日県内

■2023.7.28付

ICT座談会「DXの活用と人材育成」



プログラミングの人材育成を目指す「ぐんまプログラミングアワード(GPA)」(上毛新聞社主催)の協賛社による座談会が7月27日、前橋市の同社で開催された。「DXの活用と人材育成」をテーマに10社が、デジタル・トランスフォーメーション(DX)の取り組みや今後の展望を語り合った。座談会に先立ち、ICT講演会も開催。元総務事務次官で、一般財団法人マルチメディア振興センター理事長の坂井俊氏、元「データ社会の今」と題して講演したほか、坂井さんと特別協賛社による鼎談も行われた。

世に合わせ変化を 金井氏 楽した分楽しさを 腰高氏 外部の世界を見て 田中氏

データ社会を生き抜く

工夫する力を育成 大河原氏 県内から技術者を 日下部氏 持続可能な社会に 佐藤氏

大田 株式会社代表取締役社長 田中氏は、DXの活用と人材育成の重要性を指摘し、企業が生き残るためには、DXの活用と人材育成の両輪を駆使する必要があると述べた。また、DXの活用には、データの活用が不可欠であり、データの活用には、データの収集・蓄積・分析・活用が重要であると述べた。また、DXの活用には、人材育成が不可欠であり、人材育成には、実践的な学習が重要であると述べた。



鼎談 地方発展へDX人材育成 課題解決能力が狙い 桜井俊氏 × 金井修氏 × 腰高理志氏 人材育で国の資源に 新ビジネスを群馬に

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE 8月19日 会場: ベイシア文化ホール START 13:00-17:30 [OPEN 12:00] キミのCODEが未来を護る ぐんまプログラミングアワード2023

上毛新聞紙面展開

デジタル人材の発掘、育成を目指すコンテスト、ぐんまプログラミングアワード2023 (GPA、上毛新聞社主催、クライム、コシダカホールディングス特別協賛)が19日午後1時から、前橋市のペイシア文化ホールで開かれる。3部門計15組の作品発表に加え、著名なゲストやeスポーツ大会、先端

斬新なアイデア発表

技術の体験ブースが来場者を迎える。「ジュニア」「アプリケーション」「IoT」の各部門には、大学生も参加した予選を勝ち抜いた小中高校生が登場。斬新なアイデアと、それを形にするプログラミングの練度を競う。ステージにはVR（仮想現実）アーティスト、せきぐちあいみさんや、男性4人組エバンド「ゴールデンボンバー」の歌広場淳さんも登場し、大会に花を添える。観覧無料。事前の申し込みがなくても入場できる。詳細は公式サイト＝QRコード＝へ。

■2023.8.19付

上毛新聞紙面展開



「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023」の一環の「ゲームプログラミングハッカソン」(上毛新聞社主催、クライム、コシダカホールディングス特別協賛)は20日、前橋市の上毛新聞社で最終日を迎えた。県内の小中学生17人が5班に分かれて2日間の成果を発表し、成長する蚕のモンスターと戦うシューティングゲームを作った清水大生さん(12)、寺岡音花さん(9)、高橋祐星さん(13)の「たいこのかいこ」が優勝を飾った。

「上毛新聞社でハッカソン」

たいこのかいこ優勝 富岡製糸からゲーム着想

各班は「群馬または「SDGs」のテーマでゲーム内容の企画を練り、限られた時間内で形にした。発表では、各班が作品の仕様や工夫した点を紹介し、実際に作ったゲームを披露。優勝した「たいこのかいこ」は、世界文化遺産の富岡製糸場から着想を得た、敵の蚕が3段階の変態で動作が変わったり、戦闘場面に独特な効果音を付けたりして工夫した。審査員からは「プレイしてみたい」と高評価の声が上がった。

