

### 第3回ジュニアプロコン 審査観点について

※こちらは審査の観点の方向性についての説明資料です。投稿の際の参考にしてください。

大項目	中項目	備考
<b>アイデアの豊かさ</b> 固定概念にとらわれない自由な発想や、人の立場にたって問題解決する視点を評価	アイデアのオリジナリティ	「全く新しい考えである」、または「既存の技術やアイデアの組み合わせ方が新しい」もしくは「今後の発展性に大いに期待できるか」などを見る
	作品が与えるインパクト	作品を使ってもらった想定ターゲットユーザーへの影響度の広さや大きさを見る。 ・課題解決型であれば、作品を使うことにより達成できたもの（時間の削減、家族の結束など。それ以外（ゲームなど）であれば与えた感動や楽しみの大きさなど。
<b>デザイン性の高さ</b> UX設計の合理性、UIの完成度の高さを評価	UX設計の合理性	ターゲットユーザを基準として、「使いやすい」・「わかり易い」設計になっているかを見る。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUI/UXを評価する
	UIの完成度	UX設計の考えが、具体的な形（インタフェース）やデザイン（色や形など）として現れているかを見る。 ※ハード作品であれば、ロボットや外付けの装置も含めてUIを評価する
<b>プログラミング能力</b> プログラミングの基礎となるプログラミング能力を評価	仕様は適切か	システムの挙動や期待する機能、非機能（性能など）が適切に検討されているか加算する。作品説明にて、どのような挙動を想定しているかという説明文も参考にする。
	プログラム作品のレベル	上記仕様が「コード」として実現できているかを評価。
<b>感動点</b>	上記の観点にはまらないが、特筆すべき才能・スキル・工夫を感じた度合を評価する。	
<b>最終審査会でのプレゼンテーション</b>	プレゼン内容	プレゼン内容のわかりやすさなどを評価。
	プレゼンの様子	プレゼン発表の様子を評価。