

活動資金
最大 **1000**万円 **支援**

エントリーガイド
& 提出フォーム

輝け!日本の 大学生

仲間を集めて
獲りに来い。



20k
PROJECT

持続可能な社会の実現に向け
生活者の"スマートライフ®"を支援する人材2万人創出プロジェクト

決勝戦
12 2025年
月開催

輝け!日本の大学生
選手権

デジタルデバイドを攻略せよ。



※応募は学生団体によるものとします。※審査内容や評価過程に関するお問い合わせには回答いたしません。※本活動資金は、所属する学校法人を通じて受賞した応募者へ交付されます。税務処理や学校法人の裁量等により、受賞した応募者が、主催者が提出する本活動資金の全額を受領できることを保証するものではありません。なお、本活動資金の扱いは「学校法人(大学法人)に対する寄付金(教育活動による資金収支(特別寄付金収入))」とする予定です。

活動資金^{最大}1000万円[※]をGET デジタルデバイドを攻略せよ！

君たちは、もう気づいていると思う。

デジタルが進む社会の中で、
ため息をついている人がたくさんいることに。

この人のために行動する力が
自分たちにあるということに。

今回のプロジェクトは、
その第一歩を踏み出す“リアルなミッション”。

最大1000万円[※]の活動支援資金を用意した。
手にするのは、想いと戦略を持ち、実行するチームだけだ。

君たちが動けば、きっと社会は変わる。

PROLOGUE

デジタル化しても“若者がいるからみんな大丈夫”な社会へ

この国の“スマート”は、まだ賢くない。

大規模イベントやテーマパークなどでは
チケットが電子化し、人々が会場で困っている
生活圏では街のあちこちでデジタル化が進み
商店や交通、行政の窓口などでは
人々が「〇〇ペイとかうっせえわ...」と
社会の混乱のため息をついている

ため息をついている人々に、“歓喜の声”をあげてもらおう！
デジタル育ちの君たちにこそ
この選手権に参加して欲しい

なぜ君たちが主体なのか？
デジタルデバイドが招く社会的断絶
学生諸君は分かっていると思う
君たちが使えてもため息をついている人がたくさんいる

デジタル社会に光を灯せ
革新的な支援モデル（ビジネスモデル）を創出せよ
大人たちの鼻を明かせ！
これは単なるアイデア募集ではない
社会の仕組みを変えるリアルミッションだ

社会を巻き戻すな。進化させろ。

持続可能な社会の実現に向け
生活者の"スマートライフ®"を支援する人材2万人創出プロジェクト



CONTENTS

目次

01 プロローグ・目次	P.2-3	08 2次予選 本選進出に向けコース選択	P.16-17
02 活動資金獲得のフローチャート	P.4-5	09 決勝戦へ向け ヒト・モノ・カネ	P.18-19
03 攻略すべき社会課題例	P.6-7	10 決勝プレゼンは横濱KeyStation	P.20-21
04 デジタルデバイドを攻略せよ	P.8-9	11 本プロジェクトについて	P.22
05 1次予選 動画エントリー応募要項	P.10-11	12 2次予選提出用 エントリーシート	P.23-31
06 2次予選 エントリーシート提出	P.12-13		
07 2次予選 本選進出へ	P.14-15		

最大1000万円^{*}獲得のフローチャート

選手権スケジュール

活動資金最大1000万円^{*}を獲得し、
持続可能な社会の実現を目指す戦略的ステップ。
デジタルデバインドがもたらす社会断絶を解消する道筋を、ここに示す。

1次予選

チーム結成 動画で応募(参加表明)

大学を起点に、仲間を集める。
多様な専門性、経験を持つ仲間を
集め、チームを作れ。

応募(動画エントリー)

君たちの想いを動画に込めて
「参加表明」
仲間の結束や熱量をリアルに伝える
ことが、突破の鍵となる。

2次予選

出場権獲得 & エントリーシート提出

戦略的実行計画を立て、本選進出
を目指せ。
「デジタルデバインド」。その正体を見
極め、君たちの視点で、解決に向け
た活動戦術を組み立てろ。

エントリーシート制作開始。

「課題設定力」「社会的意義」「独創
性」を武器に、活動展望をアピール
せよ。

提出後、本選進出決定とともに
主催者から「相談会」の招待が届く。

本選&相談会

本選進出& 支援を受け実証開始

本選進出を果たしたチームには
“リアルフェーズ”への扉が開かれる。

地域での試作・実証・検証が、ここから始まる

相談会を通じ“支援ツール”が
活用可能。

“支援ツール”はヒト・モノ・カネ

最大限に活用し、戦略を現実に変えていこう。

決勝戦

最終審査 @横濱KeyStation

みなとみらい会場

全てをぶつける、決戦フィールド。
実現可能性・社会的インパクト・
持続性——磨き上げた君たちの
ビジョンで審査員をうならせろ!