清水さんと高橋さんがプログラミング、寺岡さんがキャラクターの画像や音楽を選んで分拍した。清水さんは「チームで協力することで、多くのアイデアや工

優勝して記念パネルを掲げる「たいこのかいこ」(上)と、クライム賞を受賞した「YS-ZK」

夫が集まって良い作品ができた」と優勝を喜んだ。特別賞の「クライム賞」には、金子千哩さん(13)と大坪恒陽君(11)、中島悠雅さん(13)の「YS-ZK」が輝いた。陸と海の環境問題をテーマに選び、ごみを拾って点数を競うゲームなどを考案した。

人気スマートフォンゲーム「ポケモンGO」を開発した米ナイアンティックのUXデザイナー、石塚尚之さんの講演も行われ、「遊んだ人の思い出に残る、楽しいゲームを作ってほしい」とエールを送った。ハッカソンはゲームのプログラミングを通じて作品を生み出す喜びを伝えよう」と初めて開催。審査員を務めたクライムの金井修社長は「2日間でのチームも完成度の高い作品に仕上がった。プログラミングを楽しく学んで、将来の仕事として考えてもらえたらうれしい」と講評した。

(文 茂木勇樹 写真 宮崎浩治)

■2023.8.21付

VR空間に竜、格闘ゲーム実演…

多彩なゲスト会場熱気

プログラミング作品の完成度や習熟度を評価する「ぐんまプログラミングアワード(GPA)」が開かれた19日、会場はペイシア文化ホール(前橋市)で多彩なゲストが活躍した。

高崎市出身のCGコンピューターグラフィックアーティスト「竹元太」が、3D(3次元)アートやゲームの実演などで会場を盛り上げた。協賛企業による出展ブースには体験コーナーも設けられ、来場者が楽しんだ。

開幕 群馬の街並みを再現した3D空間にGPAタワを出展させ、会場をPAの世界に引き込んだ。

開場 群馬の街並みを再現した3D空間にGPAタワを出展させ、会場をPAの世界に引き込んだ。

「鉄拳」の対戦で会場を沸かせる歌広場さん(左)

最初にパフォーマンスしたのは、VR(仮想現実)アーティストのせきぐちあいみさん。VR空間に「ドラゴン」を登場させ、会場を沸かした。

小中学生がゲーム作り ハッカソン

ぐんまプログラミングアワード(GPA)の二環の「ゲームプログラミングハッカソン」が19日、前橋市の上毛新聞社で始まった。県内の小中学生18人が5班に分かれ、20日までの2日間、自分たちだけでゲームのアイデアを考え、プログラミングで形にして競う。各班は「群馬または「SDGs」のテーマでゲーム内容の企画を練り、限られた時間内で形にした。発表では、各班が作品の仕様や工夫した点を紹介し、実際に作ったゲームを披露。優勝した「たいこのかいこ」は、世界文化遺産の富岡製糸場から着想を得た、敵の蚕が3段階の変態で動作が変わったり、戦闘場面に独特な効果音を付けたりして工夫した。審査員からは「プレイしてみたい」と高評価の声が上がった。

清水さんと高橋さんがプログラミング、寺岡さんがキャラクターの画像や音楽を選んで分拍した。清水さんは「チームで協力することで、多くのアイデアや工

ソフトエンジニアでユニバーサルゲーム技術部長は、上毛新聞社のホームページと連携のウェブサイトを簡単に制作。個人情報を盗み出す手口を紹介し、注意喚起した。

男性4人組エバンド「ゴールデンボンバー」の歌広場淳さんは、格闘ゲーム「鉄拳」を愛演した。eスポーツイベント「eSportsハイパー2023」

でロボットを簡単に動かせるのを知り、すごいと思うと興味を持ったと話した。ハッカソンはゲームのプログラミングを学んでもらいたい、作品を生み出す喜びを伝えよう、初めて開催した。

(高野 隆)

