

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

2024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

Part of Accenture



コシダカ ホールディングス

# J!NS

iMMS 株式会社 アイムエス  
Information Management Solution

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

先駆技術の通信に電力  
株式会社 群電

株式会社ジーシーシー

System  
Creators  
システムクリエイターズ

isc 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

TYPHOON GRAPHICS

高崎商科大学  
高崎商科大学短期大学部  
TAKASAKI UNIVERSITY OF COMMERCE & Junior College

CHUO  
中央カレッジグループ

docomo  
business

今日と未来を、つなぐ。

日本生命  
NISSAY

planning  
株式会社プランニング

ヤマト

RS 両毛システムズ

(順不同)

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

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

共通目的事業・助成事業



本大会は、一般社団法人授業目的公衆送信補償金等管理協会(SARTRAS)の共通目的基金の助成を受け実施されています。



## 実施体制

■事業名：ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024

■日程：2024年8月31日(土)・9月1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、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、システムクリエイターズ、情報システム、第一生命保険 群馬支社、颯風グラフィックス、高崎商科大学、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、日本生命保険 群馬支社、プランニング、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 取締役社長

腰高 理志 氏 (株)コシダカホールディングス 執行役員(DX担当) DX推進室 室長

田中 慎二 氏 アクセンチュア(株) 執行役員

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



田中 慎二 氏



鈴木 維一郎 氏



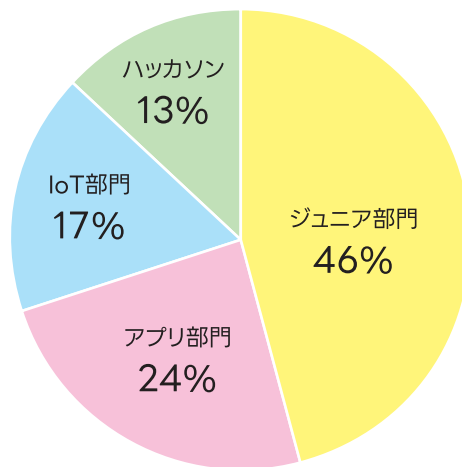
関口 雅弘 氏



## 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…………… 143組
- ◎ ジュニア部門…………… 66組
- ◎ アプリ部門…………… 34組
- ◎ IoT部門…………… 24組
- ◎ ハッカソン…………… 19組



### 【審査経過】

- ① 5月1日(水) 〈エントリー受付開始〉
- ② 6月30日(日) 〈エントリー締め切り〉
- ③ 7月上旬 〈1次審査・結果発表〉  
書類選考を経て合格者に通知。
- ④ 8月3日(土) 〈2次審査〉  
ジュニア、アプリ、IoTの  
3部門計77組が参加。
- ⑤ 8月10日(土) 〈ブラッシュアップ研修〉
- ⑥ 9月1日(日) 〈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2024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	オープニングアクト by CGアーティスト 石川元太
13:20	ジュニア部門 プレゼンテーション
14:03	アプリ部門 プレゼンテーション
14:35	生成AIの解説と実演 by 吉澤龍夜
14:56	IoT部門 プレゼンテーション
15:28	バーチャルYouTuber・音楽ユニット 「MonsterZ MATE」楽曲披露&トーク
16:13	ぐんまのインフルエンサー大集合！ トークセッション&動画披露
16:48	審査結果発表・表彰式
多目的室	
9:00～	ゲームプログラミングハッカソン

## 人材育成

### IoTスクール

GPAの関連行事として2024年5～6月に計3日間、群馬県内の高校生にIoT技術を教える連続講座「IoTスクール」を開催しました。前橋市のアクエル前橋内の県デジタル人材育成拠点「ツクルン」を会場に、前橋高、前橋東高、高崎高、藤岡中央高から5組15人の生徒が参加、GPAの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みました。うち1組は同部門の最終審査まで進むことができました。

群馬大数理データ科学教育研究センターやサンダーバード株式会社の協力で、参加者は基礎からデジタル技術について学習しました。また、同大や前橋工科大の大学生、大学院生に各チームのメンター(助言者)として加わってもらいました。

3日間という限られた時間の中で、チームごとにアイデアを練ることから実際に機器を組み上げ、想定通りに稼働するかなどを確認するところまで実践。GPS(衛星利用測位システム)や人工知能(AI)カメラといった機器をラズベリー・パイとともに使って身の回りの社会課題の解決に役立つ作品作りに取り組みました。

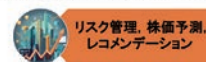


### リスクリング講座「実務で役立つデータサイエンス」

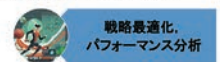
GPA2024にご協賛いただいた企業様を対象に、2024年6～7月に計5日間、ビジネスや科学、医療など幅広い分野で活用されている「データサイエンス」について学ぶ連続講座を開催しました。群馬大数理データ科学教育研究センター助教の木村俊氏に講師をご担当いただき、「データサイエンス」とは何かという基本的なことからご教授いただきました。

#### 1.1. 「データサイエンス」って何？

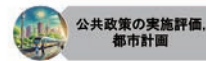
◇データサイエンスは、「数学(確率・統計)」「AI(機械学習)」による複合領域  
→ 数学や情報学の知見を駆使して、データから情報を抽出することとされている