決勝戦では最大1000万円^{*}獲得
チームが決まる!

全てをぶつける 決戦ステージ

決勝戦
12²⁰²⁵月開催



Step1

応募(参加表明)

出場権獲得を目指し
動画で参加表明!

Step2

1次予選通過
出場権獲得
& エントリーシート
制作開始
チームで企画練り込み開始

Step3

本選進出かけ
本気で向き合う

活きた支援金にするために。
君たちの本気に、主催者も本気で向き合うぜ!

Step4

2次予選通過
本選進出決定

決勝戦に向け本格的準備
支援ツールを活用せよ

Step5

最終審査
12月決勝

決勝プレゼン
最終アピール

活動資金最大1000万円^{*}
を手にし、社会を変える!

攻略すべき 社会課題例

人手不足
解消するか？
AIロボット
普及計画 策定

AI 2027
—迫るAGI(汎用人工知能)
求められる人間らしさ
広がる新たな格差
出典:未来予測レポート「AI 2027」

スマートウォッチ
健康寿命
が延ばす
活動見える化で楽しく習慣化
見直される「健康資産」

拡大図る
オンライン診療
地方の医療 救うか？

次期学習指導要領
小学校「総合学習」に
「情報領域」新設
AI・データ活用 強化

メール・SMSによる
特殊詐欺が
横行、被害が深刻化

乱立する
決済手段
誰のため？

アプリを使わないと損？
翻弄される生活者たち

マイナ保険証
「利用率低迷」

“便利”なはずが
疲弊する生活者

高校生の
PC普及率
OECD最下位
レベルに
個人所有率36.7% 調査国中
最低レベルの衝撃

つながりはあっても、
居場所がない社会
SNSで拡散「闇バイト」求人
デジタルリテラシーの空白がターゲットに

チケット購入は
“デジタル限定”？
“行ける人だけ”
狭まる文化の入り口

災害時の
デマ・誤情報が
氾濫
問われる意識と情報判断力

上司はAI？
焦る中間管理職

SOCIAL CHALLENGES

持続可能な社会の実現に向け、
生活者のスマートライフを支援する人材の必要性

現社会において「デジタル人材」は、機械やシステムの構築や導入、地域サービスなどをデジタル化する人として定義されているようです。

それら開発や構築分野の人々と共に、生活者の「スマートライフ」を支援する「デジタル人材」がいることで社会は変わると考えています。

打ち破るべき現代社会の常識 その先にある"巨大市場"

参考資料

01

作りっぱなし 社会の常識

生活者もシステムも
作りっぱなしで“放置”

制度や仕組み、システムが導入されても、その後の運用は放置。横の連携や改善もされず、人優先のデジタルは実現せず、混乱と負担が増していく。

02

売りっぱなし 社会の常識

売りっぱなしが
一番儲かる？

機器やサービスが生活者の手に渡った瞬間に“完了”扱い。「渡して終わり」ではなく「生活者が使えること」が設計であるべきだ。

03

放ったらかし 社会の常識

個人や家族、地域の努力任せ
顔が見えない提供者

現場や個人の努力に期待し、属人的な運用が常態化。生活者頼みの“支え合い”は行き詰まる。

出現

常識の先にある
"巨大市場"

発起人

コラム

社会のデジタル化の先に出現する"巨大市場"

私がデジタルの現場に身を置き約40年。進歩の裏で、いまだに心に引っかかることがある。私たちの業界は「作りっぱなし」「売りっぱなし」「放ったらかし」で突き進み、生活者に使いにくい仕組みであっても「慣れれば平気」と押しつけてきた。

つまりいたら自己責任。その体質は今も変わらず、このままではAIが家庭に届く時代になってもきっと続くだろう。

便利な逃げ道もある。「若者なら大丈夫」。この呪文で支援の手間は省かれてきた。しかし実際の若者は家族や職場から頼られ、サポートの必要性を実感している。作り手の後始末で消えてしまう若者の時間を、この活動で“力”に変えよう。

私はデジタル化する日本で「若者は大丈夫」ではなく、「若者がいるからみんな大丈夫」な社会をつくりたい。デジタルデバインドが拡大している現状において若者がその支援を担えば、未開拓の巨大市場が動き出す。

いま必要なのは、効率と利益を最優先してきた資本主義を、人と人のつながりと「お互いさま精神」を軸にした人間主義的資本主義へと転換できる人材だ。

生活者の“スマートライフ”を支援しながら、その価値に正当な対価が循環する社会を築く。デジタルは格差を拡大する道具ではなく、互いの可能性を引き出し合う扉であるはずだ。この"巨大市場"がある未来を、若者と共に切り開いていきたい。