パソコンを操作し、ゲームを作る参加者

■2023.8.20付

トマルくん 前橋高3人組 MVP

3部門15組が競う

「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2023」の一環の「ゲームプログラミングハッカソン」が20日、前橋市の上毛新聞社で最終日を迎えた。県内の小中学生17人が5班に分かれて2日間の成果を発表し、成長する蚕のモンスターと戦うシューティングゲームを作った清水大生さん(12)、寺岡音花さん(9)、高橋祐星さん(13)の「たいこのかいこ」が優勝を飾った。

特別賞の「クライム賞」には、金子千哩さん(13)と大坪恒陽君(11)、中島悠雅さん(13)の「YS-ZK」が輝いた。陸と海の環境問題をテーマに選び、ごみを拾って点数を競うゲームなどを考案した。

人気スマートフォンゲーム「ポケモンGO」を開発した米ナイアンティックのUXデザイナー、石塚尚之さんの講演も行われ、「遊んだ人の思い出に残る、楽しいゲームを作ってほしい」とエールを送った。ハッカソンはゲームのプログラミングを通じて作品を生み出す喜びを伝えよう」と初めて開催。審査員を務めたクライムの金井修社長は「2日間でのチームも完成度の高い作品に仕上がった。プログラミングを楽しく学んで、将来の仕事として考えてもらえたらうれしい」と講評した。

(文 茂木勇樹 写真 宮崎浩治)

MVP・総務大臣賞に選ばれ、開場 群馬の街並みを再現した3D空間にGPAタワを出展させ、会場をPAの世界に引き込んだ。

開場 群馬の街並みを再現した3D空間にGPAタワを出展させ、会場をPAの世界に引き込んだ。

「鉄拳」の対戦で会場を沸かせる歌広場さん(左)

最初にパフォーマンスしたのは、VR(仮想現実)アーティストのせきぐちあいみさん。VR空間に「ドラゴン」を登場させ、会場を沸かした。

小中学生がゲーム作り ハッカソン

ぐんまプログラミングアワード(GPA)の二環の「ゲームプログラミングハッカソン」が19日、前橋市の上毛新聞社で始まった。県内の小中学生18人が5班に分かれ、20日までの2日間、自分たちだけでゲームのアイデアを考え、プログラミングで形にして競う。各班は「群馬または「SDGs」のテーマでゲーム内容の企画を練り、限られた時間内で形にした。発表では、各班が作品の仕様や工夫した点を紹介し、実際に作ったゲームを披露。優勝した「たいこのかいこ」は、世界文化遺産の富岡製糸場から着想を得た、敵の蚕が3段階の変態で動作が変わったり、戦闘場面に独特な効果音を付けたりして工夫した。審査員からは「プレイしてみたい」と高評価の声が上がった。

清水さんと高橋さんがプログラミング、寺岡さんがキャラクターの画像や音楽を選んで分拍した。清水さんは「チームで協力することで、多くのアイデアや工

ソフトエンジニアでユニバーサルゲーム技術部長は、上毛新聞社のホームページと連携のウェブサイトを簡単に制作。個人情報を盗み出す手口を紹介し、注意喚起した。

男性4人組エバンド「ゴールデンボンバー」の歌広場淳さんは、格闘ゲーム「鉄拳」を愛演した。eスポーツイベント「eSportsハイパー2023」

でロボットを簡単に動かせるのを知り、すごいと思うと興味を持ったと話した。ハッカソンはゲームのプログラミングを学んでもらいたい、作品を生み出す喜びを伝えよう、初めて開催した。

(高野 隆)

パソコンを操作し、ゲームを作る参加者

■2023.8.20付

上毛新聞紙面展開

2023年(令和5年) 8月20日 (日曜日) 2023年(令和5年) 8月20日 (日曜日)



「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

高い技術力 未来切り開く

ジュニア部門

しとらすびいち

上田桃さん(前橋元郷中2年)
上田雄さん(前橋元郷小5年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