リスク管理、株価予測、  
レコメンデーション



戦略最適化、  
パフォーマンス分析



公共政策の実施評価、  
都市計画



信号処理、品質管理



収穫量/天候予測、  
農業経営最適化



顔認識、  
ネットワーク解析



## 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」などで作成したゲームやアプリなどの完成度を競います。



①

高崎市立高松中学校 2年

**塗本 悠大**



②タカセイ

太田市立木崎中学校 2年 **高田 大翔**

太田市立北の杜学園 8年 **下田 誠朋**



③星野 大和

新島学園中学校 2年

**千葉 吉平**



④

太田市立南中学校 2年

**堀越 優奈**



⑤しとらす ぴいち

前橋市立元総社中学校 3年 **上田 桃**

前橋市立元総社小学校 6年 **上田 柚**



## 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

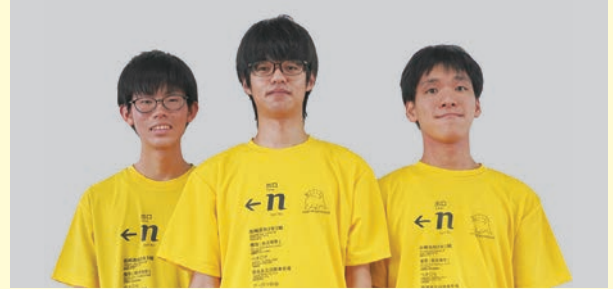
アプリケーションのアイデアと完成度を競います。



①

開志専門職大学 4年

佐藤 大典



②チームマヴィカライ

群馬県立高崎高等学校 2年

宇野 成亮 / 清田 侑希 / 新谷 真雄



③WeeNull

角川ドワンゴ学園 N高等学校 3年 井上 遥大  
 角川ドワンゴ学園 N高等学校 2年 渡部 史流  
 角川ドワンゴ学園 N高等学校 2年 国松 健人



④

城西大学付属川越高等学校 2年

金子 慶



⑤フレンドミート

名古屋文理大学 1年

上田 未来 / 大平 百々香 / 中野 結菜





ファイナリスト

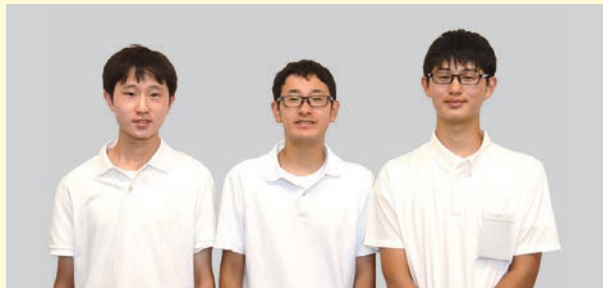
※学校、学年はいずれも応募時のものになります。

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。



①KAMIKILIMP

群馬県立前橋高等学校 1年

矢沢 枢／田部井 翼／斎藤 竜之介



②桐高物理部 いずねっこ

群馬県立桐生高等学校 3年

根子 優太／泉 瑛太



③

群馬県立高崎高等学校 2年

吉ノ菌 陽向



④宇工電研部

栃木県立宇都宮工業高等学校 1年

西宮 藤悟／錦織 壮汰／中村 圭汰



⑤SRR

群馬県立前橋東高等学校 2年

中野 瑛太／天田 ヒカリ／佐野 結愛





## GPA2024 ファイナルステージ

ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024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。

高崎市在住のCGアーティスト、石川元太さんが制作したアニメーションで開幕し、スクリーンと壁2面に映し出された迫力ある映像で、観客を引き込みました。続いてオープニングアクトでは、仮想空間(メタバース)や量子コンピューターなど日々進化する先端技術を人工知能(AI)のナレーターが紹介する動画が上映されました。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、AIを専門とする企業「ドラゴンナイト」を立ち上げた古沢龍夜さんは、近年のAI技術の進化について

説明。司会を務めたお笑いコンビ「アンカンミンカン」のコントを題材にしたAI画像生成を実演しました。太田市で育ったコーサカさんが所属する人気Vチューバーユニット「MonsterZ MATE」は、本県で初めてとなるステージを披露。前向きな歌詞で構成された「hero\_」など3曲を、きらびやかな照明の演出と共に歌い上げました。Instagramやティックトックを使って群馬を発信するインフルエンサー4組も登壇。始めたきっかけや投稿を「バズらせる」ために心がけていることなどをそれぞれ語りました。

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車や電気自動車、群馬工業高等専門学校のロボコン・ロボットの展示、(株)SHITARA協力による「ロボット大集合!!」も行いました。



自動運転車・電気自動車展示



RISU-BOT+などを展示した「ロボット大集合!!」



ロボコン・ロボット展示



電動キックスクーター展示



企業ブース展示



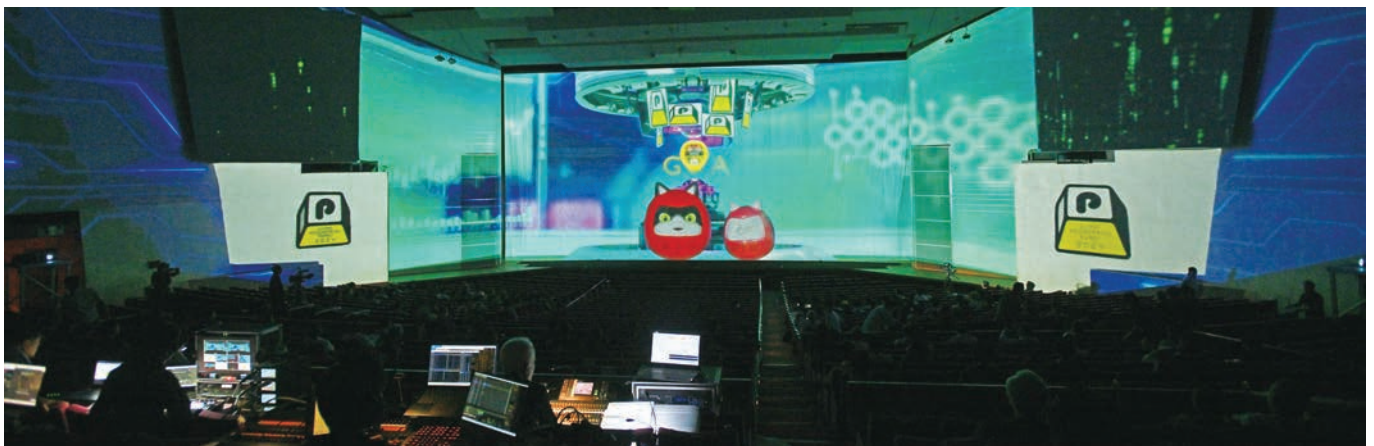
企業ブース展示



GPA2024 ファイナルステージ



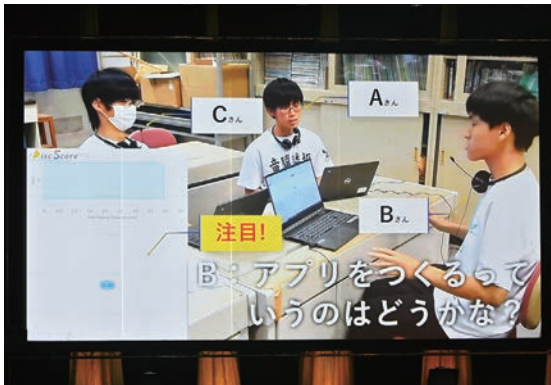
企業ブース展示



CGアーティスト石川元太さんによるオープニング映像



ジュニア部門（堀越さん）



アプリ部門 (チームマヴィカライ)



IoT部門 (吉ノ菌さん)



アンカンミンカン



生成AIの解説と実演 吉澤龍夜



ぐんまのインフルエンサー大集合!トークセッション&動画披露



GPA2024 ファイナルステージ



バーチャルYouTuber・音楽ユニット「MonsterZ MATE」楽曲披露&トーク



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2024の一環として、昨年に続き「ゲームプログラミングハッカソン」が8月31日は上毛新聞社、9月1日はベシア文化ホールを会場に行われました。県内の小中学生19人が5班に分かれて、「ウェルビーイング」と「群馬」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。各班が作品の仕様や工夫した点を紹介した後、来場者が実際に作ったゲームをプレー、面白かったゲームに投票して優勝を決めました。





## 受賞者紹介



### MVP／優勝 ジュニア部門

太田市立南中学校 2年  
堀越 優奈 さん

#### 指文字、手話アプリに

手話と50音を指の動きで表す指文字を学べるアプリ「指文字・手話の学び道場」を制作した。部門賞に加えてMVP・総務大臣賞を獲得し、「協力してくれた先生や友人のおかげでここまで来られた」と話す。

