

# Technovation Girls Japan Region 2023 Report





# はじめに

## ごあいさつ

このたび、Technovation Girls 2023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、日本国内からは募集締切時点で219名、そして最後は39チーム156名の中高生が4ヶ月にわたるプログラムを完走するという過去最多の参加者数となったことをご報告します。その結果、8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「アプリ開発講座」と「ビジネス開発講座」を無償にて提供いたしました。講座の内容は、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。自主性を強く求められる高いレベルの講義に、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、各講座を開発した起業・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「世界で闘えるアプリを作りたい」「もっと世の中にこのアプリを知ってほしい」と参加者たちが高い意欲を見せるようになりました。このエネルギーこそが、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、156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 斎藤 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。

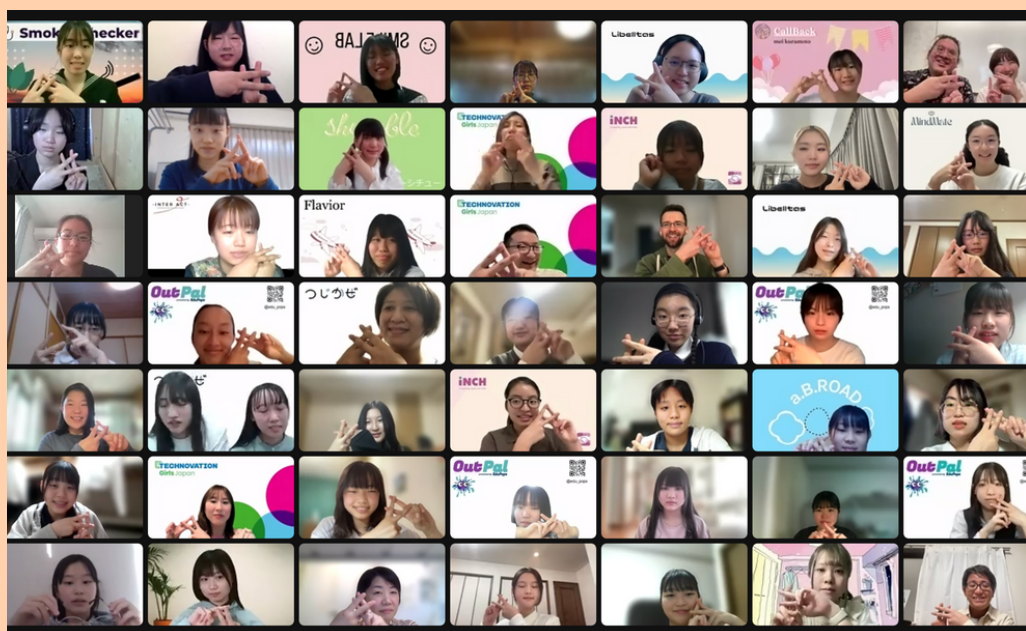
10～18歳の女子およびジェンダーマイノリティの中高生を対象に、1チーム1～5人が約3ヶ月間の本格的な制作期間のもと、身近な課題を解決するアプリおよびビジネスプランを開発し、アイデア・ピッチ（プレゼン）・技術力・起業家精神の4つを競い合う。

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

2022年12月27日	開会式（オンボーディング）
2023年1月5日～24日	アプリ開発講座（1回90分×6日間）
2023年1月28, 29日, 2月4, 5日	ビジネス開発講座（4日間で合計22時間）
2023年2月第2週以降	プロジェクト開始
2023年4月19日	<<応募書類提出締め切り>>
2023年4月29日	Waffle主催 Japan Region Pitch Event
2023年5月30日	Technovation Girls公式 一次審査通過者発表
2023年6月30日	Technovation Girls公式 二次審査通過者発表
2023年10月	Technovation Girls公式 World Summit