アプリケーション部門

Engluxe

細田晃佑さん・黒沢健太さん
常規健太さん(高崎高2年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

IoT部門

トマールくん

猪熊雄斗さん・大嶋輝希さん
湯沢拓哉さん(前橋高2年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

クライム賞

長島 匠さん

(千葉順・芝浦工業大相模高3年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

コシダカホールディングス賞

ForeRunner

小野塚太さん・小坂穂智斗さん
村田信成さん(前橋高2年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

カーレース 真剣勝負

eスポーツ交流戦

カーレースの「グランツーリスモ7」部門で熱戦を繰り広げる参加者

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

英語学習スマホで楽々

アプリケーション部門

「英語の学習を楽しくするアプリ」を開発したチームが、審査員から高い評価を受けた。

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

自転車事故AIで防止

IoT部門

「自転車事故の防止に役立つAI」を開発したチームが、審査員から高い評価を受けた。

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

日本生命 保険賞

前東IoT同好会~Season2~

天田ヒカリさん・佐野結愛さん
中野雄太さん(前橋東高1年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

JOETSU賞

TEAM 3D

大久保 奏汰さん
(高崎南八幡中1年)

「ぐんまプログラミングアワード(GPA) 2023」は、3部門の15組が最終審査に挑んだ。審査員が「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

ぐんまプログラミングアワード2023ファイナリスト(発表順)

部門	チーム名	メンバー(敬称略)
ジュニア部門	ZENMAI	堀内実菜(群馬大付中3年)、堀内実真(前橋小井5年)
	しとらすびいち	上田桃(前橋元郷中2年)、上田雄(前橋元郷小5年)
	オカビ	藤田美穂(高崎南小6年)
	TEAM_3D	大久保奏汰(高崎南八幡中1年)
	TeamNakano	藤原真也(高崎高3年)
アプリケーション部門	Engluxe	細田晃佑、黒沢健太、常規健太(高崎高2年)
	Team headliner	金沢希一郎(高崎高2年)、黒川将大(前橋高1年)
	TKGおえわきくらべ	石井純礼、赤松未悠、吉川鈴夏(東京多摩科学技術高3年)
	---	長島匠(芝浦工業大相模高3年)
	---	前橋(芝浦工業大相模高3年)
IoT部門	チームコバキヨ	平形雅也、西山拓斗、市六旗真(高崎高1年)
	前東IoT同好会~Season2~	天田ヒカリ、佐野結愛、中野雄太(前橋東高1年)
	空署	深川優希、栗崎寺早矢斗(東京多摩科学技術高3年)
	トマールくん	猪熊雄斗、大嶋輝希、湯沢拓哉(前橋高2年)
	ForeRunner	小野塚太、小坂穂智斗、村田信成(前橋高2年)

審査総評

今年度の審査員は、各部門から優秀な作品を多く見つけました。審査員は「昨年以上の高いレベル」と評した激戦りの中、成績上位者に各部門賞や企業賞、副知事賞が贈られた。

副知事賞

橋 祐貴さん(前橋高3年)

「初心者でも簡単に使えるアプリが欲しい」という思いから、迷宮の世界を体験できる3Dメーカを開発した。

オカビ

藤田 実和さん(高崎南小6年)

「すご〜くおいしい」といって、料理を学べるゲーム「宇宙のお手伝い」を開発した。

ZENMAI

堀内 実菜さん(群馬大付中3年)

堀内 実真さん(前橋小井5年)

スポンサー企業: CLIMB, JINS, 日本生命, アイエムアイ, 有明社, 共済大学, SS, 群馬電機, 株式会社ジーシー, JOETSU, 群馬システム株式会社

上毛新聞広告紙面

上毛新聞広告紙面

キミのヒラメキで未来を拓ける

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

賞金総額 **70万円** 挑戦者求む!!