学校など特定の場面で話せなくなる「場面緘黙症」の友人と指文字でスムーズに会話したいという思いを抱いた。指の動きを見ながら学べ、手話と指文字が一体になったアプリを探しても見つからず、作ってみるのはどうかという母の言葉に背中を押された。

アプリには、指の形を表示する「指文字帳」を搭載し、カメラで写した指の動きから文字が判定できる機能も付けた。手話は簡単なあいさつが学べ、今後は語彙を増やす予定。

小学2年以上で習う漢字は使わないなど幅広い世代が学びやすく、誰でも使えるようユニバーサルカラーの配色を参考にして画面の色合いを仕上げた。

小学5年から楽しそうだったプログラミングを学び始めた。博物館に通い詰めるほど古墳時代が好きで、将来は学芸員を目指している。「博物館で歴史を楽しく学べるゲームやコンテンツを作りたい」と笑顔で語る。



### 優勝 アプリ部門

#### チームマヴィカライ

群馬県立高崎高等学校 2年  
宇野 成亮 さん／清田 侑希 さん／新谷 真雄 さん

#### 会話内容すぐ可視化

リアルタイムで会話を可視化するアプリ「DiscScore」を開発した。複数人で議論する際、他の意見を否定する発言を繰り返したり、特定の人が主導したりして前向きな話し合いにならないことがある。そんな状況を解消し、ポジティブな雰囲気の中で創造的・建設的な議論に導くことを目指した。

アプリを起動して会話を始めると、内容が表示される。全員で共有して議論の流れを自覚。発言時刻や総発言時間が表示されるため、話し過ぎを避け、発言の少な

い人に意見を求めることができる。ネガティブな発言は図示され、前向きな議論に修正することも可能だ。会話データや発言内容、議論への寄与などを生成AIで評価、分析レポートも作成できる。

自分たちの話し合いでもそうした場面に遭遇したことがあり、「技術で何とかしたい」と思ったのが開発のきっかけ。物理部に所属する3人は「毎年、先輩が活躍しているので、結果を残せて良かった」と口をそろえる。「これで完成だとは思っていない。まだまだ改良して、多くの人に使ってもらえるアプリにしたい」と表情を引き締め、技術向上を誓った。



### 優勝 IoT部門

群馬県立高崎高等学校 2年  
吉ノ菌 陽向 さん

#### 認知症恐れ早期発見

独り暮らしの高齢者の認知症診断や見守り機能などを備えたデバイス「Dr.みまもりくん」を開発した。昨年のGPAでは2次審査で敗退。自然な日常会話から認知症の恐れを判定可能にするなど、1年かけて機能をブラッシュアップし、部門賞を射止めた。「昨年の悔しさをばねに、やり遂げた気持ちが大きい」と笑みがこぼれた。

認知症の人の会話データの蓄積が少ないため、健常者の会話データの外れ値に着目。1万4千件以上の健常者のデータから独自のAIモデルを作成した。会話に異

常があった場合に、年齢などの情報を加えて認知症を早期発見できる仕組みを整えた。

高齢者の孤立を防ぐため、室温の上昇などの危険な状況を離れた家族に通話アプリのメッセージで知らせる見守り機能も搭載。普段の会話から関心がある項目を推定し、新たなコミュニティーを創出して社会参加を促す機能も設けた。

開発のきっかけは、交流が少ないうまくなくなってしまった認知症の祖父への思い。「認知症は避けられない。実装を実現し、安心して認知症と共に生きていける社会をつくらせていきたい」と力を込めた。



### 優勝 ゲームプログラミングハッカソン部門

#### ぐんまNo.1

加藤 悠 さん／鈴木 湊 さん／福島 歩夢 さん／吉永 裕輝 さん

#### 他県の名産品避けゴールへ

他県の名産品をよけながらゴールを目指すゲーム「やきまんレース」を作った。優勝が発表された瞬間、歓声を上げて喜んだ。

迷路を上から見るイメージで制作した。途中にはぐるぐる回るギョーザの風車や上下に移動する納豆などの障害物がある。それらに当たると体力が減るが、焼きまんじゅうを取ると回復。空っ風が出現して進みにくくなる演出も入れた。

4人はいずれも別々の学校に通い、今回が初対面。レゴをきっかけに打ち解ける

と、いろんなアイデアを出し合い、プログラミングや美術、音楽など役割分担して完成させた。

チームでゲームを作るのは初めてという福島さんは「1人では思い付かないアイデアが出て面白かった」と話し、鈴木さんも「お互いによれることをやった」と振り返った。

来場者が実際にゲームを体験して投票したため、「投票してくれた人に感謝したい」と吉永さん。加藤さんは「達成感がある」と実感を込めた。





**クライム賞 アプリ部門**

開志専門職大学 4年  
佐藤 大典 さん

モバイルモーションキャプチャーを活用して、自作模型をリアルタイムで操作できるゲームを開発した。「プラモデルをアニメのように動かしてみたい」と考えたのがきっかけ。「簡単に手軽に使えること」を目指してモーションキャプチャーを利用したが、センサーの制御には苦労したという。

「プラモデルの新しい楽しみ方を提供したい。これからも改良を続け、多くの人に楽しんでもらえるようにしたい」と笑顔で話した。



**コシダカホールディングス賞 IoT部門**

SRR 群馬県立前橋東高等学校 2年  
中野 瑛太 さん/天田 ヒカリ さん/佐野 結愛 さん

交通事故死を減らし、危険運転ゼロを目標に、あり運転防止IoT機器「ストップロードレージ(SRR)」を考案した。

ミリ波レーダーで心拍・呼吸数を、カメラで運転中の表情を監視。心拍数の上昇や怒りの表情が見られる場合、危険運転と判断して音声で注意を促す。あり運転に加え、飲酒や脇見、持病の発作による危険運転にも対応する。昨年に続き2度目の出場の3人は「来年こそMVPを狙いたい」と意気込んだ。



**システムクリエイターズ賞 ジュニア部門**

星野 大和 新島学園中学校 2年  
千葉 吉平 さん

泥棒に扮した猫のキャラクターが宝物の下仁田ネギを手に入れるゲーム「ネギ泥棒」を開発。地元に近い下仁田町の特産品を広めたいと、誰でも楽しめるルール設定にした。

躍動感ある動きを目指した他、追っ手の警察官を足止めしたり、スピードが上がったりするコンニャクに関連したアイテムも取り入れた。チーム名は強運の持ち主の友人の兄の名前から取った。「将来は保育士をしながら皆が楽しめるゲームも作りたい」と話す。



**第一生命保険賞 ジュニア部門**

高崎市立高松中学校 2年  
塗本 悠大 さん

アプリでリンゴなど果物の鮮度を判定する「食べごろチェッカー」を開発した。果物を選択すると、おいしさを見分けるポイントが表示される。選んだ果物をスマートフォンのカメラで撮影すると、AIがおいしさを判定する。