## 運営メンバー紹介



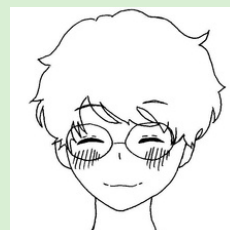
寺門 美緒  
Mio Terakado



石戸谷 由梨  
Yuuri Ishitoya



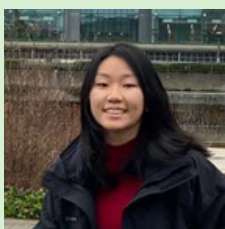
秦 珠実  
Tamami Hata



柰屋 希  
Nozomi Neya



中川 心愛  
Cocoa Nakagawa



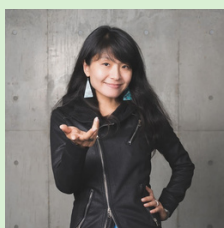
町田 小茉莉  
Komari Machida



斎藤 明日美  
Asumi Saito



古瀬 麻衣子  
Maiko Furuse



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



Gold sponsor



Silver sponsor



Bronze sponsor

# アプリ開発講座

Tehnovation Girls Japanでは、昨年度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「Thunkable」を使用した、3週間におよぶアプリ開発講座を提供している。今年度は、前年度よりも学生が概念レベルでアプリ開発について深く理解できるようにカリキュラムを再構成して開講した。

週に2回開催される授業には、IT企業に勤めるソフトウェアエンジニアの方々がボランティアティーチングアシスタント(TA)として参加し、参加者の学生に将来の進路としてのITに触れる機会も提供した。

今年度は219名の参加者が講座に参加し、最終的に170名がアプリ開発講座を修了することができた。また講座終了後のアンケートでは、IT関連（理系関連も含む）職業につきたいと考えている参加者の人数がおよそ2倍に増加するという、目覚ましい効果があった。

## 講座の様子

<b>DAY1</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>プログラミング</li> <li>アルゴリズムの概念</li> <li>コンピュータができること</li> </ul>	<b>DAY2</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>変数・リスト</li> <li>StoredとCloud</li> <li>アプリケーションライフサイクル</li> </ul>
<b>DAY3</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Object</li> <li>Screen</li> <li>データベースとページ遷移</li> </ul>	<b>DAY4</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>forとList</li> <li>if・functionの使い方</li> <li>デバッグ</li> </ul>
<b>DAY5</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>クラウドデータベース</li> <li>FireBase</li> </ul>	<b>DAY6</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>ペーパープロトタイプ</li> <li>アプリケーション作成</li> </ul>

カリキュラムをアップデートしたことで、深い思考を必要とする内容となったが、授業は全体を通して毎回80%以上の出席率を保ち、参加者が興味を持って積極的に参加したことが伺える。また、授業内で同じ参加者やTAと協力して学習することの重要性や楽しさに気づくコメントが多く見受けられた。

(参加者コメント抜粋)

「初めてアプリ開発を学び、刺激も学びも多い数週間でした。もちろん苦労はありましたが、自分が一所懸命に作った作品を見ることで大きな達成感を感じることができました。また、zoomでの発表では自分よりはるかに上回る方々の作品を見て闘争心をもやしたり、学年が違えど多くの方々と話すことができ楽しかったです！」

「Technovation Girlsを受ける前は、プログラミングは難しく好きではありませんでした。参加してからもやっぱり難しかったけど、とても楽しかったです。時間を忘れて没頭できました。プログラミングの楽しさを知れた人生でよかったです。」



ブロックプログラミングツール「Thunkable」の例

## 学生の作品



最終日のDay6では、参加者はオリジナルのアプリケーションを1人1つずつ開発した。画像は参加者の1人が開発した、時間割を登録して、確認できるアプリケーションである。短期間の開発に関わらず、データベースを使用し、時間割の登録、変更や削除などの高度な機能が備わっている。その他にもユーザー認証等の機能を備えたアプリなどがあり、参加者の技術が格段に向上していることがわかる。

## TAボランティアの声

参加したTAの方々からは、「初心に戻れた」や「参加者のレベルの高さや意欲、パワーを感じた」などのポジティブなコメントをいただいた。

「中高生の生徒さん相手にプログラミングの話をしたのは今回が初めてだったのですが、フレッシュなアイデアがたくさん聞けてとても刺激的でした。」

「のびのびと楽しく参加できた理由に運営側の方々のたくさんの思いやりがあったからだと思ふことができました。頑張って乗り越えようとする参加者の方々と一緒に試行錯誤できたこと、Waffleの丁寧な教材やサポートを近くで見ることができて、とても勉強になりました。また、楽しく終えることができ、学生の方と一緒に考えながら問題を解決することができて楽しかったです。コミュニケーションをとるのが最初は少し難しかったです。」