エントリー受け付け

7月9日⑩まで **締め切り迫る!** @FINAL STAGE 8月19日⑨ **ベシヤ文化ホール**

ジュニア部門 / アプリケーション部門 / IoT部門 / **NEW** ゲームプログラミングハッカソン / eスポーツ

部門	ジュニア部門	アプリケーション部門	IoT部門
対象	【ジュニア】小学生から中学生までを対象とします。 【eスポーツ】小学生から中学生までを対象とします。	本県および近隣県に在住する中高生を対象とします。 【アプリケーション】高校生から大学生までを対象とします。 【IoT】高校生から大学生までを対象とします。	本県および近隣県に在住する中高生を対象とします。 【IoT】高校生から大学生までを対象とします。
賞金	優勝賞金 5万円	優勝賞金 30万円	優勝賞金 30万円

ゲームプログラミングハッカソン

開催日時: 8月19日(土) 13:00~17:30
 対象: 本県および近隣県に在住する中高生(16歳以上~20歳以下)まで
 内容: 参加費をチーム別とし、課題やインテリジェントなアイデアを競い合う。チームごとに表彰状を授与し、優勝チームに賞品を贈呈する。
 募集: 詳細は応募フォームにてご確認ください。

詳細・募集要項入手先
 https://gpa-award.jp (応募フォームあり)
 お問い合わせ先: 上毛新聞社 営業課事業部内 ☎ 027-254-9955

私たちがぐんまプログラミングアワードを応援しています。

CLIMB CLIMB CO.,LTD. | JINS | 日本生命 | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS

主催/上毛新聞社 共催/ぐんまプログラミング教育推進協議会 特別協賛/クライム・コシダホールディングス
 後援/上毛新聞社、群馬県、群馬県教育委員会、群馬県情報サービス産業協会(GISA)、ソフトウェア協会、群馬テレビ・FM GUNMA
 協賛/共栄学園短期大学、群馬大学、高経産報社株式会社、高経産報社株式会社、中央カレッジグループ、群馬工業大学

■募集広告 全15段

キミのCODEが未来を拓ける

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE

8月19日⑨ **会場:ベシヤ文化ホール**

START 13:00 ~ 17:30 [OPEN 12:00]

入場無料

事前の観覧申し込みはこちら

プログラミングの技術や表現力を競う「ぐんまプログラミングアワード」1次及び2次審査を突破した精鋭たちがプレゼンテーションと競技で競い合います!観客と感動のゲストパフォーマンスも!

ボルテージ最高潮!見逃すな!真夏の大会!

ジュニア部門 / 小学生から中学生までを対象とします。
 アプリケーション部門 / アプリケーション部門は高校生から大学生までを対象とします。
 IoT部門 / 高校生から大学生までを対象とします。

OPENING ACT せさくちあいみ
SPECIAL GUEST 歌広場 淳
GUEST ラムダ技術部
GUEST 石川 元太
eスポーツ大会 8月19日(土) 18:00~20:00

ぐんまを震らすインフルエンサー大集合! ゲスト出演のYouTuber、Instagram、TikTokなどを活用するインフルエンサーが大集合!

私たちがぐんまプログラミングアワードを応援しています。

CLIMB CLIMB CO.,LTD. | JINS | 日本生命 | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS

主催/上毛新聞社 共催/ぐんまプログラミング教育推進協議会 特別協賛/クライム・コシダホールディングス
 後援/上毛新聞社、群馬県、群馬県教育委員会、群馬県情報サービス産業協会(GISA)、ソフトウェア協会、群馬テレビ・FM GUNMA
 協賛/共栄学園短期大学、群馬大学、高経産報社株式会社、高経産報社株式会社、中央カレッジグループ、群馬工業大学

■告知広告 全15段

キミのヒラメキで未来を拓ける

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

賞金総額 **70万円** 挑戦者求む!!