実際に果物を購入して撮影しながら色や状態から果物を学習させた。鮮度の良い物を購入することでフードロスなどにつなげたいという。「プログラミング関連の仕事で技術を生かしていきたい」と話す。



**高崎商科大学賞 IoT部門**

桐高物理部 いずねっこ 群馬県立桐生高等学校 3年  
根子 優太 さん/泉 瑛太 さん

アレルギーを持つ根子さんの3歳の妹が、文字が読めずにアレルギー物質を含んだ菓子を食べてしまった経験から、誰でも発症する可能性のある身近な食物アレルギーの危険性に着目した。

アレルギー認識装置を開発した。食品の原材料表示をカメラで認識したり、独自に開発したアレルギーQRコードを読み取ったりして、音声で知らせる。2人は「スマホでも使えるようにしたい」と目標を語り、利便性を追求していく。



**日本生命保険賞 アプリ部門**

フレンドミー 名古屋文理大学 1年  
上田 未来 さん/大平 百々香 さん/中野 結菜 さん

友達と気軽に会うきっかけとなるアプリ「フレミー」を制作した。フレミーは、友達と直接会って協力することで餌やりなど飼育することができるペット。餌を与えずに49日たつと死んでしまう設定になっている。

新型コロナウイルスの影響を大きく受けた世代でもあり、「高校の友達も大学の友達も大切にしたい」という思いを込めた。台風10号の影響で1人で発表に臨んだ大平さんは、中継を見守った2人と共に受賞を喜んだ。



**上毛新聞社賞 ジュニア部門**

しとらす ぴいち 前橋市立元総社中学校 3年 上田 桃 さん  
前橋市立元総社小学校 6年 上田 柚 さん

暑くて散歩に出かけられない祖母のために、運動や脳トレができるゲーム「みんなでGO!GO!健康ゲーム」を制作。時計の針と同じ腕の動きをする「どけいゲーム」、画面上から落ちる猫をつかまえる「ねこねこキャッチ」、指示通りにじゃんけんする「あとだしじゃんけん」の3種類を盛り込んだ。

4年連続入賞で昨年はジュニア部門受賞の実力派姉妹。「プログラミングを続けていく」。2人のゲーム開発の意欲は尽きない。



## 総評

審査員

群馬県副知事

宇留賀 敬一 氏

## レベルが非常に向上

どの発表も甲乙付けがたく拮抗していて難しい審査だった。GPAのレベルは非常に上がってきている。皆さんは発表で仕上げてきたと思うが、これから実装に向けいいものにしてほしい。

努力や貢献に対して賞金で報いているが、今後、開発を続けてもらうために、県や企業、個人から広く募った財団法人のような組織をつくり、開発費用の支援ができないかと考えている。

デジタルを推進する本県として、プログラミングを続けられるよう、可能性にチャレンジできるよう応援できる新しい取り組みの議論を進めていきたい。



審査員

前橋工科大学 理事長・日本通信(株) 代表取締役社長

福田 尚久 氏

## 発展、社会実装が大切

毎年レベルが上がっている。こんなに審査員泣かせの年はなく、どのチームが大賞を取ってもおかしくなかった。その上で、着眼点や技術的なアプローチのわずかな差で順位が決まった。

今回は124組が応募したと聞いている。きょうステージに立てなかった参加者のアイデアの中にも宝の山がいっぱいある。受賞した皆さんはもちろん、参加者全員を誇りに思う。

決してきょうがゴールではない。ここからどう発展させ、社会実装していくかが大切。これからの皆さんの活動を楽しみに、そして期待している。



※肩書は当時





**紙面・新聞広告・ウェブ展開**



上毛新聞紙面展開

5月から順次受け付け

上毛新聞社は9月1日、小学生・大学生を対象としたコンテスト「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」を開催する。3部門で作品を募集し、前日から行われるプログラミングハッカソンに参加者も募る。賞金総額70万円。5月1日から順次、エントリーを受け付け、6月30日まで、賞金総額10万円。募集部門は、ジュニア部門、



GPA 9月1日開催

「ジュニア」スクラッチ以外も対象

県内の小中学生対象の「ジュニア」はこれまで、応募を教育向けのプログラミング言語「スクラッチ」の作品に限ってきたが、今回からプログラミング作品全般を受け付ける。全国公募の「アプリ」部門は引き続き、未発表のオリジナル作品が対象となる。いずれも個人か、3人以下のチームで応募できる。書類選考の1次審査は7月、プレゼンテーションによる2次審査は8月に実施予定。各部門5組程度が9月1日にベニア文化ホール(前橋市)で開催する最終審査に進む。部門優勝者には副賞としてジュニアに5万円、ほか2部門に各30万円を贈る。GPAはプログラミング教育の普及と、デジタル人材の発掘、育成を目的に2017年から開催し、今年が7回目。詳細は今後、公式サイトHP(www.gpa-jr.com)に掲載する。問い合わせは上毛新聞社営業事業部(027・254・0955、平日のみ)へ。

■2024.3.20付

ジュニア部門

作品全般受け付け

上毛新聞社は5月1日から、「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」(クライム、コシダカホールディングス特別協賛)のエントリーを受け付ける。6月30日まで、賞金総額10万円。募集部門は、ジュニア部門、



GPA あすからエントリー

ア、アプリ、IoTの3部門。「ジュニア」は県書類審査(結果発表7月)とプレゼンテーション(結果発表7月)を経て、7月1日から8月31日まで、小学生のみ対象5日予定と、プレゼンテーションの2次審査プログラミングハッカソン(8月3日)の通過者が、7月1日から参加者の作品に限ってきたが、9月1日に前橋市のベニア文化ホールで開催される。GPAはプログラミング教育の普及と、デジタル人材の発掘、育成を目的に2017年から開催し、今年が7回目。大会参加者を募る。いずれも個人か、3人以下のチームで応募できる。書類選考の1次審査は7月、プレゼンテーションによる2次審査は8月に実施予定。各部門5組程度が9月1日にベニア文化ホール(前橋市)で開催する最終審査に進む。部門優勝者には副賞としてジュニアに5万円、ほか2部門に各30万円を贈る。GPAはプログラミング教育の普及と、デジタル人材の発掘、育成を目的に2017年から開催し、今年が7回目。詳細は今後、公式サイトHP(www.gpa-jr.com)に掲載する。問い合わせは上毛新聞社営業事業部(027・254・0955、平日のみ)へ。

■2024.4.30付

ぐんまプログラミングアワード2024(GPA、クライム、コシダカホールディングス特別協賛)の一環で、高校生対象の連続講座「IoTスクール」が5~6月に計3回、



IoTスクール開講

前橋 参加の高校生募集

県デジタル人材育成拠点「ツクルン」(前橋市、アクセル前橋内)で開かれる。3人1組で小型コンピュータのプログラミング、計3回。基礎からプログラミング、計3回。ミングを基礎から学び、オリジナル機器の制作に取り組みでもらう。完成した作品はGPAに応募する。開講日は5月26日と6月16、30日。定員は5組程度。参加無料。希望者は19日まで専用フォーム(www.gpa-jr.com)から申し込み込む。問い合わせは主催の上毛新聞社事業部(027・254・0955、平日のみ)へ。