## ♥ TA Special Thanks

### Google合同会社

Hana Hoshino  
Shinobu Hori  
Canon Mukai  
Eriko Kurimoto  
Kanae Matsuguchi

### ヤフー株式会社

Yu Sato

### WesternDigital Technology

Miwa Yoshimura

### 個人参加

Yuka Hirayama  
Yui Sakamoto  
Satomi Suzuki  
Aimi Nagasawa

※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。

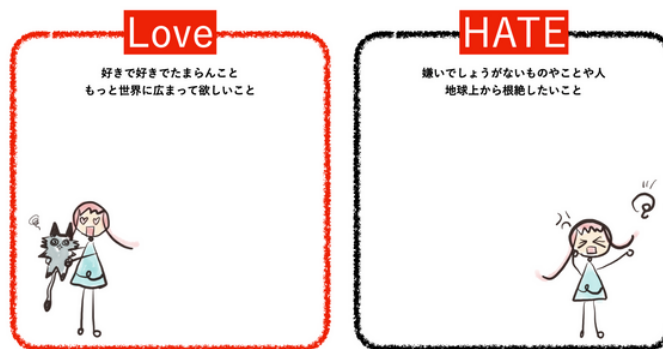
# ビジネス開発講座

Technovation Girls Japanに参加するほとんどの参加者にとって、ビジネスを生み出すのは初めての体験だ。そこで前回から起業家ブートキャンプ(ビジネス開発講座)をプログラムの最初に組み込み、「社会課題を解決したい」という参加者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。

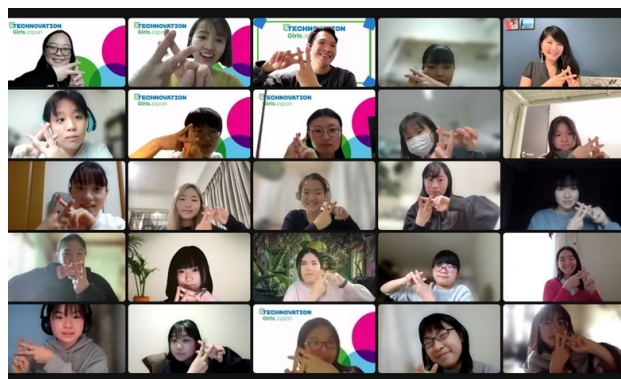
ビジネス開発講座は、自身が取り組みたい社会課題を探るところからはじまり、課題やテーマが近い参加者とチームを組むところから始まる。ペルソナへのインタビュー設計、ビジネスモデルの作成を経て、最終日には各チームがチームプロダクトのピッチビデオを作成した。このように、参加者が起業サイクルを4日間で一周できるように設計されている。

このビジネス開発講座の目的は、4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参加者が、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。

## 講座の様子



Love AND HATEエクササイズ



みんなでWaffleポーズ！



## 参加者の作品

4日間のビジネス開発講座の最終日には、それぞれのチームが現段階のビジネス案を3分のピッチにまとめ、発表した。チームを組んで1週間足らずで、議論を進め、ピッチスライドを英語で作成する負荷はとても大きかったと思うが、どのチームも動画やさまざまなデータを用い、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。



**We've already conducted interviews with 6 people in 1 week, who are or related to people who are LGBTQIA+.**

**Missions**

- Reduce gender-based discrimination
- Increase the understanding of LGBTQIA+
- Accepting and respecting others values

**Come join us and be part of our idea!**

参加者にとって、このような起業に関する学習やチームでビジネスを生み出すという経験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、参加者の声を紹介する。

「4ヶ月間にわたってアプリ開発、ビジネスを学べて嬉しかったです！TGはプログラミングだけでなく、ビジネス面を学ぶことも多くて、アプリのニーズ、ペルソナ、収益などを考えた上でアプリを作ったことは初めてでした。また、クラウドサービスも初めて使いました。普段使っているスマホアプリの仕組みが知れて良かったです。チームを組んで誰かのためにアプリを作る経験をさせていただき、ありがとうございます！」

「チーム内で意見が割れて、なかなか進まなかったり、厳しいフィードバックをもらって、何度も何度もピッチを考え直したりしたけど、その過程含めてすべてがいい思い出になったし、一種の社会経験をさせていただく良い機会になったと思う。本当にみんなに拍手を送りたい！提出日は結局徹夜することになって、人生初の徹夜をしました！笑」

