

2024年5月23日

## 大学生のためのブランドデザインコンテスト

### 「第13回 BranCo! 『人間らしさ』」開催のお知らせ

6月10日（月）にオンラインでのブランドデザインレクチャーを実施

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

株式会社博報堂は、東京大学教養学部教養教育高度化機構と共に、13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。



「BranCo!」は、博報堂が、日頃の業務として手掛ける”生活者発想”や“ブランドデザイン”の重要性や魅力を学生に伝えることを目的に発足させた学習形式の教育コンテストです。

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を超える大学からのべ7160名もの学生が参加しています。

当コンテストは1チーム3～6名の学生が協力して、課題となる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、魅力的な商品やサービスブランドのアイデアをつくりだして競い合うチーム対抗形式のコンテストです。参加学生は、セミナーやメンターによるアドバイスを通して博報堂が大切にしている「生活者発想」、「共創」の考え方や、ビジネストレンドでもある「デザイン思考プロセス」など、企画に必要な実践的な知識を学ぶことができます。また、あらゆる創造的行為の基本プロセスとなる「調べる」「考える」「つくる」といった力を、コンテストを通じて高め、「正解のない問い」にチームで挑むことの難しさと面白さを体験するものです。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」を競うコンテストで、文系、理系、美術系など学部を問わず、多数の学生が参加します。「遊び」をテーマに実施した昨年度は、60大学447名の学生が参加し、最終プレゼ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「人間らしさ」。かつて「人間とは何か？人間らしさとは何か？」を問われる時、無意識のうちに対比されているのは猿をはじめとした動物達でしたが、今日においては生成AIやロボットを思い浮かべる人が多いかもしれません。デジタル世界の広がりや人間拡張技術の存在なども、この問いを私たちに促してきます。

第13回のBranCo!では、現代に育ち、未来を生きる主役である学生の皆さんが考える、「人間らしさ」とその周辺にある本質的な課題や可能性について探求していただきます。具体的な問いや工夫を凝らした調査によって課題や可能性を発見し、「人間らしさ」に関連する具体的なブランド（商品やサービス）のアイデアまでを考えていただきます。

2024年6月10日(月)には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開催。2024年12月21日(土)に決勝プレゼンテーション(一般公開予定)を実施します。