■2024.5.2付

プログラミング高校生「楽しい」

IoTスクール始まる



高校生向けの連続講座「IoTスクール」(上毛新聞社主催)が26日、前橋市のアクセル前橋内の県デジタル人材育成拠点「ツクルン」で始まり、5組15人が小型コンピュータのプログラミングを体験した。参加者は、群馬大数理学部理系科学教育研究センターのデジタル教材で基礎から学習。LEDを光らせたり、カメラで手の形を判別させたたりするプログラムを入力し、デジタル技術への理解を深めた。前橋東高1年の松村美乃里さん(19)は「プログラミングは未経験で、楽しそうだと思って参加を決めた。やっぱり楽しかった」と笑顔を見せた。



講師や大学生の力も借りてプログラミングを学ぶ参加者

■2024.5.27付

上毛新聞紙面展開

## 小中学生がゲーム作り ハッカソン参加募集

8月31日、9月1日に前橋



上毛新聞社は7月1日から「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」(クライム、コシダカホールディングス特別協賛の一環として)8月31日、9月1日の2日間で開く

ゲームプログラミングハッカソンの参加者を受け付ける。県内の小中学生にゲームプログラミングを学んでもらい、作品を生み出す喜びや魅力を伝える。締め切りは8月12日。参加者は4、5人一組のグループに分かれ、2日間でオリジナルゲームのアイデアを考え、可能な限り形にする。初日は上毛新聞社(前橋市)、2日目はベイシア文化ホール(同)を会場に、講師やスタッフのサポートを受けながらゲームを作り、発表する。完成したゲームは来場者実際にプレイしてもらう。県内に在住、在学の小中学生20人程度を募集する。応募多数の場合は抽選。参加費無料。優勝チームには賞金5万円が贈られる。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・9055)へ。平



日(お)へ。

■2024.6.30付

## 組み上げ、稼働チェック



### 高校生が機器制作 スクール



高校生向けの連続講座「IoTスクール」(上毛新聞社主催)が8日、前橋市のアクセル館内の県デジタル人材育成拠点「デジタルセンター」で開かれた。5組15人がプログラミングの技術を実践し、IoT機器の完成を目指して参加者

の集まりに向け、意見を交わしながら作業を進めた。いずれも前橋1年の高橋健介さん(左)はプログラミングは初心者だったが、講座を通じて基礎を学べた。実際に動かして動作を確認したい、田部井真さん(右)は「チーム協力して企画を成功させたい」と力をめた。

■2024.7.1付

## 前橋国際大で来月8日

上毛新聞社は「ぐんまプログラミングアワード (GPA)2024」(クライム、コシダカホールディングス特別協賛)の

## ICT講演会 参加募集



ディンクス特別協賛)の一環として、8月8日に前橋市小屋原町の共愛学園前橋国際大で開催する「ICT講演会」の参加者を募集している。2日まで。

慶応義塾大総合政策学部教授の国領二郎さんが「AI・デジタルで社会が変わる」をテーマに講演するほか、国領さんをファシリテーターに、コンピュータ・ソフトウェア分野のベンチャー企業で、東証プライム市場に上場するオプティム社長の菅谷俊一さんと世界的な総合コンサルティン

グ企業、アクセントリア執行役員の田中慎二さんが鼎談する。午後2時半〜3時50分。対象は県内に在住または在学する高校生と大学生、専門学校生で、定員150人。参加無料。専用の応募フォームQRコードから申し込む。問い合わせは上毛新聞社営業局事業部(☎027・254・9055、平日のみ)へ。

■2024.7.18付

## 前橋国際大8日 ICT講演会

上毛新聞社は、8月8日に共愛学園前橋国際大(前橋市小屋原町)で開く「ICT講演会」について、県内の学生、高校生としていた参加対象を教員にも広げ

## 学生に加え教員も対象

た。2日まで募集している。同大が来春開設する「サイバー文明研究センター」のセンター長に就任する慶応大の国領二郎教授、農業・医療など多様な分野のデジタルトランスフォーメーション(DX)をけん引するオプティム(東京都)の菅谷俊一社長、大都市以外では異例の事業基盤強化を前橋市で進めるコンサル大手、アクセントリア(同)の田中慎二執行役員が「AI・デジタルで社会が変わる」などをテーマに鼎談する。講演会は「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」(クライム、コシダカホールディングス特別協賛)の一環。問い合わせは上毛新聞社営業局事業部(☎027・254・9055、平日のみ)へ。

■2024.7.25付

上毛新聞紙面展開



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)2024」(上毛新聞社主催)の2次審査が3日、前橋市の上毛新聞社で行われた。「ジュニア」「アプリ」「IoT」の3部門で書類審査を通過した77組が、社会課題解決に役立てるアプリやシステムの機能を発表した。計15組のファイナリストが決定し、9月に同市で開かれる公開最終審査に臨む。

ぐんまプログラミングアワード2024 ファイナリスト(発表順)	
チーム名	メンバー(敬称略)
ジュニア部門	しとらすびいち 上田桃(前橋元郷中3年)、上田柚(前橋元郷小6年)
	—— 漆本悠大(高崎高松中2年)
	—— 堀越優奈(太田南中2年)
アプリ部門	星野 大和 千葉吉平(新島学園中2年)
	タカセイ 高田大翔(太田南中2年)、下田誠明(太田北の杜学園8年)
	—— 金子慶(埼玉・城西大附属川越高2年)
IoT部門	WeeNull 井上遼大(角川ドワンゴ学園N高3年)、渡部史流、国松健人(角川ドワンゴ学園N高2年)
	フレンドミート 上田未来、大平百々香、中野結実(名古屋文理大1年)
	—— 佐藤大典(開志専門職大4年)
IoT部門	チームマヴィカライ 宇野成亮、清田有希、新谷真雄(高崎高2年)
	—— 吉ノ園陽向(高崎高2年)
	KAMIKILIMP 矢沢桜、斎藤竜之介、田部井賢(前橋高1年)
	宇工電研部 西宮藤信、錦織壮汰、中村圭汰(栃木・宇都宮工業高1年)
	桐高物理部 いずねっこ 根子優太、泉瑛太(桐生高3年)
SRR 中野瑛太、佐野結愛、天田ヒカリ(前橋東高2年)	

来月1日最終審査  
個人や3人以下のグループ  
最終審査は9月1日に前

ぐんまプログラミングアワード



GPA 2次審査で作品をアピールする出場者

15組 2次審査通過

プロの出場者が、3〜4分の制限時間内で作品を動かしながらプレゼンテーションした。小中学生が出場したジュニア部門では、カメラで種を認識させて野菜を育てるゲームや災害への備えについて調べたり、クイズで学べたりする作品が紹介された。アプリとIoT部門では、未就活児が地域を再現した空間で交通ルールを体験できるアプリやサクラの食害をいち早く発見できるシステムなど、出場者が身近な問題を解決に導くアイデアをアピールした。