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参加者もあり、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。

# チームワーク特集

2つの集中講座を終えた参加者たちは、学んだことを活かし、3ヶ月間のチームワーク期間にビジネスを構築し、アプリ開発を行なった。

## 📱 キックオフイベント実施し、ユーザーを集める

Your Best Pal (team10) は、日本在住の外国人中学生の高校進学をサポートするために日本語支援をするボランティアと生徒を繋ぐアプリ「wellBEEing TOGETHER」を開発。アプリに登録するボランティアを増やすために、すでにキックオフイベントを開催。SNSのフォロワーからの登録獲得だけでなく、都内2つの高校のボランティア部との提携を獲得し、着実に登録者数を増やしている。



## 📱 世田谷区の職員と一緒に開発を進める！



Tiller (team41) は子どもが困ったり、悩んだ時に、相談する窓口とスムーズに繋がれるアプリ「HOMIE」を開発。自分で相談窓口を検索することも難しい子どもたちのために、すぐに行政の窓口につながるよう設定され、ひらがな表示でわかりやすく、電話やメール、手紙機能で方法もさまざま。着実にそのサービスを形にするために、現在は世田谷区にエリアを絞り、区の相談窓口の職員と共にアプリ開発を進めている。将来的な目標は、世田谷区が児童に配布するタブレットに最初からインストールされている状態になること。

## 📱 神山まるごと高専で試験運用を実施

CallBack (team16) は、家族と離れて暮らす学生と家族の連絡を促進するアプリを開発。話題提供や家族のステータス共有により躊躇せずに連絡ができるようになる。

寮に暮らす学生が特にメインターゲットであるため、昨年新設された徳島県にある「神山まるごと高専」で試験運用をすでにスタート。ここからのフィードバックを経て、今後の開発も楽しみだ。





# 日本公式ピッチイベント

初の対面開催となったTechnovation Girls日本公式ピッチイベントでは、全39チームが挑んだ1次審査を突破したファイナリスト10チームがステージに登壇し、熱いピッチを行った。このプロジェクトを通して出会った仲間と、オンライン上でのやりとりを続け、わずか3ヶ月間という短い期間でクオリティの高いアプリを作り上げた。会場やライブ配信視聴者からは、そのクオリティに大きな歓声が上がった。

最後に10チームの中から協賛企業と主催者Waffleによる6つの賞が決定され、授与された。開発されたアプリのクオリティだけでなく、起業家に求められるプレゼンテーション能力も努力の甲斐あって素晴らしいものだった。ライブ配信は教育関係者やメディアの方々など多くの方々に視聴された。これは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39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活動法人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：2023年4月29日

形式：イベント会場にて対面開催 & Youtubeライブ配信

参加チーム：10チーム（うちCoder Dojo瑞穂より1チームが参加）

## 審査員

内藤なつみ 様（メットライフ生命保険 株式会社 執行役員）

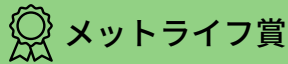
シンメイ・サイ 様（グーグル合同会社 Japan Engineer Site Lead）

柳沼綾 様（レノボ・ジャパン合同会社 コンシューマー事業部 本部長）

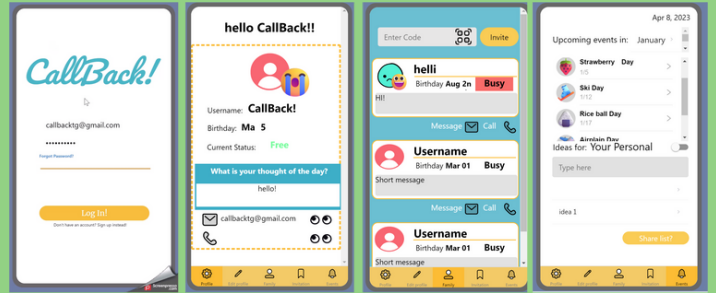
渡邊和子 様（株式会社日本総合研究所 次期リースシステムタスクフォース部長）

堀田賀津子 様（ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン株式会社 Head of Japan Marketing）

