

Technovation Girls Japan Region 2022 report





はじめに

ごあいさつ

このたび、Technovation Girls 2022が無事終了しましたことを、日本公式アンバサダーとしてご報告申し上げます。本プログラムを日本にて開催するにあたり、協賛企業の皆様をはじめ、多大なるご協力を賜りましたことを、この場を借りて厚く御礼申し上げます。

本年度、日本国内からは過去最多となる、33チーム120名の中高生が参加いたしました。その結果、4チームがコンテストのセミファイナルに選ばれ、世界中から集まった中高生とともに競いました。

今回、日本からの参加者には、独自のプログラムとして「起業家ブートキャンプ」と「アプリ開発ブートキャンプ」を無償にて提供いたしました。ブートキャンプの内容は、初心者であっても社会課題を解決するアプリを作るために必要なスキルを身につけられるよう設計しました。社会人の方々と遜色ないレベルの内容に、最初は戸惑った参加者も多かったようです。

しかしながら、大学生インターンによる日々のサポートや、各ブートキャンプを開発した起業・プログラミングのプロフェッショナル、メンターの全力のサポートもあり、本プログラムの終盤には「私達も社会を変えられるかもしれないと思った」「自信がついた」と口を揃えて話すようになりました。この変化こそが、私たちがTechnovation Girlsを日本にて開催する意義だと感じています。

本レポートは、この4ヶ月間にわたる、120名の中高生の軌跡、そして今後日本国内においてIT分野のジェンダーギャップの解消に向けて、どのような取り組みを行っていくべきなのかを考察したレポートです。ぜひ、多くの方々にご覧いただければ幸いです。

特定非営利活動法人Waffle
共同創業者 田中 沙弥果 齋藤 明日美

Technovation Girlsとは

Technovation Girlsは、米国のSTEM教育NPO「Technovation」が主催する、次世代の女性IT起業家の育成を目的とした、世界最大級のテクノロジー教育プログラムだ。2010年の開始から現在までに世界100か国以上、34,000名以上が参加した。

10～18歳の女子およびジェンダーマイノリティの中高生を対象に、1チーム1～5人が約3ヶ月間の本格的な制作期間のもと、身近な課題を解決するアプリおよびビジネスプランを開発し、アイデア・ピッチ（プレゼン）・技術力・起業家精神の4つを競い合う。

本プログラムは、過去参加者への調査から「コンピューター・サイエンス」「ビジネス・リーダーシップ」「起業家精神」の3点において参加学生の自信を向上させる効果があるとされている。

本プログラムの公用語は英語となり、公式の情報提供から提出物への記載に至るまで、すべて英語にて実施される。日本国内では、WaffleがTechnovation Girlsの日本公式アンバサダーとして、国内スポンサー企業とともに、日本出場チームのサポートを行っている。

開催スケジュール

- 2021年12月26日 プレセッション（任意参加）
- 2022年1月4日～6日および8日～10日 起業家ブートキャンプ
- 2022年1月第3～4週 アプリ開発ブートキャンプ（1回3時間×3日間を2週間）
- 2022年1月第4週以降 プロジェクト開始
- 2022年4月26日（UTC）<<応募書類提出締め切り>>
- 2022年5月8日 Waffle主催 Japan Region Pitch Event
- 2022年6月9日 Technovation Girls公式 一次審査通過者発表
- 2022年7月13日 Technovation Girls公式 二次審査通過者発表
- 2022年8月12日 Technovation Girls公式 World Summit