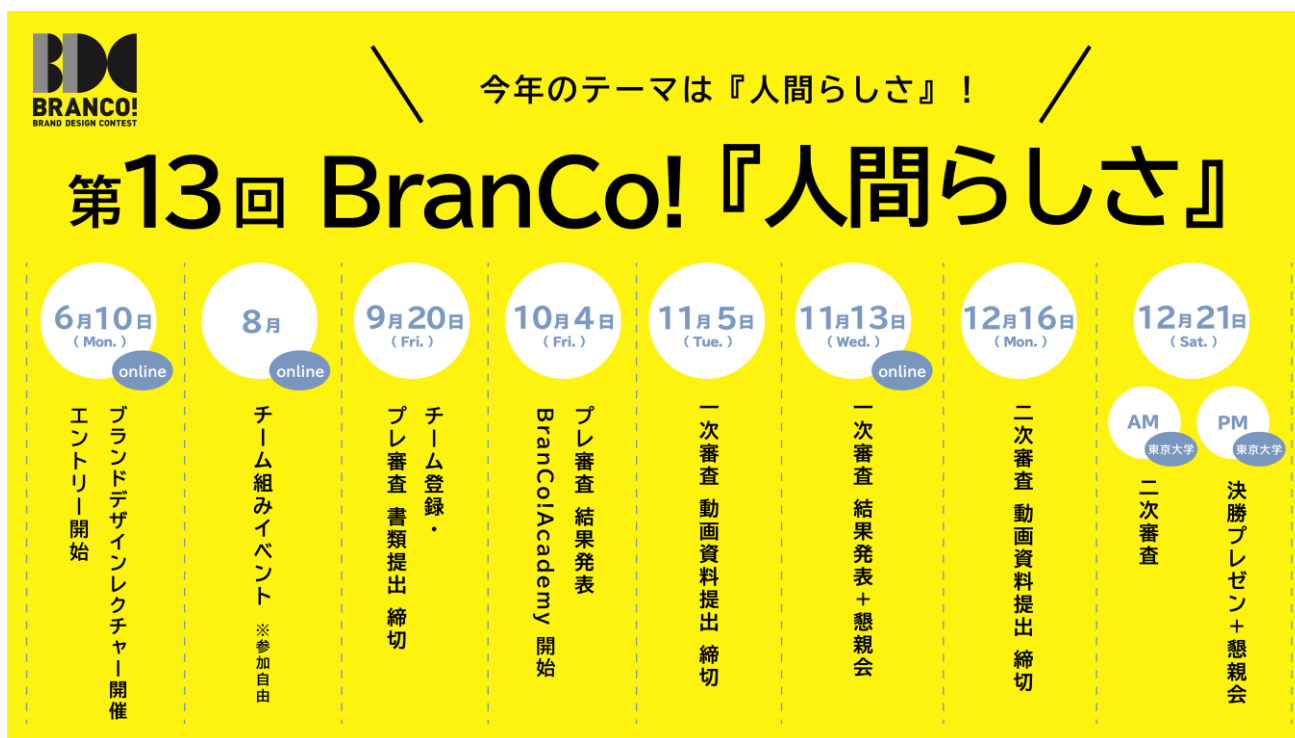
今年度も多くの学生の皆様のご参加をお待ちしています。

【報道関係のお問い合わせ】

株式会社博報堂 広報室 戸田 koho.mail@hakuodo.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、決勝プレゼン終了時には企業に所属していないことが条件
- テーマ：「人間らしさ」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 image is a promotional graphic for the 13th BranCo! contest. It features a bright yellow background with a white grid of vertical lines. At the top left is the BranCo! logo. The main title is '第13回 BranCo! 『人間らしさ』' (13th BranCo! 'Humanity'). Above the title, it says '今年のテーマは『人間らしさ』!' (This year's theme is 'Humanity'!). The schedule is presented in a series of vertical columns, each representing a date and event. The events include an online brand design lecture, team registration, submission of entries, review results, primary review video submission, primary review results and a parent meeting, secondary review video submission, and the final presentation and parent meeting at the University of Tokyo.

Date	Event
6月10日 (Mon.) online	ブランドデザインレクチャー開催 エントリー開始
8月 online	チーム組みイベント ※参加自由
9月20日 (Fri.)	チーム登録・ プレ審査書類提出 締切
10月4日 (Fri.)	BranCo!Academy 開始 プレ審査結果発表
11月5日 (Tue.)	一次審査 動画資料提出 締切
11月13日 (Wed.) online	一次審査 結果発表+懇親会
12月16日 (Mon.)	二次審査 動画資料提出 締切
12月21日 (Sat.)	AM 二次審査 PM 決勝プレゼン+懇親会 東京大学

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：2024年6月10日(月) 18:30 - 21:30

会場：オンライン開催

▼申込に関する詳細は「BranCo!」公式サイト/SNSをご確認ください

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

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

X [https://x.com/branco\\_info](https://x.com/branco_info)

※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。

2) プレ審査(書類による審査)

書類提出締切：2024年9月20日(金)午前11:59

通過チーム発表：2024年10月上旬頃を予定

3) 一次予選(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：2024年11月5日(火)

通過チーム発表&オンライン懇親会：2024年11月13日(水)

4) 二次予選決勝プレゼン

日時：2024年12月21日(土)(午前：二次予選、午後：決勝プレゼン)

会場：東京大学駒場キャンパス

※午後の決勝プレゼンのみ一般公開予定

【主催】

博報堂/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

【詳細】

●昨年度「第12回 BranCo!『遊び』」の実績

テーマ：「遊び」に関する新しいブランドをデザインする

参加人数：60大学113チーム(447名)

優勝チーム：「バンバジ」

参加大学(2名以上の参加があった大学、参加者数順)：

慶應義塾大学、立教大学、同志社大学、大阪大学、東京大学、法政大学、九州大学、早稲田大学、中京大学、京都大学、高崎経済大学、東北芸術工科大学、目白大学、女子美術大学、立命館大学、横浜市立大学、多摩美術大学、長岡造形大学、専修大学、千葉大学、文京学院大学、武蔵野美術大学、横浜国立大学、国土館大学、佐賀大学、大阪芸術大学、日本女子大学、日本大学、香川大学、滋賀県立大学、明治大学、京都工芸繊維大学、京都産

業大学、近畿大学、鹿児島大学、秋田公立美術大学、女子栄養大学、中央大学、武蔵大学、愛知県立芸術大学、関西学院大学、上智大学、青山学院大学、筑波大学、東洋大学、北海道大学

●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。

一次審査 得点概要

✓ 前回に比べるとインプットとアウトプットの得点差が少し拡大  
 ✓ インプットで得点をいかに取れるかが、通過の為のポイントに

項目	平均	標準偏差	最大	最小	合計
インプット	5.8	5.7	5.2	3.2	23.1
アウトプット	5.6	5.6	5.2	3.1	22.6
合計	6.7	6.5	6.2	3.6	26.6
前年度	6.8	6.9	6.2	3.5	27.4

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。



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。多くのチームから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。



優勝は、実現できなかった遊びを紙に書き、専用の箱に入れてストックし、時々取り出して実際にその遊びを実践するという「遊びのへそくり」を発表した「バンバジ」。

【主催・運営組織について：博報堂 研究デザインセンター（RDC）】

博報堂生活総合研究所を傘下に持ち、博報堂の強み・特徴である「生活者発想」「創造力」「ブランド」に関する研究、開発、教育、発信を目的に設立された研究開発組織。ブランドコンサルタント、マーケター、デザイナー、コピーライター、テクノロジストなど、多様なバックグラウンドを持つメンバーが研究員として参画し、活動している。

【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）



bd brand design studio