橋市のベイシア文化ホールで行う。GPAの一環として同日と8月31日の2日間、県内の小中学生にオリジナルゲームのアイデアを出し、制作してもらおうイベント「ゲームプログラミングハッカソン」も開催する。参加は無料で、12月まで公式ウェブサイトでQRコードを受け付けている。問い合わせは平日に、上毛新聞社営業局事業部(☎027・254・0995)へ。(茂木真樹)

■2024.8.4付

デジタル変える未来探る

前橋でICT講演会



デジタルの未来を語る(右から)田中さん、菅谷さん、国領さん

県内の大学生、高校生らを対象とした「ICT講演会」が8日、前橋市の共愛学園前橋国際大で開かれた。農業や医療など各分野でデジタルトランスフォーメーション(DX)を手がける企業が、前橋市に拠点を構えるコンサルティング大手、アクセシブチア(東京都)の田中慎一執行

役員、慶応大の国領一太郎教授がデジタル技術が変革する未来について意見を交わした。同大が来春開設する「サイバー文明研究センター」のセンター長に就く国領さんがフューチャーを語り、菅谷さんは「地域はこれからの未来」とし、労働人口減など「世界的課題の解決にいち早く取りかかることができる」と力を込めた。旧群馬町出身の田中さんは「地元の人と共に事業を進め、一緒に育みたい」と説明。前橋の拠点を中核都市のモデルケースとし、今後、日本の地方の底上げを目指すとした。

国領さんは参加者に「プログラミングは物事を構造化し、論理的に捉えて表現して機械や人間に伝える作業。スキルと共に、世の中の変化から新しいことを吸収しよう」と呼びかけた。参加した群馬高専2年の松田龍海さん(17)は「地方から世界を相手にする姿に圧倒された。プログラミングでできないことはない」と感じた。と期待を寄せた。講演会は、プログラミング人材を発掘する「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」フライム、コジカホールディングス特別協賛の一環として上毛新聞社が企画。大学生ら約90人が聴講した。(北沢彰)

■2024.8.9付



人気Vチューバーユニット

MZMがゲスト出演

プログラミングの技術や発想力を競う「ぐんまプログラミングアワード(GPA)2024」(クライム、コシダカホールディングス特別協賛)で、9月1日に前橋市のベイシア文化ホール(県民会館)で開かれ

来月1日 GPAファイナルステージに

るファイナルステージに、人気Vチューバーユニット「Monster Z MATE(モンスターズメイト、MZM)」のゲスト出演が決まった。ラップ担当のコーサカさんは太田市育ちで、本県でのステージは初めて。

MZMはコーサカさんとボーカルのアンジョーさんとの音楽ユニットで、YouTubeチャンネルに投稿したコンテンツの総再生数は1億4千万回を超える。150万再生に迫る「千年愛」をはじめオリジナルの楽曲が注目を集め、「KIZAPP Yokohama」(横浜市)といった有名ライブハウスを埋めるなど人気を誇る。1日は、メジャーデビュー

アルバム内の作品「hero」など3曲を披露するほか、会場とのトークも繰り広げる。登壇はファイナルステージによるプレゼンテーションの審査時間に当たる午後3時過ぎとなる見込み。同日は午後1時開演。1次、2次審査を突破した15組が3部門に分かれ、社会課題などを解決するために制作したアプリやIoT機器を発表する。会場にはゲ

ーム体験、ロボットの展示などのコーナーを設けるほか、インスタグラムで活躍する県内インフルエンサーも登壇する。入場無料。観覧申し込みは特設フォームから受け付ける。当日はGPAホームページで生配信も行う。問い合わせは平日に、上毛新聞社営業局事業部(☎027・254・9055)へ。(北沢彩)



GPAでの本県初ステージが決まったコーサカさん(左)とアンジョーさん©Ba1us



上毛新聞紙面展開

(11) 2024年(令和6年) 8月28日 (水曜日) 二 三 四 五 六 日 (日曜祝日)

# GUNMA PROGRAMMING AWARD 2024

田中慎二氏(アットモンチー)は、前橋市に本社を置く「アットモンチー」の代表取締役社長。2011年に創業し、現在は約100名の従業員を抱えている。アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。



**鼎談**  
アットモンチー 執行役員 田中慎二氏 × マチム社長 菅谷俊二氏 × 豊大教授 国領二郎氏

「アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。」

**論理的思考を鍛える 田中氏**

「アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。」

**共に成長できる幸せ 菅谷氏**

「アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。」

**将来も役立つスキル 国領氏**

「アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。」

**講演会**  
慶応大教授 国領二郎氏

「新しい文明をつくる好機」  
講演会では、慶応義塾大学総合政策学部の国領二郎教授が、AIに象徴されるデジタルの進化で変わる未来の姿を語った。共愛学園前橋国際大が来春開設する「サイバー文明研究センター」のセンター長に就く国領教授は、近年のデジタル技術の進展を「明治維新と



## 新たな



アセット代表取締役 大河原 康史氏

共愛学園前橋国際大学長 大森 昭生氏

群電常務 佐藤 伸氏

「アットモンチーは、音楽制作だけでなく、ゲーム開発やデジタルマーケティングにも力を入れている。田中氏は、アットモンチーの成長を支えたリーダーシップと、多岐にわたる分野での挑戦を賞賛されている。」

**キミのCODEが未来を変える**  
ぐんまプログラミングアワード 2024

# FINAL STAGE

9月1日(日) 会場: ベイシア文化ホール  
START 13:00・17:30 (OPEN 12:00)

**ゲームプログラミングハッカソン**  
参加者グループに分け、テーマに合ったオリジナルゲームのアイデアを考え、可能な限り形にしてもらいます。最後には出来上がった作品を発表し、会場中に実際にプレイしてもらいます。

**就活相談コーナー**  
デジタル業界に就職したい学生対象  
協賛企業と直接話もできます(一部企業限可)

**SPECIAL GUEST**  
MonsterZ MATE

MonsterZ MATE(モンスターズメイト)は、童男のアンジョーと竜血鬼のココカによるバーチャルYouTuber。音楽・音楽ユニット。当日は新曲発表だけでなく、会場とリアルタイムでのトークもやっつけます!