運営メンバー紹介

Interns



布施谷千桜
Chio Fuseya



寺門美緒
Mio Terakado

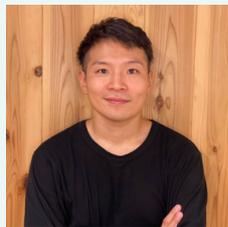


高木智代
Tomoyo Takagi

Professionals



白川寧々
Ning Shirakawa



瀬戸昌宣
Masanori Seto



ステブンス ケイス
Keith Stevens



大本マイケル敏郎
Mike Omoto

協賛企業紹介

Special sponsors



Platinum sponsors



Gold sponsors



Curriculum partner



Silver sponsors



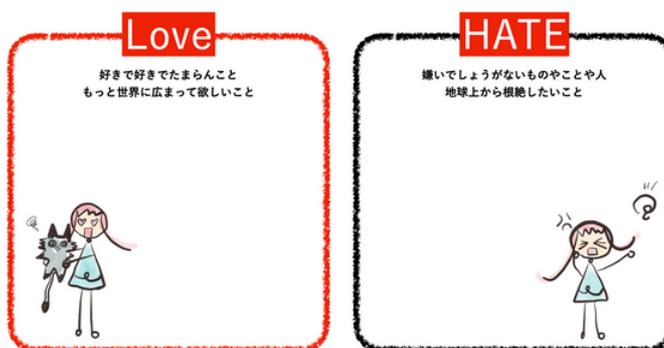
起業家ブートキャンプ

Technovation Girls Japanに参加するほとんどの学生にとって、ビジネスを生み出すのは初めての体験だ。そこで2022年からは起業家ブートキャンプをプログラムの最初に組み込み、「社会課題を解決したい」という学生の気持ちをビジネスとして形作るための一連のワークを行なった。

起業家ブートキャンプは、チームで取り組みたい社会課題を探るところからはじまり、ペルソナへのインタビュー設計、ビジネスモデルの作成を経て、最終日には各チームがチームプロダクトのCMとピッチビデオを作成した。このように、参加者が起業サイクルを三日間で一周できるように設計されている。

このブートキャンプの目的は、三日間で完璧なビジネスを生み出すことではない。これから3ヶ月間のプロジェクト期間内で様々な壁にぶつかる学生が、その都度必要な方向転換をしたり、はたまた一からビジネスを作り直す必要が出てきたときに、躊躇なく前に進み続ける力を与えるものだ。

ブートキャンプの様子



Love AND HATEエクササイズ



みんなでWaffleポーズ！

学生の作品

3日間の起業家ブートキャンプを終える頃には、それぞれのチームがビジネスのCMを完成させた。どのチームも動画クリップやアプリのデモなどを有効に使い、社会課題を訴えるとともに、解決策としてアプリを提示し、潜在的なユーザーに訴えかける内容となっている。



team6のCM



team7のCM



team21のCM

学生にとって、このような起業に関する学習は初めてだったようだが、終了後には確実に力を手に入れたと実感する感想が寄せられた。以下、学生の声を紹介する。

「はじめはアプリ開発に興味があったので参加しましたが、アプリ開発後にどのように利益につなげていくかというビジネス面で学べたことが期待の何倍も多く、今後生かしていきたいと考えています。」

「人前で発表する原稿や台本を率先して作るようになり、以前より人前での発表が苦手ではなくなったと思います。」

実際にTechnovation Girlsが終了したあと、他のテック系ビジネスコンペに出場する学生もあり、起業家ブートキャンプの体験がその後の学習にも活かしているようだ。

アプリ開発ブートキャンプ

Tehnovation Girls Japanでは、例年、プログラミング未経験の学生の参加が多く、デモアプリの構築に苦戦していた。そこで、今年からビジュアルブロックベースのモバイルアプリ構築フレームワークであるThunkableを使った2週間のアプリ開発ブートキャンプを提供した。Technovation Girlsの公式カリキュラムで提案されている主要なレッスンに倣い、一貫したテーマと構造に従って日本語の教材としてアプリ開発を学べる12レッスンを制作した。

授業ではIT企業に勤めるソフトウェアエンジニアのボランティアがTAとして参加し、プログラミングだけではなくソフトウェアエンジニアとの交流を通じてITの世界を知る2週間となった。

また、参加したTAのうち66%が「TAの体験を同僚や友人におすすめしたい」と回答していた。

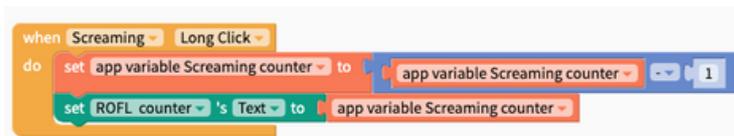
ブートキャンプの様子

DAY1 <ul style="list-style-type: none"> コンピュータにできること UI 	DAY2 <ul style="list-style-type: none"> 変数 デモアプリを体験 & デバッグ
DAY3 <ul style="list-style-type: none"> アプリケーションライフサイクル リスト 	DAY4 <ul style="list-style-type: none"> データベースとオブジェクト if / for / 関数
DAY5 <ul style="list-style-type: none"> クラウド変数 クラウドデータベース 	DAY6 <ul style="list-style-type: none"> アプリケーション設計 データモデリング