# 受賞チーム紹介



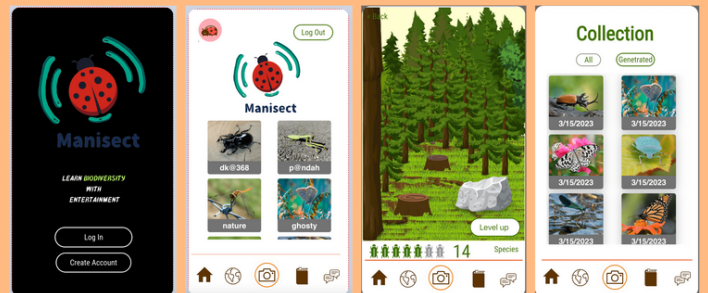
## Callback by Callback (team16)



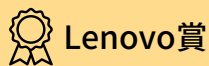
家族と離れて暮らす生徒・学生等が家族との絆を保ち、強めるコミュニケーションアプリ。ユーザーが家族からの連絡をきちんと返せるように、日常生活に隠れた「繋がる機会」を見逃さないことを目標とした機能を有す。



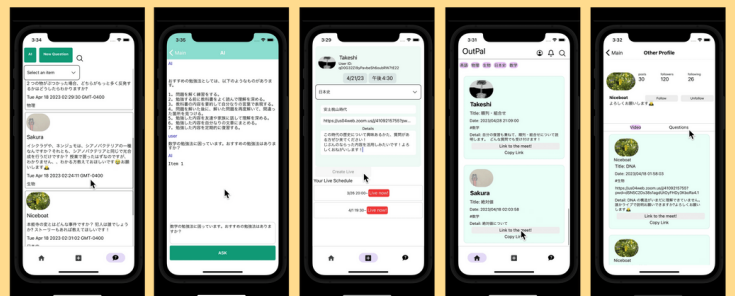
## Manisect by Re Go Round (team42)



昆虫との相互作用を通じて小学生に生物多様性について教育するアプリ。現実世界での体験を通じて「多様性が重要である」という考えを促進する4つの機能がある。



## OutPal by Edu Pops (team1)



ユーザーが選んだ学習における興味が近い相手と議論することができるアプリ。ユーザーはアバターとAIチャットシステムを使ってテキストベースとビデオ通話ベースの2つの方法でやり取りが出来る。





日本総研賞

# wellBEEing TOGETHER

by Your Best Pal (team10)



日本に住む外国につながる中学生が、日本人ボランティアによる学習サポートを受けて高校進学を実現しやすくするためのアプリ。これによって日本語学習支援の機会を大幅に増やすのに役立つ。



Unity賞

# No TeAG

by INTER ACT (team14)



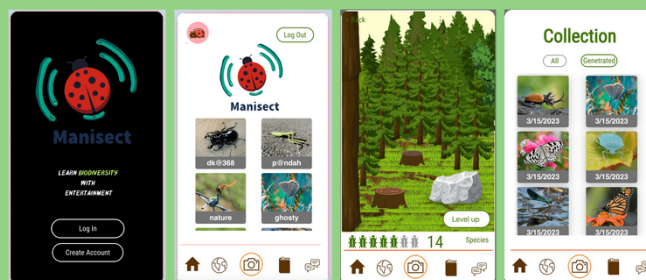
"授業中わからないことがあっても先生に質問できない"そんな悩みを解決するアプリ。授業中のわからないことを付箋に書き込み、匿名でクラスの掲示板に貼ることで他の生徒と教師に発信し、勉強の効率化を図る。



Waffle最優秀賞

# Manisect

by Re Go Round (team42)



