

(対象) 主心高松子 Jongali-Juni

ソーシャル ビジネス とは?

ノベーション とは?

Tongali-Juniorコンペティションは、東海発起業家育成プログラムである Tongaliと連携し、高校生に起業に関する興味と能力を高める機会を提供し ます。

今回は"コミュニケーション"をテーマに、高校生等が身近に潜む課題を発 見し、ビジネスと科学の観点からその課題解決策を見出し、発表します。 優れたビジネスプランを発案したチームには賞が贈られます。

定員30名

事務局にて負担しますが、参加に係る 食費や保険代は参加者負担 となります。

# 実施期間

8

をインプット・探索期間 🤿

<sup>7/</sup>21<sub>®</sub> · 2**7**± · 28<sub>®</sub>

€集中期間(合宿期間)・コンペティション 🗟

**~** 3 € 0 6

#### 応募方法

応募の詳細については、 こちらのWEBを ご確認ください。





名古屋大学教育学部 附属中·高等学校

〒464-8601名古屋市千種区不老町

E-mail nkf@highschl.educa.nagoya-u.ac.jp

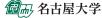


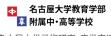
名古屋大学 学術研究·產学官連携推進本部 スタートアップ推進室 Tongali事務局

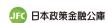




















主催·共催/(主催)名古屋大学学術研究·産学官連携推進本部/名古屋大学教育学部附属中·高等学校 (共催)日本政策金融公庫/Tongali 協力/NTT西日本 QUINTBRIDGE

# Tongali-Junior コンペティション 参加者募集

A-プット・探索期間 7

7/21

13:00~16:00 名古屋大学東山キャンパス

# インプット※オンライン参加可

- ・イノベーションとは?
- ・ビジネスとは?
- ソーシャルビジネスとは?
- ・コミュニケーションのデザイン
- ~過去から未来へ、新たな
- コミュニケーションのあり方を考える~
- ・フォーカスする対象の明確化

DAY 2

7/27.

13:00~16:00 名古屋大学東山キャンパス

#### 問題の発見

- ・フォーカスする対象の再検討
- ・誰が/どういう状況下で/何が ほしいのか・何をしたいのかを描く
- ・レゴ®シリアスプレイ®メソッド (LSP®)の手法を用いて、ブロックを 組み立てながら

「顧客の状況」を立体的に表現する

DAY 3

7/28<sub>®</sub>

10:00~16:00 名古屋大学東山キャンパス

### 解決策を考える

- ・アイデアの発散/具現化
- (誰に/どういう解決策を提供すべきか)
- ・LSP®の手法を用いて、解決策のイメージを 立体的に表現する
- ·参加者同士が対話しながら、 プロトタイプの機能や特徴を 考える









集中期間(合宿期間・2泊3日)

DAY 4

8/1

12:00~

名古屋大学東山キャンパス集合(バスで移動) 貸切バスで移動し、春日井市少年自然の家へ

#### プロトタイプ作成

- ・検証インタビューの結果の共有 (改良・改善の検討)
- ・"機能の表現"を意識したプロト タイプ(UI)の作成

DAY 5

8/2

春日井市少年自然の家

## 続・プロトタイプ作成/ プレゼン準備 (ビジネスモデルを検討)

- ・6枚のプレゼンテーションの ドラフトを即興で創作し、発表・ 相互フィードバック
- ・改良・改善案を再検討しながら、 UI実装と、プレゼンテーションの 再構成

応募方法



https://tongali.net/events/ junior-competition2024/

コンペティション

DAY 6

8/**3**±

~15:00解散(予定)

名古屋大学東山キャンパス (IdeaStoa)

#### コンペティション

·ビジネスプランを審査員に向けて発表し、 優勝チームを決定する。