参加した中学生のうちの35%および参加した高校生のうち41%がプログラミング未経験であった。しかしながら、未経験者でも楽しく学べる内容であったことが感想からうかがえた。

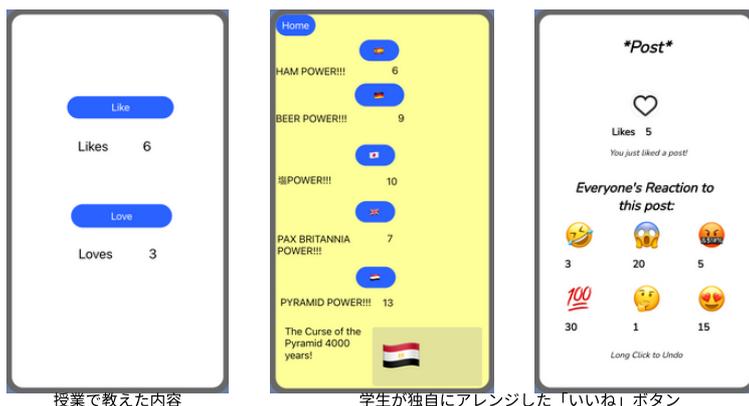
「プログラミングに興味を持っていたものの、何をしたら良いのか、どうやって始めたら良いのかわからない状態でした。しかし、今回このプログラムに参加したことでプログラミングに対する考え方など基本的なことを学ぶことができました。また、先生方が丁寧に親切なおかげで一つ一つ確実に課題をクリアすることができました。そして、その経験が自信にもなりました。本当に参加してよかったと思いました。」（中学生）

「正直参加前は楽しみより不安が大きかったのですが、日を重ねるにつれて完全な初心者であった自分に知識が増えていくのが楽しくなっていました。」（高校生）



ブロックプログラミングツール「Thunkable」の例

学生の作品



授業で教えた内容

学生が独自にアレンジした「いいね」ボタン

Day2にて「変数」を学んだ学生は、授業で教えた内容をアレンジしてユニークなボタンのついたアプリ画面を作成した。この単元にとどまらず、多くの学生が学んだことを応用し、新しいアイデアを生み出していたのが印象的であった。

TAボランティアの声

参加したTAの方々からもポジティブな経験であったという声をいただいた。

「学校の授業も宿題も部活もあって忙しい中高生たちが熱心にプログラミングを学んでいる姿勢にとってもいい刺激を貰いました。貴重な機会を作っていただきありがとうございます！」

「Technovation Girlsのコンセプトに共感し、参加をさせていただきました。中にはゆるっと参加している子もいるのかなと事前に思ったりしましたが、想像以上に学ぶことに意欲的な参加者の方が多く、そのサポートができたことはとても充実した時間でした。プログラミングやIT技術に興味を持つきっかけをサポートができればという思いがあったので、少しでもそこに貢献できていたら嬉しいです。」

♥ TA Special Thanks

Google合同会社
Kris Pependorf
Shinobu Hori
Yuriko Hirota
Rika Fujimaki

ヤフー株式会社
Yu Joi
日本オラクル株式会社
Yui Shimizu

ウーブン・プラネット・ホールディングス株式会社
Matthew Vern (Panini)

個人参加
Chisako Nishimura
Urara Nakauchi

※TAとして参加されたボランティアのうち掲載許可をいただいた方のみを掲載しております。

チームワーク特集

2つのブートキャンプを終えた学生たちは、学んだことを活かし、3ヶ月間のチームワーク期間でビジネスとアプリを完成させていった。

📱 SNSを通じた発信で世界とつながる

Bridgeship (team30) は、若者と活動家のためのオンライン対話型コミュニティを提供するアプリを開発した。中高生が自分の違和感に対して当事者として行動を起こす後押しをしてくれるアプリである。若者が持つ違和感や疑問を反映しているとして、「少女らの視点 アプリ開発」という見出しで読売新聞オンライン（2022年3月28日付）にて記事が掲載された。