昆虫との相互作用を通じて小学生に生物多様性について教育するアプリ。現実世界での体験を通じて「多様性が重要である」という考えを促進する4つの機能がある。

# 参加チーム紹介

## 01 Edu Pops

学習における興味が近い相手と出会い議論できるアプリ。

## 02 TOMO

10代が悩みを相談できる組織や専門家の情報と繋がるヘルスケアアプリ。

## 03 Libelltas

意見を言えない10代を応援するためのアプリ。

## 04 ホワイトシチュー

不合理な校則の変更を生徒が主張するためのアプリ。

## 05 AJIMA

教科書の内容をアプリ内に保管し、重たい荷物を持って登校するストレスを軽減するアプリ。

## 06 Signpost

ADHDを持つ方をサポートするアプリ。

## 07 Sky Limit

海外留学を目指す高校生を応援するアプリ。

## 08 Sereniteam

日本の高校生向けのメンタルヘルスケアを提供する植物育成ゲームアプリ。

## 09 REACH

小学校低学年の算数障害の子どもたちをサポートするアプリ。

## 10 Your Best Pal

日本に住む外国につながる中学生が、日本人ボランティアによる学習サポートを受けて高校進学を実現しやすくするためのアプリ。

## 11 iNCH

日本とインドの学生がコミュニティを作り、インドの貧困の解決を目指すチャットアプリ。

## 12 Joyction

アーティストを目指す中高生と企業を繋ぐアプリ。

## 13 sustainable trees

SDGsやサステナブルラベルについてあまり知らない大人がラベルを集めて関心を高めるアプリ。

## 14 INTERACT

高校生が授業で分からないことを付箋に書き込み、匿名でクラスの掲示板に貼ることで教師や他生徒に伝わり、質問がしやすくなるアプリ。

## 15 ぐみーず

10代女子がプログラミングについて学び、自分のコードを共有し交流することが出来るアプリ。

## 16 CallBack

家族と離れて暮らす生徒・学生等が家族との絆を保ち、強めるコミュニケーションアプリ。

### 17 No stalking

暗闇を歩くときの安全が心配な人に安心感を提供する安全アプリ。

### 18 w w w

一人暮らしの方(特にシングルマザー)が自分に合った食品を手の届く値段ですぐに見つけることができるアプリ。

### 19 leargether

不登校の生徒の学習をサポートするオンラインSNS型プラットフォームアプリ。

### 20 TunaGirls

地方行政に関するあなたのユニークな意見を共有する機会を提供するアプリ。

### 21 learnize

『思いを声に』を目標とした、意見を言う練習ができるアプリ。

### 23 SWAM

猫のしつけ方を簡単に理解することができるアプリ。

### 24 Broaden Horizon

留学を希望する高校生を支援するアプリ。

### 25 Team25jp

ユーザーに文化の多様性を観察し、楽しんでもらうためのテキストベースのプラットフォーム。

### 27 27's

ジェンダー平等の実現を目的とし、自分が受けたジェンダー差別を掲示板で共有し、議論できる視点や改善案などを募集できるアプリ。

### 28 heart-warming

悩みを持つ高校生がカウンセラーや同世代に相談しやすくなり、悩みが深刻化するのを防ぐアプリ。

### 29 Team 29

社会問題を英語で学ぶことで、国際的な場で議論するための英語スキルを身につけることができるアプリ。

### 30 Five Passion

10代の若者が自分の健康を簡単に追跡し、「健康」の独自定義を見つけることで、より健康的なライフスタイルを定着させていくアプリ。

### 31 3-ONE

ペットの健康維持とペットを看取った飼い主を支えるアプリ。

### 32 mywaka

空き家情報を総合的に収集するアプリ。

### 33 Apatite

メンタル不調者をサポートするために、ネガティブな思考をポジティブな思考に変えることができるアプリ。

### 34 Tierra

気候変動を改善するための具体的で効果的なアクションを提案するアプリ。

### 35 Mindisc

10代が自信を高めるために、目標の設定や改善の記録、達成具合の進捗を確認できるアプリ。

### 37 Mowz

自分が受動喫煙しているかどうかを即座に確認することができるアプリ。

### 39 TSUJIKAZE (whirlwind)

島根県隠岐島の持続可能なまちづくりを目指して、地域起こしの活動を持続させるための機能や、活動の引き継ぎを助けるための機能をもったアプリ。

### 40 school advisor

学生が将来の進路についてキャリアプロフェッショナルと簡単にチャットできるアプリ。

### 41 Tiller

子どもたちがメンタルなどにおいて困った時に相談できる相手・組織と繋がれるアプリ。

### 42 Re Go Round

昆虫との相互作用を通じて小学生に生物多様性について教育するアプリ。

### CoderDojo瑞穂 Spes☆Dojo

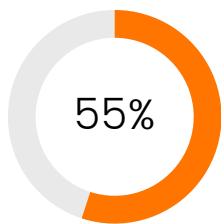
日本のグリーンカーテンを広め、節電を楽しむアプリ。

※チーム22, 26, 38は不参加のため省略。



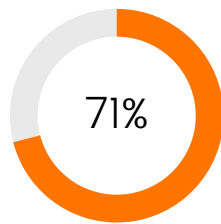
# インパクト

プログラミング・起業家精神に関する変化に関して、Technovation Girls本部でも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5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156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98人の学生の回答を分析した。