エントリー受け付け

7月9日⑩まで **FINAL STAGE** 8月19日⑨ **ベシヤ文化ホール**

ジュニア部門 / アプリケーション部門 / IoT部門 / **NEW** ゲームプログラミングハッカソン / eスポーツ

部門	ジュニア部門	アプリケーション部門	IoT部門
対象	【ジュニア】小学生から中学生までを対象とします。 【eスポーツ】小学生から中学生までを対象とします。	本県および近隣県に在住する中高生を対象とします。 【アプリケーション】高校生から大学生までを対象とします。 【IoT】高校生から大学生までを対象とします。	本県および近隣県に在住する中高生を対象とします。 【IoT】高校生から大学生までを対象とします。
賞金	優勝賞金 5万円	優勝賞金 30万円	優勝賞金 30万円

ゲームプログラミングハッカソン

開催日時: 8月19日(土) 13:00~17:30
 対象: 本県および近隣県に在住する中高生(16歳以上~20歳以下)まで
 内容: 参加費をチーム別とし、課題やインテリジェントなアイデアを競い合う。チームごとに表彰状を授与し、優勝チームに賞品を贈呈する。
 募集: 詳細は応募フォームにてご確認ください。

詳細・募集要項入手先
 https://gpa-award.jp (応募フォームあり)
 お問い合わせ先: 上毛新聞社 営業課事業部内 ☎ 027-254-9955

私たちがぐんまプログラミングアワードを応援しています。

CLIMB CLIMB CO.,LTD. | JINS | 日本生命 | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS

主催/上毛新聞社 共催/ぐんまプログラミング教育推進協議会 特別協賛/クライム・コシダホールディングス
 後援/上毛新聞社、群馬県、群馬県教育委員会、群馬県情報サービス産業協会(GISA)、ソフトウェア協会、群馬テレビ・FM GUNMA
 協賛/共栄学園短期大学、群馬大学、高経産報社株式会社、高経産報社株式会社、中央カレッジグループ、群馬工業大学

■募集広告 全5段

キミのCODEが未来を拓ける

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE

8月19日⑨ **会場:ベシヤ文化ホール**

START 13:00 ~ 17:30 [OPEN 12:00]

明日開催 入場無料

プログラミングの技術や表現力を競う「ぐんまプログラミングアワード」1次及び2次審査を突破した精鋭たちがプレゼンテーションと競技で競い合います!観客と感動のゲストパフォーマンスも!

ボルテージ最高潮!見逃すな!真夏の大会!

ジュニア部門 / 小学生から中学生までを対象とします。
 アプリケーション部門 / アプリケーション部門は高校生から大学生までを対象とします。
 IoT部門 / 高校生から大学生までを対象とします。

OPENING ACT せさくちあいみ
SPECIAL GUEST 歌広場 淳
GUEST ラムダ技術部
GUEST 石川 元太
eスポーツ大会 8月19日(土) 18:00~20:00

ぐんまを震らすインフルエンサー大集合! ゲスト出演のYouTuber、Instagram、TikTokなどを活用するインフルエンサーが大集合!

私たちがぐんまプログラミングアワードを応援しています。

CLIMB CLIMB CO.,LTD. | JINS | 日本生命 | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS | 株式会社アイエス | アセント | 群馬大学 | 群馬県立女子大学 | GSS

主催/上毛新聞社 共催/ぐんまプログラミング教育推進協議会 特別協賛/クライム・コシダホールディングス
 後援/上毛新聞社、群馬県、群馬県教育委員会、群馬県情報サービス産業協会(GISA)、ソフトウェア協会、群馬テレビ・FM GUNMA
 協賛/共栄学園短期大学、群馬大学、高経産報社株式会社、高経産報社株式会社、中央カレッジグループ、群馬工業大学