📱 高校の協力のもと校則見直しアプリを試験運用



scholactive (team6) は「生徒主体で校則を改善できるアプリ。Let's Un mute!」というキャッチコピーのもと、生徒の意見を校則に反映させるアプリを作成した。学校において弱い立場にある学生の権利を保護するアプリは、当事者である高校生の声を反映したものであると注目され2022年5月7日のサタデーウォッチ9（NHK）にて取り上げられた。行きすぎた校則に対して声をあげるだけではなく、学校と生徒との在り方にも着目し、現在の教育現場へ新たな疑問を呈するアプリとなった。

また、熊本農業高校の生徒会と連絡をとり、プロジェクト提出前に試験運用を行い、実際に同校の校則を一部変えるに至った。そのほかにも、TwitterをはじめとするSNSの運営や、専用のブログを開設しており、バラエティに飛んだ広報活動もビジネスプランの一環として大人顔負けの策略であった。

📱 課題理解のために児童虐待協会にインタビュー

OHITASHI (team13) は児童虐待の通報・相談を気軽にするためのアプリを開発した。虐待の当事者のみならず目撃者も現場に居合わせた際の対応を瞬時に手助けしてくれる機能を備えており、現代の問題に鋭くフォーカスされたアプリである。

課題分野に対する理解を深めるため、認定NPO法人児童虐待防止協会や子ども家庭支援センター（文京区）などの機関に虐待対策等についてインタビューをしたり、現在子育て中の方に実際のアプリの使用感について意見をもらったりするなど、積極的に活動した。また、走行中の電車から取得するGPSの精度に関しても実験を行い、技術的にも試行錯誤を繰り返していた。

そのほかにもTwitterを通して幅広い年代へのアンケートを行うなど、実用化に向けての基盤固めを重点的に行っており日本に混在する問題について懸命に取り組むチームの姿は高く評価された。





Japan Region Pitch Event

Technovation Girls日本公式ピッチイベントは2部構成になっており、総勢30ものチームが登場した。わずか3ヶ月間という短い期間に作り上げたとは思えない壮大なプロジェクトが続々と発表され、オンラインであることを忘れるほどの熱気に包まれた。

第一部では全30チームの中からファイナリストとなる10チームが、そして第二部では10チームの中から協賛企業による6つの賞が決まった。公開イベントであった第二部では関係者のみならず、メディアや一般の視聴も多くあり、日本全体に女性およびジェンダーマイノリティの中高生が持ち得る最大限の力とその可能性を伝える絶好の機会となった。本レポートでは、参加した30チームとそのアプリの概要を紹介する。

※TechnovationGirls日本公式ピッチイベントは特定非営利法人Waffleが独自に主催したイベントであり、Technovation Girls公式の審査とは無関係のイベントです。

開催概要

日程：2022年5月8日

形式：オンライン

参加チーム：30チーム（うちCoder Dojo瑞穂より1チームが参加）

審査員（名前順）

相田竜介様（株式会社 日本総合研究所 先端技術ラボ 部長）

荒木ゆい様（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 コーディネーター オブ アドボケイツ）

伊藤豪様（アシュリオンジャパン・ホールディングス合同会社 Vice President）

奥山真司様（グーグル合同会社 代表）

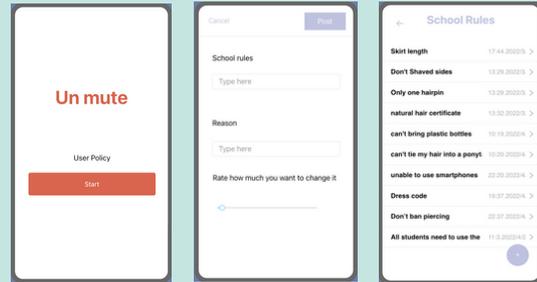
デビット・ベネット様（元レノボ・ジャパン合同会社 代表取締役社長）

築瀬洋平様（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 クリエイター・アドボケイト）

受賞チーム紹介



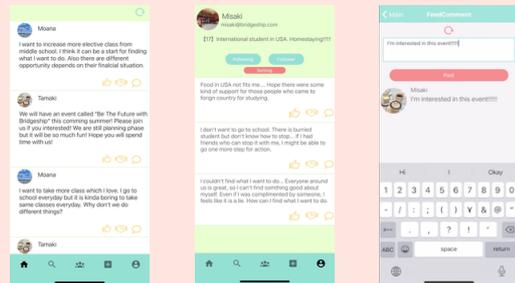
Unmute by scholative (team6)