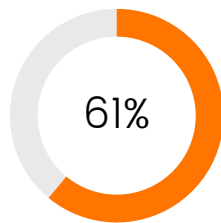
## プログラミングの自信が向上

回答者の55%以上が「プログラミング」の自信が向上した。昨年の同アンケート項目では80%以上が自信向上を回答していたため、一見インパクトが落ちているように見受けられるが、昨年と比べてプログラム参加時点での自信が高く（昨年1.79 / 今年2.40）、技術力がある学生が今年は集まったことがわかる。その結果として、世界大会におけるセミファイナル、ファイナルへの進出チームが大きく増えた。



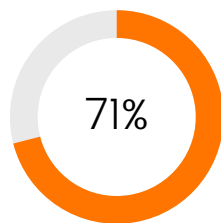
## 起業・経営のスキルの向上

回答者の51%が「複雑な課題を分析し、簡易化する能力」の自信が向上し、71%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回答した。自由回答では「自分が使っているアプリがどうやってできているのだろうかという疑問はあっても、知る術がなかった。無料で使用できるアプリの収益を考えると、広告が出てくることを理解できたり、自分の情報を提供しての収益も理解することができました。」といった回答があった。



## イノベーション・課題解決のスキルが向上

回答者の61%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61%が「課題解決」への自信の向上を報告した。自由回答では「始まる前は、難しそうなことに対して「どれだけ楽にこなせるか」ということばかり考えていました。しかし、TGでのプログラムを通して、難しいことを、悩んだり迷ったりしながら取り組んでいくことの楽しさと、難しいことをやる日々の高い充実度を知った今、難しいことに対して「どれだけ楽しんでこなせるか」と考えられるようになりました。」といった回答があった。



## 仲間・シスターフッドの形成

2022年12月に参加登録した学生の71%が2023年4月末まで参加を続けた。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。自由回答では「チームワークはめんどくさい、一人でやった方が楽だと思っていましたが、チームで作業して、いろんなことを話して共有する楽しさを高校生のうちに再認識出来てよかったです。」「新しい友達ができ、遠い県で出会いの機会がない子と実際に会えたり、高度な技術を持っている友達に出会えすごく刺激的だったし、学校では作ることの出来ない友達が作れました。」といった回答があった。



## グローバルな起業家体験

完走した参加者156名全員がピッチ動画やアプリのデモ動画、説明資料を英語で提出した。自由回答では「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。」といった回答があった。

「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 分からない	参加後 エンジニア
参加前 IT系の仕事	参加後 エンジニアで起業したい
参加前 経営者兼デザイナー	参加後 アプリ開発のマネージャー

## 🗣️ ピッチイベント感想

「今回初めてTechnovation Girlsに参加させて頂きました! 初めてなので色々不安でしたがファイナリストまで行けて、世界的テック企業の本社にも行けて、Waffleの皆様にも直接会えて良かったです。残念ながら賞は取れませんでした但至少とも何かは学べたので良かったです!」

「(ファイナリストの舞台を見て) 同じ年と思えない堂々としたピッチで感動しました。私は(ファイナリストに選ばれず)この舞台に立てなかったので複雑な気持ちですが、ここでたくさんのことを学んで帰りたいと思った。レベルの高い仲間がたくさんいて、私も頑張らなければと思いました。」

## 🗣️ 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。

「最初はディスコード内でもzoomでもチームメンバーとめっちゃ気まずくて、敬語しか使えないし苦手なタイプの人たちばかりだし…と不安でいっぱい。プログラミングも途中から急に難しくなって、周りの人に助けてもらうしかなく毎回お披露目するのが億劫にも思っていました。実際。テーマは定まらないし、アントレ講師からは頑張って考えたアイデアをことごとくぶった切られ、MTGはただだらだら伸び…。こんなんでやってけるのかな?と疑問でした。それでも、みんなで本音で話し合っ、メンターのくまちゃん(めっちゃお世話になりました)を通してみんなと近づくことができ、役割分担も協力も、今まで苦手だと思っていたことが全部楽しくなりました!! 「これ私がやるよ」とか「ここはこうしたい」とか、自分の意見を気兼ねなく言うことができ、反対に相手からの主張も「わかった!」とか「任せるね」とか安心して預けることができる、最高のチームでした。」

「Waffleや公式のTechnovation girlsのSNSを見たことにより、ITで活躍される女性をたくさん見つけることができ、女性の自分でも理系に進んでも大丈夫かも。と自信ができました。」

# Technovation Girls Japan Impact and Result

## 01 Summary

From January to April, the Technovation Girls Japan program supported 156 Japanese female junior/senior high school students grouped into 39 teams through a global app competition with a focus on social entrepreneurship.