株式会社ピーシーデポコーポレーション
代表取締役社長 野島隆久

MISSION デジタルデバイドを攻略せよ

参考資料

社会がデジタル化しても " 若者は大丈夫 " から
" 若者がいるからみんな大丈夫！ " な社会に

イベント会場 (電子チケット)

電子チケットが、うまく表示
できず入場できない！

映画館 (オンライン予約)

映画館ごとに予約方法が
異なり、戸惑う。あれ？この
映画館サイトのパスワード
はなんだっけ？

銀行 (ネットバンキング)

ネットバンキング操作に
不安。詐欺被害や振込み
失敗が怖い。窓口は遠
く、行列も長い。

観光地

デジタル案内やアプリが使
えず、目的地に辿り着けな
い。案内員に聞いてもまず
「アプリ出せますか？」

市役所 (窓口)

オンライン手続きの相談
をするも、担当の人は詳し
くない。結局いつも以上に
時間がかかる。

小中学校 (GIGAスクール)

1人1台端末が進むも、学習か？
遊びか？の判断に迷う。適切な
利用かどうか気がかりだ。

大学 (リテラシー教育)

AI活用が必須の時代。
未来に、希望と不安が混在
している。

ホテル (スマートチェックイン)

チェックイン方法が分からず
立ち往生。そこでサポートし
ている人がそのまま受け付け
てくれればいいのに。

会社 (DX化)

デジタル化は欠かせないと分
かっているけれど、なかなか足
並みが揃わず結局いつも通り。

郵便局・物流 (追跡QR)

追跡や再配達の方法が
よくわからず不在票を
放置。配達員の方には
悪いんだけど・・・。

商店街 (アプリ対応)

地域独自通貨など、アプリに対応
できずお客さまが混乱している。
結局その手伝いで業務が倍増。

病院 (オンライン予約)

オンライン予約が完了で
きず、いつも飛び込み。
たまに門前払い。

スーパー (セルフレジ)

いつものスーパーがセルフレジ
中心。逆に会計に時間がかかる
ようになった。

バス (ICチャージ)

乗降時の残高不足やチャージ
失敗で焦ってしまい気まずい
思いをした。

鉄道 (券売機)

使い慣れた窓口がなくなり、
離れた駅まで定期や指定席券
を買いに行くしかない。

家庭内

子どもや離れて暮らす両親の
デジタル機器。使えば安全面
の不安、使わなければおいて
けぼり。両方あり悩ましい。

自転車 (シェアサイクル)

シェアサイクルや、駐輪場、
使いたいけどデジタル限定
で使えない。

タクシー (配車アプリ)

予約の電話が繋がらない。
呼ぶのにも一苦勞。

1次予選・参加表明

仲間を集めて
動画エントリー

1次エントリー
応募締切
2025
7.27(日)

応募要項

まず、送ろう。

ダメ元？ それ、むしろ大歓迎！

ドキドキ

審査基準

結束力



ワクワク



伸び代



情熱・熱意



一人一人の個性



未来感



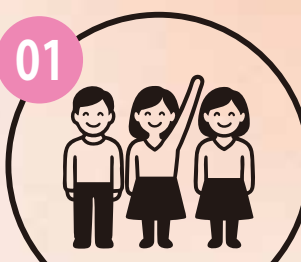
エントリー期間・方法

- **エントリー期間**
2025年6月23日(月) 10:00 ～ 7月27日(日) 23:59
- **エントリー方法**
応募フォームに必要事項を入力の上、エントリー動画をアップロード。
応募動画はオンラインストレージサービス「firestorage」にアップロードいただきます。
応募フォームの中に記載されている手順に沿ってアップロードしてください。

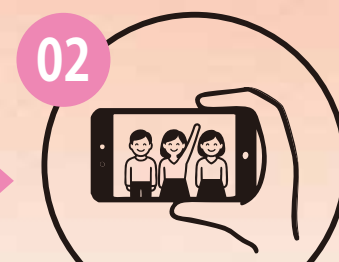
エントリーはこちら▼



unv.smartlife.co.jp/kagayake2025



仲間を集めよう
1チーム5～20名



みんなで意気込みを撮影
動画は3分以内で



送信！
一次審査突破で
出場権をGET！

-1次予選- -2次予選- 本選&相談会- 決勝戦-



動画エントリー

参加表明提出用

エントリー資格

- チームは5名以上20名以内で構成すること ● チーム代表者は日本国内の四年制大学の公認団体(サークル、委員会、連合会、部活動、ゼミ等)に所属する学生であること ● チーム構成員のうち半数以上が、代表者と同じ大学に所属する学生であること
- 大学院生、大学OG・OB、企業経営者、会社員、団体職員等の参加も認めるが、チーム構成員の2割を目処とする ● 個人でのエントリーは不可 ● エントリーはチーム代表者が所属する学生団体を通じて行うこと