このアプリでは、校則や行事、施設など学校生活に関する意見を全生徒が投稿でき、その意見を先生と共有できるようになっています。このアプリを通じて、生徒と学校は対等な関係でいられるようになります。



Bridgeship by Bridgeship (team30)



日本人の半数以上が自分のことを役立たずだと思い、52%の人が実際に思っていることを発言するよりも、人に同意する方が心地よいと感じています。Bridgeshipは、若者と活動家が写真や意見を共有するオンライン対話型コミュニティを提供することで、日本の若者が諦めやすいという問題を解決します。



おたすけボイスくん by Otasuke Girls (team26)

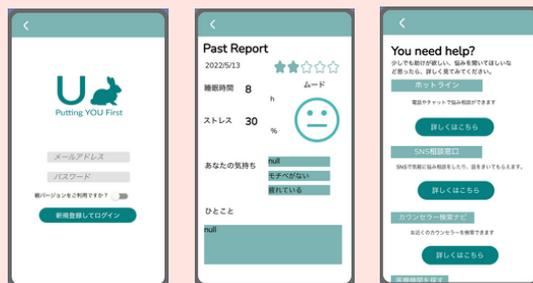


痴漢対策アプリ "おたすけボイス君" は痴漢にあったときのためのブザー、被害届け作成画面、そしてGPSによる被害位置共有機能によって、犯罪者を遠ざけて被害者を助けるだけでなく、互いに連帯し、さらには犯罪を起訴することができます。我慢する必要はないのです。卑劣な犯罪をなくし、安全・安心に通学する当たり前の権利を取り戻そう！



UTime

by Teenable (team1)

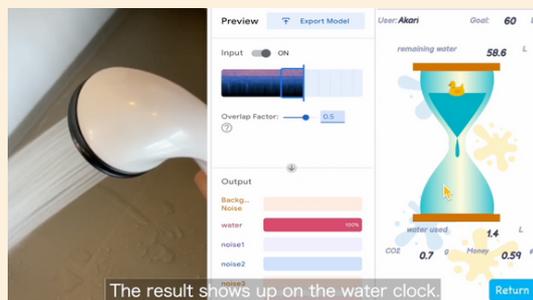


UTimeは、日本のティーンエイジャーとその保護者のためのメンタルヘルスのためのアプリです。UTimeは、毎日のメンタルヘルスチェック、セルフケアや心の病気、人間関係に関する記事、家族とのレポート・記事・メッセージの共有、などの機能を備えています。



Watey

by SpesDojo (CoderDojo瑞穂)



Wateyは、家族が簡単に楽しく節水できるアプリです。シャワーの音をAIが識別し、使用量を自動計測してくれるので、面倒な計測や記録は不要です。流量計やマイクロビットも使えるので、より正確な測定が可能です。節約した水の量は、家族で共有することができます。みんなで協力して節水目標を達成すれば、海の魚がどんどん増えていきます。



Foopop

by Foopop (team18)



規格外品や余剰野菜などの食品を食糧不足に悩む人たちに運ぶことで、コドモ食堂と農家、配達員の三者をつなぐアプリ「Foopop」です。それによって、誰も食べ物に困らない世の中を作ります。

参加チーム紹介

01 Teenable

日本のティーンエイジャーとその保護者のためのメンタルヘルスのためのアプリ。

02 Apple Pie

女性のニーズに見合った防災グッズの準備および災害時の助け合いを提供するアプリ。

03 Plastic Pollution

リサイクルの写真を送ったり、海岸でプラスチックを拾ったときにアクションを起こすことで、海に漂うプラスチックを減らすことができるアプリ。

04 learnable.