## 02 Program Objective and Structure

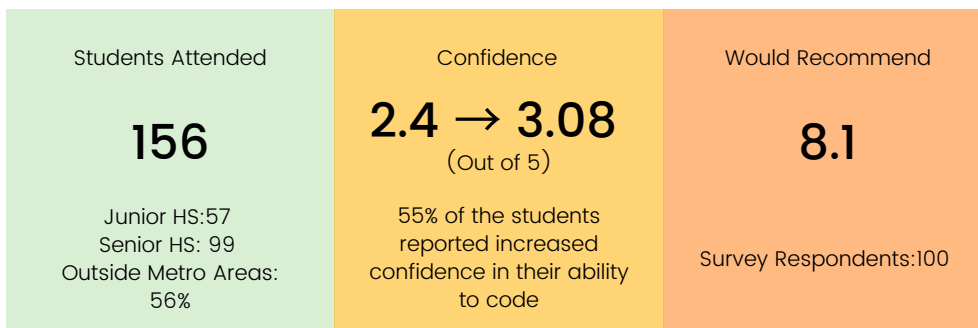
This year, as the Japan Regional Ambassador of the Technovation challenge, Waffle sponsored an entrepreneurship course, a coding bootcamp (see prior event report), and mentor matching for participating students. We also provided laptops and Wifi devices to students who required them for free.

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

Out of 39 teams, 10 teams that passed the first round of the Japan original participated in the live pitch event. A panel of judges of women leaders from the sponsoring companies gave them excellent feedback.

At the global level, 8 teams were recognized as semifinalists.

## 03 Program Statistics



## 04 Impact

Compared to last year, Technovation Japan's visibility in Japan has increased. This year we had 219 participants by the end of the application deadline from 35 out of 47 of prefectures in Japan. In addition to the Coding Boot Camp and Entrepreneurship Boot Camp, which had a significant impact last year, business mentors were assigned to each team this year to support teamwork from start to finish. At the end of the program, we held our first in-person pitch event, where we were able to provide them with the valuable experience of pitching in front of a panel of judges and a large audience.

Due to the above, we can see that the scores for 1) teamwork 2) making presentations and public speaking have increased from last year. In addition, 8 teams, 4 more than last year, remain in the semifinals of the world championship.

How confident are you in your ... skill? (out of 5)	Prior Average	Post Average	% of students with increase in 2023	% of students with increase in 2022
Computer Programming	2.40	3.08	55%	81%
Building and managing a business	2.33	3.52	72%	76%
Teamwork	3.36	3.96	58%	46%
Problem Solving	3.23	3.92	61%	51%
Making an impact on the community	2.88	3.69	61%	60%
Making presentations and public speaking	3.34	3.97	54%	51%
Selling, marketing or persuading others	2.78	3.49	55%	56%
break down complex problem into simple ones	3.26	3.81	51%	81%

## 05 Japan Region Pitch Award and Global Results

Division	Team	App Name	Japan Regional Award	Global Result
Junior	Spes Dojo	GREELY		SPECIAL AWARD (CLIMATE PRIZE)
	Re Go Round	Manisect	Google Award Waffle Grand Prize	Semifinalist
Senior	Callback	Callback	Metlife Award	
	Edu Pops	Outpal	Lenovo Award	
	Your Best Pal	wellBEEing TOGETHER	日本総研 Award	Semifinalist
	No TeAG	INTER ACT	Unity Award	
	Sreniteam	MindMate		Semifinalist
	Tiller	HOMIE		Semifinalist
	Lebelltas	wave		Semifinalist
	くみーず	Programming Girls Hub		Semifinalist
	Team25	Quily		Semifinalist



# 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/>