

2023年8月9日

大学生のためのブランドデザインコンテスト

「第12回 BranCo! 『遊び』」開催のお知らせ

8月24日(木)にオンラインにてブランドデザインレクチャーを実施

<http://branco.h-branddesign.com>

博報堂の共創型コンサルティングチーム「博報堂ブランド・イノベーションデザイン」は、東京大学教養学部教養教育高度化機構と共に、今年度12回目を迎える大学生のためのブランドデザインコンテスト「BranCo! (ブランコ)」を開催いたします。8月24日(木)に、コンテストの説明も兼ねたブランドデザインレクチャーを実施します。



「BranCo!」は、博報堂ブランド・イノベーションデザインが日頃の業務として手掛ける「ブランドデザイン」や「イノベーションデザイン」の重要性や魅力を学生に伝えることを目的に発足した、学習形式のブランドデザインコンテストです。東京大学教養学部で開講しているアクティブラーニング型授業「ブランドデザインスタジオ」の拡大企画として2012年に開始し、これまで150を超える大学から延べ7370名もの学生が参加しています。

1チーム3~6名の学生が協力して、テーマについて様々な視点から調べ、その本質を考え抜き、生み出した魅力的な商品やサービスブランドのアイデアをチーム対抗で競い合います。専攻を問わず参加することができ、セミナーやアドバイザーを通じて博報堂ブランド・イノベーションデザインが持つ「共創」の考え方や「デザイン思考プロセス」など、商品・サービスなどの企画に必要な実践的な知識を学ぶことができます。「調べる」「考える」「つくる」というあらゆる企画の基本プロセスを通じて、緻密で論理的な分析力、大胆な発想力、人を動かすデザイン力といった「アイデアの総合力」を競い、「正解のない問い」にチームで挑むことの難しさと楽しさを体験します。「幸せ」をテーマに実施した昨年度は、78大学657名の学生が参加し、決勝プレゼンテーションでは非常にレベルの高い戦いが繰り広げられました。

今年のテーマは「遊び」。人間の本質に関わる概念として古来より様々な側面から語られてきた「遊び」ですが、近年では、ビジネスや働き方、問題解決など社会活動に与えるインパクトにも関心が集まり、「ゲーミフィケーション」や「エデュテイメント」といった言葉も生まれています。私たちにとって非常に身近で、馴染みのある言葉ですが、あらためて「遊び」とは何か?現代そして未来において、「遊び」の周辺にはどんな本質的な課題や可能性が存在するのか?といった疑問に向き合い、「遊び」に関連する具体的なブランド(商品やサービス)のアイデアを考えていただきます。

チームを組む仲間と力を合わせて真剣に、そして柔軟な発想や遊び心のあるアプローチで楽しみながら、「遊び」とは何なのかを考え、そこに横たわる本質的な課題や眠っている可能性を探索していただくことを期待しています。多くの学生の皆様のご参加をお待ちしています。

【本件に関するお問い合わせ】

株式会社博報堂 広報室 玉・山田 koho.mail@hakuhodo.co.jp 03-6441-6161

< BranCo!開催概要 >

- 参加対象：大学生（短期大学生含む）、大学院生、高等専門学校生（4、5年生のみ）
※9月卒業の場合はエントリー時に在学しており、決勝プレゼンテーション終了時には企業に所属していないことが条件
- テーマ：「遊び」に関する新しいブランドをデザインする
- スケジュール（予定）

The poster features a bright yellow background with a white grid. At the top left is the BranCo! logo. The main title is '第12回 BranCo! 『遊び』'. The schedule is presented in a series of vertical columns, each representing a date and event. The events are: 7月下旬 エントリー開始; 8月24日 (Thu.) ONLINE ブランドデザインレクチャー; 9月上旬 チーム組みイベント ※参加自由; 9月28日 (Thu.) プレ審査書類提出締切; 10月5日 (Thu.) BranCo!Academy 開始; 11月6日 (Mon.) 一次審査 動画資料提出締切; 11月13日 (Mon.) ONLINE 一次審査 結果発表 + 懇親会; 12月16日 (Sat.) AM 二次審査, PM 決勝プレゼン + 懇親会.

日程	内容
7月下旬	エントリー開始
8月24日 (Thu.) ONLINE	ブランドデザインレクチャー
9月上旬	チーム組みイベント ※参加自由
9月28日 (Thu.)	チーム登録・ プレ審査書類提出締切
10月5日 (Thu.)	BranCo!Academy 開始
11月6日 (Mon.)	一次審査 動画資料提出締切
11月13日 (Mon.) ONLINE	一次審査 結果発表 + 懇親会
12月16日 (Sat.)	AM 二次審査 PM 決勝プレゼン + 懇親会

※新型コロナウイルスの感染状況によっては、開催形態が変更になる可能性があります

1) ブランドデザインレクチャー by BranCo! (企画セミナー&説明会)

日時：2023年8月24日(木) 18:30 - 21:30

会場：オンライン開催

※コンテンツ構成により終了時間が変更になる場合があります

▼お申込方法は、「BranCo!」公式サイト/SNSをご覧ください

Web サイト <http://branco.h-branddesign.com>

Facebook <https://www.facebook.com/brancohakuodo/>

X (旧 Twitter) https://twitter.com/branco_info/

2) プレ審査 (書類による審査)