教員が生理に関する授業をする際に補助をするアプリ。

05 Queers

小中学校の先生方がLGBTQ+について学び、教育することを支援するアプリ。

06 scholactive

校則を改正したい学生を応援するアプリ。校則や行事、施設など学校生活に関する意見を全生徒が投稿できる。

07 SPICA

主に女子をターゲットとした、消費者にリアルで多様な美の世界を紹介することを目的としたアプリ。

08 Rescue POTECHI

中学生・高校生・大学生の医療情報入手の難しさを解決するためのアプリ。質問形式で身近な症状に焦点を当て、その時の対処法を提案するアプリ。

09 Bottle mail

”学生の幸福度”の問題にフォーカスし、知らないことや分からないことが多い中、自分を見つけ、知る為のアプリ。

10 BLUETEENS

悩みを投稿することで孤独を解消するお手伝いをするアプリ。

11 smi

コミュニティ内のマイクロアグレッションを防止するコミュニティベースのアプリ。

12 TRIFFET

ユーザーが「今、店頭にあるもの」を知ることができるアプリ。

13 teamOHITASHI

多くの子どもたちが児童虐待に苦しみ、思い通りに生きられない現状を変えるアプリ。

15 プレプラ

プレゼンテーションの練習の場を提供するアプリ。

16 Green Future

気候変動を止めるために実際に何をすべきかわからない人に向けたアプリ。

17 Ethi

さまざまなブランドのエシカルファッションアイテムを提供するモバイルアプリ。

18 Fooop

コドモ食堂と農家、配達員をつなぐアプリ。

19 Nanoto

環境に貢献する行動を記録することができるアプリ。

20 PRACTICAL PUZZLE

不登校の中学生に実用的な教科の知識を提供するためのアプリ。

21 ECHO

サステナブルファッションを意識し、リメイクしたい人とリメイクする人をつなぐアプリ。

22 Link (to belong)

慣れない環境で助けを求め困っている人たちのための表現や感情の共有の場を提供するアプリ。

23 AiluroCube

動物の生息地や日本語での絶滅の理由、楽しい事実などをクイズにしてユーザーに伝えるアプリ。

24 Peers Talk

音声通話で生徒同士が英会話の練習をする場を提供するアプリ。

25 Mikata

日本の中高生がストレスマネジメントを学ぶことができるアプリ。

26 Otasuke Girls

犯罪者を遠ざけ、被害者を助け、互いに連帯し、犯罪を起訴することも可能な痴漢対策アプリ。

27 SpesDojo (Coder Dojo瑞穂)

家族が簡単に楽しく節水できるアプリ。

29 Home-Hero

日本の学生の7割以上が自分に価値を感じていないことを解決するアプリ。

30 Bridgeship

若者と活動家のためのオンライン対話型コミュニティを提供し、日本の若者が諦めやすいという問題を解決するアプリ。

31 BELIEVE

月経に悩む高校生のためのアプリ。

32 Whales

エシカルコスメとサステナブルコスメに特化したショッピングプラットフォーム。

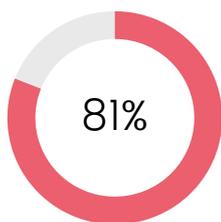
33 ByYourSide

ユーザーのネガティブな感情の根本原因を特定することを目的としたアプリ。

※チーム14と28は不参加のため省略。

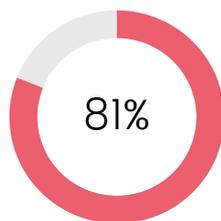
インパクト

プログラミング・起業家精神に関する変化に関して、Technovation Girls本部で用いられているアンケート項目を用いアンケート調査を実施した。参加の前後で8つの項目に関し、5段階（1=全く自信がない、5=とても自信がある）でスキルに対する自信の向上に関する回答を得た。以下では、参加学生120名のうち、プログラム前後両方のアンケートに回答してくれた89人の学生の回答を分析した。



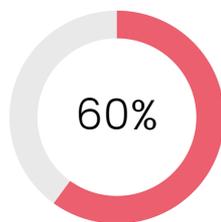
プログラミングの自信が向上

回答者の81%以上が「プログラミング」の自信が向上した。アプリ開発ブートキャンプを通じて全員がプログラミングを学んだことが一因だと考えられる。
「本プログラムからプログラミングに初めて触れました。そこから、情報科学に興味を持ちこの道に進む決心をしました。大切なきっかけをありがとうございます。」



