

第1回

中高生

プログラミングコンテスト TOYAMA



募集
期間

2026年12月1日(火)～
2027年1月10日(日)

デジタルの力で、
身近な課題(日常生活、学校生活、地域社会)を解決する
作品・アイデアを募集します！

募集部門

作品部門 (スキルをみてほしい部門)

身近な課題を解決するためのプログラミング作品を募集します。
使用するプログラミング言語は自由です。

提出物 動画ファイル ●ファイル形式:mp4またはmov
●動画時間:10分以内 ●ファイル名:作品タイトル

価値あるアイデア部門

ユニークな視点から見つけた課題を、デジタルで解決する
アイデアを募集します。

提出物 プレゼン資料 ●ファイル形式:不問
●ページ数:10ページ以内

表彰

最優秀賞
(県知事賞)

各部門
1点

【副賞】

Google 東京オフィスへの企業見学
(旅行券付き)

TISI賞

各部門
1点

審査員
特別賞

各部門
1点

応募資格

富山県内在住の中学生、高校生(または中学生・高校生に相当する年齢の方)

審査基準

応募スタイル

個人、団体可(団体は1チーム5人以下)
※団体はチーム名で応募

応募作品について

他の作品コンテストで未受賞のオリジナル作品に限る

※学校で取り組んだものも応募可とします
※生成AIを活用した場合は、その活用方法を提出物に記載してください
※作品部門については、AI活用の有無にかかわらず、コードの構成、仕組みの
説明を必ず含めてください

解決する課題の例

- 家庭や日常生活をより良くすること(家族や友人とのコミュニケーション、暮らしの困りごとなど)
- 学校生活を便利に、楽しく、豊かにすること(授業、探究活動、部活動、学校行事など)
- 地域の課題を解決すること(防災、交通、福祉、環境、観光など)
- 富山の魅力を発信すること
- 将来の進路やキャリア選択を支援すること

応募から審査までの流れ

01 フォームより応募

QRコードからホームページへアクセスし、
応募フォームに必要事項をご入力の上、
送信してください。

02 作品送付

事務局より動画・資料の送付先を応募者
(団体の場合は代表者)のメールアドレス
にご連絡します。

03 一次審査

最終審査会通過者を決定します。
(1月下旬発表予定)

04 最終審査

一次審査通過者は、2月7日(日)に実施
する最終審査会でプレゼンテーション
を行います。(会場:ファボーレホール)

12月1日受付スタート

詳細・応募は
ホームページから