**EVENT**  
最先端のテクノ  
電動キックスクーターの最新モデルや、最新の電動自転車や、最新の電動バイクなど、最新の電動キックスクーターを展示します。

**OPENING ACT**  
【オープニングアクト】  
DJアキラ  
石川 元太

**GUEST**  
【特別ゲスト】  
DJアキラ  
石川 元太

**INFLUENCER**  
ぐんまのインフルエンサー大集合!



上毛新聞紙面展開



# 小中学生がゲーム作り

## 「健康」や「群馬」テーマに



ゲーム作りに熱中する参加者。BGMやキャラデザインは手作りしたり、無料サイトから探したり、生成AIで作成したりとさまざま

**上毛新聞社でハッカソン**  
プログラミングの能力や発想力を競うべく、上毛新聞社で「Gunma Programming Award (GPA)」上毛

健康や幸福な状態を意味する「ウェルビーイング」と「群馬」のテーマに沿って、構成やアイテムのアイデアを出し合った。生成AIでイメージに合ったキャラクターを作ったり、ゲームをプログラミングしたりした。

た敵キャラを焼きまんじゅうを武器に戦うアクションRPGを作った金鐘晋喜さん(太田野小5年)は「隠しコマンドで敵がパワーアップするように工夫したと発表した表情だった。講師を務めた共愛学園前橋国際大の村山賢哉教授(経営情報学)は、初対面の相手と協力することで、素材やストーリーに新しい視点が加わると話していた。

(金子雄飛)

新聞社主催の一環で、ゲームの完成度を競う「Gunma Programming Award (GPA)」が11日、前橋市の同社で始まった。県内の小中学生19人からチームに分かれ、独創的なゲーム作り

■2024.9.1付



MVP・総務大臣賞の堀越優奈さん(前列中央)を囲み記念撮影する受賞者や審査員ら



# 13歳堀越さん MVP

太田南中

## 最終審査 3部門15組発表

プログラミングの能力や発想力を競う「Gunma Programming Award (GPA)」が2024年(上毛新聞社主催)の最終審査が11日、前

橋市のベイシア文化ホール(県民会館)で開催された。3部門に出場した15組が作品発表。シニア部門の太田南中の堀越優奈さん13が、指客・手話学習をテーマにした「指客」を審査員から高く評価され、最高賞のMVPに選ばれた。

独自のアプリケーション開発をテーマにした「指客」は、指客の動きを認識して、手話学習をサポートする。審査員から高く評価された。審査員は、各部門賞や協賛社の企業が贈った。県内小中学生19人からチームに分かれ、独創的なゲーム作りや育成をテーマにした「Gunma Programming Award (GPA)」が2024年(上毛新聞社主催)の最終審査が11日、前

橋市のベイシア文化ホール(県民会館)で開催された。3部門に出場した15組が作品発表。シニア部門の太田南中の堀越優奈さん13が、指客・手話学習をテーマにした「指客」を審査員から高く評価され、最高賞のMVPに選ばれた。

独自のアプリケーション開発をテーマにした「指客」は、指客の動きを認識して、手話学習をサポートする。審査員から高く評価された。審査員は、各部門賞や協賛社の企業が贈った。県内小中学生19人からチームに分かれ、独創的なゲーム作りや育成をテーマにした「Gunma Programming Award (GPA)」が2024年(上毛新聞社主催)の最終審査が11日、前

ンパワー)が備わった。会場には協賛企業がブースを設け、展示や体験イベントも行った。GPAの入賞者がある前橋市出身の京橋夜さん26は生成AIを認識・発音。太田市青町のラップ担当、コリスカさん(加わらわら)は「ユーバユニット」MonsteEZ、MABE(モンスターメイト)はライブパフォーマンスを行い、盛り上げた。GPAは「群馬やCTの聖地」をテーマに、プログラミング教材の発掘や育成をテーマに、2017年に始まった。7回目の今回は県内から24組がエントリーし、書類や次審査を経て、最終審査に臨ん

■2024.9.2付



# ゲストが最先端の熱気



Vチューバーユニット「MonsterZ MATE」のステージ



群馬のインフルエンサーとして登壇した（左から）竹下裕理さん、インスタグラムアカウント「けーちゃん」、群馬の歩き方「へるね」の運営者

## ICT 駆使

同ステージは、高崎市在住のCG（コンピュータグラフィックス）アーティスト、石川元太さん33が制作した、だるまのキャラクターが未来の前橋を旅するアニメーションで開幕。スクリーンと壁面に映し出された迫力ある映像で、観客を引き込んだ。仮想空間（メタバース）や量子コ

ンピューターなど日々進化する先端技術を人工知能（AI）のナレーターが紹介する動画も上映された。AIを専門とする企業「ドラゴンナйт」（前橋市）を今年立ち上げた吉沢龍夜さん（26）＝同市出身＝は、近年のAI技術の進化について説明。司会を務めたお笑いコンビ「アンカン

ミンカン」のコントを題材にしたAI画像生成を披露すると、会場から拍手が湧き起こった。太田市で育ったコソカさんが所属する人気Vチューバーユニット「MonsterZ MATE（モンスタースタースマイル、MZM）」は、本県で初めてとなるステージを披露。前向きな歌詞で構成された「hero」など3曲を、きらびやかな照明の演出と共に歌い上げた。GPAの出場者について、コソカさんは「自分たち以外のコミュニティの問題に着目しながら、自分の技術を生かしている」とた

たえた。交流サイト（SNS）のインスタグラムやティックトックを使って群馬を発信するインフルエンサー4組も登壇。始めたきっかけや投稿を「バズらせる」ために心がけていることなどをそれぞれ語った。プログラミング教室に通う太田木崎小4年の板沢柚寿さん（10）はGPAの様子を会場で見学し「出場者の作品はクオリティが違っていて感動していた。将来の夢はITエンジニアなどいい。来年の出場、優勝を目指して努力したい」と力を込めた。

（須永彪月）

## CGアニメ、Vチューバー、AI

プログラミングの能力や発想力を競う「まんまプログラミングアワード（GPA）2024」のファイナルステージが開かれた。白



（前橋市では、ICTを駆使して各分野で活躍するゲストが最新技術の実演や音楽ライブなどを披露し、次代を担うプログラマーたちの熱戦を盛り上げた。

たえた。交流サイト（SNS）のインスタグラムやティックトックを使って群馬を発信するインフルエンサー4組も登壇。始めたきっかけや投稿を「バズらせる」ために心がけていることなどをそれぞれ語った。

プログラミング教室に通う太田木崎小4年の板沢柚寿さん（10）はGPAの様子を会場で見学し「出場者の作品はクオリティが違っていて感動していた。将来の夢はITエンジニアなどいい。来年の出場、優勝を目指して努力したい」と力を込めた。

（須永彪月）

■2024.9.2付

## プログラミング学校 授業への感謝 市長に

## 堀越さん 南中 MVP 報告

「今後も役立つアプリを」



### 太田

1日に前橋市で行われたプログラミング能力や発想力を競う「まんまプログラミングアワード（GPA）2024」（上毛新聞社主催、クワイム、コシダカホールディングス特別協賛）の最終審査で、最高賞に当たるMVP・総務大臣賞に輝いた太田南中2年の堀越優奈さん。写真左が2日、太田市役所を訪れ、清水聖義市長（同右）に大舞台での成果を報告した。

堀越さんは、市が次世代のデジタル人材育成に向けて運営する

「おたプログラミング学校」に2022年の開校時から通う。本年からは同校の最終課題に相当する「III課程」を受講している。MVP・総務大臣賞に選ばれたのは、人工知能（AI）を活用して指文字と手話を学べるアプリ。特定の場面で話せなくなる「場面緘黙症」の友人とスムーズに会話したいと考えたのが開発のきっかけだという。同校の授業の一環として今年4月から制作に取り組んできた。

堀越さんは「プログラミング学校があったから作ることができた」と話し、「これからも、さまざまな人に役立つアプリを作りたい」とさらなる意欲を示した。清水市長は「大きな賞を取ってくれて、とてもうれしい。学校を運営できて良かったと思う」と喜んだ。（小林大輝）

■2024.9.3付







上毛新聞広告紙面



キミのCODEが  
未来を変える

賞金総額  
**70万円**  
挑戦者求む!!