■告知広告 全5段

ポスター・チラシ

募集ポスター

キミのヒラメキで未来を逐える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

ぐんまプログラミングアワード 2023

FINAL STAGE 8月19日

エントリー受け付け 5月1日・7月9日

賞金総額 70万円

主催：上毛新聞社 共催：ぐんまプログラミング教育推進協議会

告知ポスター

キミのCODEが未来を逐える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

ぐんまプログラミングアワード 2023

FINAL STAGE 8月19日

会場：ベイシア文化ホール START 13:00・17:30 (OPEN 12:00)

入場無料

主催：上毛新聞社 共催：ぐんまプログラミング教育推進協議会 特別協賛：グライム・コンパイルディングス

募集チラシ

キミのヒラメキで未来を逐える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

ぐんまプログラミングアワード 2023

FINAL STAGE 8月19日

エントリー受け付け 5月1日・7月9日

賞金総額 70万円

募集要項

部門	ジュニア部門	アプリケーション部門	IoT部門
対象年齢	小学生～中学生	小学生～高校生	小学生～高校生
募集期間	5月1日～7月9日	5月1日～7月9日	5月1日～7月9日
賞金総額	70万円	70万円	70万円
参加費	5万円	30万円	30万円
会場	ベイシア文化ホール	ベイシア文化ホール	ベイシア文化ホール
主催	上毛新聞社	上毛新聞社	上毛新聞社
共催	ぐんまプログラミング教育推進協議会	ぐんまプログラミング教育推進協議会	ぐんまプログラミング教育推進協議会

告知広告

キミのヒラメキで未来を逐える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

ぐんまプログラミングアワード 2023

FINAL STAGE 8月19日

会場：ベイシア文化ホール

ウェブ展開

PC版

キミのCODEが未来を変える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE 8月19日

GPA最新ニュース

2023 GPA

キミのCODEが未来を変える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE 8月19日

2023 GPA

キミのCODEが未来を変える

GUNMA PROGRAMMING AWARD 2023

FINAL STAGE 8月19日

2023 GPA



ウェブ展開

スマートフォン版

GUNMA PROGRAMMING AWARD

あなたのCODEが未来を変える

今年のGPAは8月19日・20日の2日間で開催しました
たくさんのご参加、ありがとうございました

FINAL STAGE
8月19日
LIVE 11:00 AM
ライブ配信動画

GPA NEWS
GPA最新ニュース

ゲームプログラミングハッカソン 2023

上毛新聞社で「ハッカソン」たいこのかいこ優勝 富岡製糸場からゲーム着想

「ぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023」の一環の...

GPA 2023

ニュース / 最新情報
高い技術力 未来切り開く
「ぐんまプログラミングアワード (GPA) 2023」は、3部...

ぐんまプログラミングアワード 15組ファイナルへ 来月19日最終審査
プログラミングの能力や発想力を競う「ぐんまプログラミングア...

2023 GPA
公式Vtuber 鶴乃舞
つるの まい

ぐんまプログラミングワールドのYOUTUBEはこちら！

ぐんまプログラミングワールド Youtubeはこちら

Scratch ホームページはこちら

ぐんまプログラミングワールドテキストのダウンロード

GPWテキスト
Scratch
1月配信テキストのダウンロード

GUNMA PROGRAMMING WORLD

ぐんまプログラミングワールドはこんな方にお楽しみいただけるコンテンツです。

プログラミングを教える方

プログラミングを知りたい方

プログラミングを学びたい方

ぐんまプログラミングワールドで楽しみながらプログラミングを身につける。

ぐんまプログラミングワールド Youtubeはこちら

Mai Tsuruno Special NEWS
鶴乃舞スペシャルTWITTERはこちら

GUNMA PROGRAMMING AWARD

GPAはプログラミングに関わる様々な活動を行っています。



GUNMA PROGRAMMING AWARD

ぐんまプログラミングアワード 2023実施報告書

発行日 / 2024年3月31日
発行・編集 / 上毛新聞社 営業局
〒371-8666
群馬県前橋市古市町1-50-21
TEL.027-254-9955
info@gp-award.com

©2024 JOMO SHINBUN