参加表明について

- **1チーム 1動画**
1分以上 3分以内
- **必要要素**
チーム名、所属(学校名、団体名など)、応募理由・動機、チームのPR(スキル・経験・性格など)、意欲・目的の宣言。
※個人情報(フルネーム、個人のメールアドレスや電話番号、住所など)にあたるものは含めないこと
- **ファイル名**
ファイル名は「【学校名】【団体名】エントリー動画」とすること
- **推奨仕様**
ファイル形式:MP4(H.264・AAC) 推奨/ MOV 可
解像度:1920×1080px(16:9 横型)
フレームレート:24～30 fps
サイズ上限:300 MB
※明瞭な音声・照明・ピントであること
外部素材(※BGM等)は著作権フリー・自作・許諾済のものであること

その他注意事項

エントリー動画の内容および本選手権への参加について、以下の事項は禁止です。以下の事項に該当する、あるいは該当する恐れがあると主催者が判断したチームは、審査対象から除外いたします。

- 誹謗中傷および罵詈雑言・人種、民族、性別、宗教、社会的地位、政治的もしくはその他の意見に対するいやがらせおよび差別的表現 ● 性的、わいせつ、暴力的、残虐的表現その他公序良俗に反する表現、自傷ならびに違法薬物使用その他の犯罪等を連想・誘発および助長する表現 ● 第三者の名誉、社会的信用、著作権、商標権、肖像権、プライバシーその他の権利を侵害するもの、ならびに、第三者の権利により株式会社スマートライフユニバーシティならびにピーシーデポグループによる利用ができないもの ● 個人、団体、企業、商品およびサービス等のプロモーション目的と思われるもの ● 選挙の事前運動、選挙運動またはこれらに類似するもの ● 応募申し込み内容に虚偽が含まれるもの ● 応募要項に違反するもの ● その他、主催者が本選手権の趣旨に照らし不相当と判断したもの ● 提出された動画や企画について第三者から権利侵害等の申し立てを受けた場合は、応募者の責任および費用でご対応いただく必要があります。これについて株式会社スマートライフユニバーシティならびにピーシーデポグループは責任を負いません ● 本選手権について予告なく変更・中止する場合があります ● 本選手権の運営にあたっては、予期せぬ状況や参加者の事情等を考慮し、主催者の判断により例外的な対応や特例措置を適用する場合があります

個人情報の取り扱い

個人情報は、株式会社スマートライフユニバーシティならびにピーシーデポグループが選考に関するご連絡など、本選手権を運営する上で必要な連絡を行うために使用させていただきます。個人情報の取り扱いについては次のウェブページをご参照ください。株式会社ピーシーデポコーポレーション個人情報の利用目的や取り扱い: https://www.pcdepot.co.jp/p_policy.html

本データは見本版(P11まで)です
正式版(全32P)冊子は大学および1次審査通過チームにお送りしています

1000万円※の活動支援を目指して——。
本気の作戦が、社会を変えるリアルになる。

輝け！日本の大学生 選手権

デジタル化しても"若者がいるからみんな大丈夫"な日本へ

最新情報を見逃さないよう、
公式サイトFAQは必ずチェック



冊子を読んだら
サイトへGO！

unv.smartlife.co.jp/kagayake2025

◆大学関係者専用 問い合わせ窓口：045-345-7015

※お問い合わせは、所属大学の固定電話からご連絡ください。
海外電話・非通知設定からの着信には対応いたしかねます。

主催 | 輝け！日本の大学生選手権実行委員会
事務局 | 株式会社スマートライフユニバーシティ
共催・後援 | 株式会社ピーシーデポコーポレーション
一般社団法人スマートライフ教育研究所(7月設立予定)
ピーシーデポグループ

なお、本選手権の運営にあたっては、予期せぬ状況や参加者の事情等を考慮し、
主催者の判断により例外的な対応や特例措置を適用する場合があります。

— 登 録 商 標 —

スマートライフ	登録:5695200
SmartLife	登録:6359036
デジタル担当	登録:6490888
デジタルライフプランナー	登録:6148703
スマートライフパイロット	登録:6782840
スマートライフプランナー	登録:6295835
デジタルパイロット	登録:6716259
スマートライフストア	登録:5695198
デジタルライフパイロット	登録:6782839

"スマートライフ®"をはじめ、上記の名称は
すべて当グループの登録商標です。