ぐんまプログラミングアワード 2024

**エントリー受け付け中!**

**6月30日** 締め切り  
迫る!

**FINAL STAGE**  
9月1日 ベトナム文化ホール

ジュニア部門 / アプリ部門 / IoT部門 / ゲームプログラミングハッカソン

部門	ジュニア部門	アプリ部門	IoT部門
概要	Scratchや他のプログラミング言語を使用して制作した、独自のゲームやアプリ、デバイスなどのアイデアや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や完成度を評価します。	未発表のオリジナルIoT機器のアイデアや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)	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)
副賞	優勝賞金 <b>5万円</b>	優勝賞金 <b>30万円</b>	優勝賞金 <b>30万円</b>



**同時開催 ゲームプログラミングハッカソン**

参加無料  
優勝チームには賞金5万円

日時 | 8月31日(土) 会場: 上毛新聞社 / 9月1日(日) 会場: ベトナム文化ホール  
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  
内容 | 参加者をグループに分け、テーマに沿ったオリジナルゲームのアイデアを考え、2日間で可能な限り形にしてみます。制作は講師やメンターがサポートします。2日目の最後には出来上がった作品を発表し、来場者実際にプレーしてもらい良かった作品を投票してもらいます。  
募集 | 7月1日頃から8月12日まで 公式ホームページの応募フォームより

**詳細・募集要項入手先**  
<https://gp-award.jp> (公式ホームページ)

**問い合わせ先**  
ぐんまプログラミングアワード事務局  
上毛新聞社 営業局事業部内  
Tel: 027-254-9955



私たちはぐんまプログラミングアワードを応援しています。(図不附)



主催 / 上毛新聞社 共催(予定) / 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・コジカホールディングス

後援(予定) / 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(予定) / 共栄学園前橋国際大学・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

本大会は、一般社団法人群馬県別府公益財団群馬県産業振興協会の「SMARTS」の共同実行委員会の協力を得て実施されています。





ポスター・チラシ

募集ポスター

**キミのCODEが未来を変える**

**GUNMA PROGRAMMING AWARD 2024**

ジュニア部門 / アプリ部門 / IoT部門 / ゲームプログラミングハッカソン

賞金総額 **70万円** 挑戦者求む!!

**ぐんまプログラミングアワード 2024 エントリー受け付け**

5月1日(木) ~ 6月30日(日) FINAL STAGE 9月1日(水) ベイシア文化ホール

主催/上毛新聞社 共催(予定)/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、ソシカホールディングス

後援(予定)/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(予定)/群馬大学前橋国際大学、群馬大学、前橋健康福祉大学、中央カレッジグループ、前橋工科大学

お問い合わせ先: <https://gpa.oward.jp> (027-254-9955)

ICT講演会チラシ

**GPA2024 ICT講演会**

最先端の事例に触れ、現代の複雑な社会課題に対する新たなアプローチや解決策を学ぼう。理論だけじゃない、実際の課題解決に向けた知識を得られるチャンスです。ぜひご参加ください!

**AI・デジタルで社会が変わる**

2024.8.8(木) 14:00 - 15:50

会場 共愛学園前橋国際大学 前橋市小幡原町1154-4

講師: 岡部 二郎氏、菅谷 俊二氏、田中 慎二氏

講演内容: 「AI・デジタルで社会が変わる」と題して、群馬県立大学総合政策学部教授の菅谷俊二氏が講演。

当日スケジュール: 14:00 受付開始, 14:30 ICT講演会 (1部:講演15分 菅谷俊二氏 「AI・デジタルで社会が変わる」, 2部:質疑6分 菅谷俊二氏 (ファシリテーター) 田中慎二氏)

参加無料 お申し込みは こちらから

募集チラシ

**キミのCODEが未来を変える**

**GUNMA PROGRAMMING AWARD 2024**

ジュニア部門 / アプリ部門 / IoT部門 / ゲームプログラミングハッカソン

賞金総額 **70万円** 挑戦者求む!!

**ぐんまプログラミングアワード 2024 エントリー受け付け**

5月1日(木) ~ 6月30日(日) FINAL STAGE 9月1日(水) ベイシア文化ホール

お問い合わせ先: <https://gpa.oward.jp> (027-254-9955)

表面

**募集要項**

	ジュニア部門	アプリ部門	IoT部門
対象	18歳以下(中学生・高校生)で、プログラミングの経験があること。個人またはチームでの参加が可能です。	18歳以上(大学生・社会人)で、プログラミングの経験があること。個人またはチームでの参加が可能です。	18歳以上(大学生・社会人)で、IoT技術の経験があること。個人またはチームでの参加が可能です。
対象分野	ゲームプログラミング、教育・学習支援、社会課題解決、エンターテインメント、その他	スマートフォンアプリ、Webアプリ、IoT連携アプリ、その他	IoTデバイス連携、センサー活用、データ収集・分析、その他
応募期間	5月1日(木) ~ 6月30日(日)	5月1日(木) ~ 6月30日(日)	5月1日(木) ~ 6月30日(日)
応募方法	オンライン応募 (応募フォーム)	オンライン応募 (応募フォーム)	オンライン応募 (応募フォーム)
賞品	賞金総額70万円 (個人・チーム別)	賞金総額70万円 (個人・チーム別)	賞金総額70万円 (個人・チーム別)
その他	最終発表会への参加、優秀作品の展示、賞状の授与	最終発表会への参加、優秀作品の展示、賞状の授与	最終発表会への参加、優秀作品の展示、賞状の授与

お問い合わせ先: <https://gpa.oward.jp> (027-254-9955)

裏面

告知チラシ

**キミのCODEが未来を変える**

**GUNMA PROGRAMMING AWARD 2024**

**FINAL STAGE**

9月1日(水) 会場: ベイシア文化ホール START 13:00 - 17:30 (OPEN 12:00)

最終発表会、優秀作品の展示、賞状の授与

お問い合わせ先: <https://gpa.oward.jp> (027-254-9955)





# GUNMA PROGRAMMING AWARD

## ぐんまプログラミングアワード 2024実施報告書

発行日 / 2025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

©2025 JOMO SHINBUN