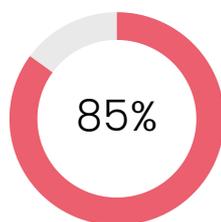
起業・経営のスキルの向上

回答者の81%が「複雑な課題を分析し、簡易化する能力」の自信が向上し、76%が「ビジネスを生み出し経営すること」の自信が向上したと報告した。
「社会問題を自分の経験とあわせて考えることで、企業を説得出来るプロジェクトになることが分かったのが、自信にもなりましたし、参加して一番良い経験になったと思ったことです。」



イノベーション・課題解決のスキルが向上

回答者の60%が「コミュニティにインパクトを生み出すこと」の自信が向上し、回答者の51%が「課題解決」への自信の向上を報告した。
「今までになか不条理な問題と直面しても、愚痴をこぼすことしかできませんでした。しかし、本プログラムに参加したことによりどうやったら解決できるだろうと考えるようになりました。またこのプログラムをやり遂げたことでなんでもやってみようという自信がつかました。」



仲間・シスターフッドの形成

2021年12月に参加登録した学生の85%が2022年5月まで参加を継続した。オンラインの中でもメンターやチームメンバー、運営との絆を深めることができたようだ。
「同級生と話が合わないと感じる事が多かった。でもここで全国の色々な中高生と関わって、中には自分と同じ様な人がいたり、興味の方向は違ってもみんな何かに一生懸命で凄く刺激になった」



グローバルな起業家体験

参加学生120名全員が英語でピッチを提出した。
「英語でビジネスプランを書いたりときつかったけどそれ以上に楽しかったです！周りから刺激を受け、自分も意志さえあればできる！！という前向きな考えが身に付きました。」

「将来のなりたい職業・分野、やりたいことが決まっていれば教えてください/Please tell us your dream job if you already have one (自由回答)」および「あなたは30歳くらいになったら、どんな職業についていると思いますか。/What kind of occupation would you have when you are 30 yo? (自由回答)」という問いに対しては、全体的に夢が具体化され、起業家への憧れが増加した。

参加前	子どもの成長に携わる職業や誰かの居場所となれる場所作り。	参加後	教師、NPO法人、誰かの居場所を作ること
参加前	サイエンスとテクノロジーを融合したことをしたいです。	参加後	バイオテックの企業に勤めたい、もしくは自分でスタートアップを立ち上げたいです。
参加前	すべての人々が正しい知識と情報を得ることができて健康的な生活を送ることができる社会をつくる仕事	参加後	日本の教育格差問題にアクションを起こす大人, 社会起業家

🗨️ キャリアイベント感想

プログラム期間中の2022年3月23日にはソニーグループ株式会社によるキャリアイベント、2022年3月31日にはGoogleによるキャリアイベント「Mind the Gap」が開催された。ともに現場で活躍する女性エンジニアがキャリアを紹介するほか、学生との交流セッションにて様々な意見交換を行なった。ここではいくつかのコメントを紹介する。

仕事のポジティブなイメージを醸成

「自分でもがんばれば入れるし、いろんな部門もあって驚いた。身近に感じる事ができた。」

自分とキャリアに関連性が生まれる

「数学が苦手でもエンジニアになれるとおっしゃっていたり、やりがいがあるといった言葉を聞いて、より興味を持ちました。」 「女の人も研究職についている人はたくさんいるのだと分かりました。あと、幅広い分野で活動することができるので、働きがいがありそうというイメージも生まれました」

🗨️ コミュニティに関するアンケート結果

プログラム期間後のアンケートでは、学習したことと同様にTechnovation Girls Japanというコミュニティに関するコメントも多く寄せられた。

「このような本格的な学校外の活動に参加するのは初めてで、ずっと自分のコンフォートゾーンから抜けずにぬくぬく生きてきたような人間だったので、参加前は本当に悩みましたし、超不安でした。ただ、実際四ヶ月やってみると、助けてくれるチームメンバーがいたり、すぐにヘルプを差し出してくれるメンターさんの方がいたりと体感的には全く"本当に苦しい!"と感じた瞬間はなかったです。あと、単純に女子、ノンバイナリー限定、という部分が今思うと申し込んじゃえ！と飛び込みやすかった材料だったよなあ、とも感じます。TG以上に手厚いサポートと、温かいコミュニティのある活動にこれから出会えるか逆に不安になるくらいです笑」

「似たような課題意識を持っている同世代とつながることで、視野が広がったり自分の考えが深まったりしたことが大きな良い経験になりました。アプリ開発も初めてでしたが、調べたり相談したりして、解決策が見つかった時の喜びはとても大きかったです。提出物のビジネスプランやピッチは大変でしたが、起業するときに必要なことをたくさん吸収できたので、今後に生かせればと思います。ありがとうございました。」

Technovation Girls Japan Impact and Result

01 Summary

From January to April, the Technovation Girls Japan program supported 120 Japanese female junior/senior high school students grouped into 33 teams through a global app competition with a focus on social entrepreneurship.