書類提出締切：2023年9月28日(木) 午前11:59

通過チーム発表：2023年10月上旬頃を予定

3) 一次審査 (動画提出によるオンラインプレゼンテーション)

動画提出締切：2023年11月6日(月)

通過チーム発表&オンライン懇親会：2023年11月13日(月)

4) 二次審査・決勝プレゼンテーション

日時：2023年12月16日（土）（午前：二次審査、午後：決勝プレゼンテーション）

会場：東京大学駒場キャンパス

※午後の決勝プレゼンテーションのみ一般公開予定

【主催】

博報堂ブランド・イノベーションデザイン／東京大学教養学部教養教育高度化機構

【後援】

文部科学省／朝日新聞社／立教大学ビジネスデザイン研究所

【協力】

株式会社博報堂プロダクツ

<参考>

●昨年度「BranCo!2023」の実績

テーマ：「幸せ」に関する新しいブランドをデザインする

参加人数：78大学170チーム（657名）

優勝チーム：「ゆかいなさんにんぐみ」

参加大学（2名以上の参加があった大学、参加者数順）：

中京大学、慶應義塾大学、同志社大学、早稲田大学、東京大学、大阪大学、目白大学、立教大学、一橋大学、法政大学、専修大学、武蔵野美術大学、京都大学、愛知県立芸術大学、明治大学、高崎経済大学、中央大学、大阪経済大学、日本大学、多摩美術大学、長岡造形大学、国土館大学、東北芸術工科大学、東京藝術大学、神戸大学、千葉大学、国際基督教大学、鹿児島大学、東京経済大学、高知大学、立命館大学、上智大学、女子栄養大学、お茶の水女子大学、青山学院大学、成蹊大学、明治学院大学、九州大学、横浜国立大学、女子美術大学、山口大学、北星学園大学、産業技術大学院大学、東洋大学、名古屋文理大学、筑波大学、豊田工業大学、武蔵大学、千葉商科大学、沖縄工業高等専門学校、関西学院大学、津田塾大学、横浜市立大学、東京外国語大学、大妻女子大学、広島大学、電気通信大学、大阪芸術大学、岡山県立大学

●昨年度の実施風景

- ・予選プレゼンテーション（プレ審査・一次審査・二次審査）



書類審査を通過し、プレゼンテーション動画を提出した120のチームが全8ブロックに振り分けられ、一斉審査を行いました

	① INPUT 150点満点	② CONCEPT 150点満点	③ OUTPUT 150点満点	④ STORY 150点満点	⑤ PPT 150点満点	総得点
全チーム平均点(2023)	5.6	5.6	5.2	3.1	3.2	22.6
(昨年)	5.5	5.6	5.3	3.2	3.4	23.1
進出チーム平均点(2023)	6.8	6.9	6.2	3.5	3.7	27.1
(昨年)	6.8	6.8	6.6	3.8	3.8	27.7

工夫を凝らしたブランドのアイデアに対して、審査を行う博報堂社員から全力のフィードバックが行われます。



一次審査の結果発表後には懇親会が行われ、参加者同士や審査を行った社員の交流が行われました。

・決勝プレゼンテーション



インプット・コンセプト・アウトプットを軸に、数ヶ月間の成果をぶつけ合います。多くのチームの中で勝ち残った決勝進出チームによるプレゼンテーションは、レベルの高い戦いになりました。
※今年度は東京大学駒場キャンパスでの開催を予定しておりますが、新型コロナウイルスの感染拡大状況によっては変更となる可能性がございます。

優勝した「ゆかいなさんになぐみ」は、親しい人同士の会話について、「試験に合格した」など大きな出来事を話す「ビッグトーク」と、何げない日常の会話を表す「スモールトーク」に分類。何げない会話は、離れた相手とは少なくなりがちになるとみて、そんな会話を誘発する手書きメッセージの共有ツール「fumi-fumi (ふみふみ)」を提案し、審査員からも高い評価を受けました。

【博報堂ブランド・イノベーションデザイン】

博報堂内の共創型コンサルティング専門チーム。マーケッター、デザイナー、コピーライター、一級建築士、組織開発コンサルタント、リサーチャーなど、多彩なバックグラウンドを持ったメンバーより構成され、戦略からアウトプットまでをワンストップで実行するのが特徴。ブランド戦略立案をはじめ、組織・風土改革、ビジョン策定、新事業開発、商品・サービス開発、CI・VI、ネーミング、空間デザインといった様々なビジネス領域をカバーし、クライアントや外部専門家と深くコラボレーションする「共創型」のプロジェクトを得意としている。

(代表：宮澤正憲)

- ・ 博報堂ブランド・イノベーションデザイン：<https://h-branddesign.com>
- ・ 公式 Facebook ページ：<https://www.facebook.com/h.branddesign/>

【東京大学教養学部教養教育高度化機構ブランドデザインスタジオ】

“ブランドデザインスタジオ”は、東京大学教養学部の「21 KOMCEE（理想の教育棟）」を舞台に、「共創」の手法により商品やブランドなどの新しい価値を発想・構想する特別授業プログラム。「正解のない問いに共に挑む」というコンセプトのもと、広く社会一般で活用し得る「共創」の手法を、アクティブラーニング形式により学ぶことを目的としている。全回、ワークショップ形式で行われ、博報堂社員がプログラム・デザインおよびファシリテーションを担当。

(責任者：真船文隆 東京大学 大学院総合文化研究科 教授)