02 Program Objective and Structure

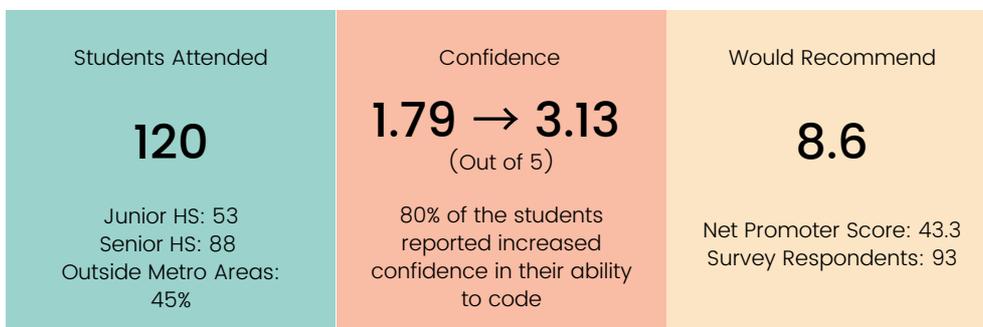
This year, as the Japan Regional Ambassador of the technovation challenge, Waffle sponsored an entrepreneurship course, a coding bootcamp (see prior event report), and mentor matching for participating students. We also provided laptops and Android devices to students who required them for free.

Students then created a submission based on the Technovation Rubric and entered in the Beginner, Junior, or Senior division, and additionally presented a live pitch at the Waffle-hosted Japan Regional Pitch Event (youtube)

30 teams presented at the Technovation Japan Pitch Event on May 8th. Team UnMute won the Lenovo Sponsor award, and is featured in Infoboard on NEC device and Vantage on Lenovo device as a desktop add from July to September 2022.

At the global level, 4 teams were recognized as semifinalists. 1 team, Watey, was recognized as the beginner-level Asia regional winner.

03 Program Statistics



04 Impact

Overall, this year's program was significantly more impactful than last year's program, with 20-30% increases in survey response metrics compared to last year (see chart below). In particular, confidence in Computer Programming which started out as the lowest overall score at 1.79 increased significantly to 3.13. Moreover, this was achieved with less mentor support than last year.

This impact can be attributed to a) the introduction of the bootcamp program, b) holding regular office hours, and c) enlisting interns to do more active community management. We will continue learning from this year's experience and further improve next year.

How confident are you in your ... skill? (out of 5)	Prior Average	Post Average	% of students with increase in 2022	% of students with increase in 2021
Computer Programming	1.79	3.13	81%	51%
Building and managing a business	2.40	3.67	76%	53%
Teamwork	3.63	3.98	46%	22%
Problem Solving	3.49	3.95	51%	25%
Making an impact on the community	3.17	3.88	60%	32%
Making presentations and public speaking	3.47	4.06	51%	24%
Selling, marketing or persuading others	2.95	3.57	56%	39%
break down complex problem into simple ones	3.22	3.83	81%	37%

05 Japan Region Pitch Award and Global Results

Division (Global Result)	Japan Regional Award	Team	App Name
Beginner (Regional Winner)	日本総研 Award	Spes Dojo	Watey
Senior (Semifinalist)	Google Award	Bridgeship	Bridgeship
Senior (Semifinalist)		Whales	Ethi
Senior (Semifinalist)	Lenovo Award	scholactive	Un mute
Senior	Waffle Award	Foopop	Foopop
Senior	Unity Award	Teenable	UTime
Senior		Queers	Teach for Rainbow
Junior		Mikata	Mikata

特定非営利活動法人Waffle



Address

〒105-0003 東京都港区西新橋1丁目1-1
日比谷フォートタワー10F（WeWork内）



Mail

info@waffle-waffle.org



Website

<https://waffle-waffle.org/>