



生成AI甲子園実行委員会

「生成AI甲子園」 (生成AIクイズ選手権)

後援：岡山県、岡山県教育委員会

「生成AI甲子園」は生成AIリテラシーが高まるクイズ選手権です。



1. 創造性の発揮

生成AIを使ってチームで独創的なアイデアや作品を創り出すことを目指します。

2. 競争と共創

2～3名のチームで参加し、競い合いながらも学び合う共創の体験を重視します。

3. 新たな学びの探究

生成AI技術の理解を深め、これからの社会で求められるスキルを楽しみながら身につける場を提供します。

生成AI甲子園（生成AIクイズ選手権）とは？

生成AI甲子園実行委員会が主催する、急激に変化し、課題が次々と生まれる現代社会を生き抜くソリューションを見つけるための画期的なクイズ選手権です！

生成AI甲子園（生成AIクイズ選手権）は、AI技術の中でも特に注目される「生成AI」をテーマに、岡山県内の高校生や高専生が生成AIに関するクイズ課題に取り組む大会です。参加者は、地域課題や社会課題も踏まえながら、生成AIに関する基礎知識と応用知識を身につけ、本イベントでクイズ形式によって成果を発表します。

2024年度開催スケジュール

10月15日（火）

オンラインフォームよりエントリー開始

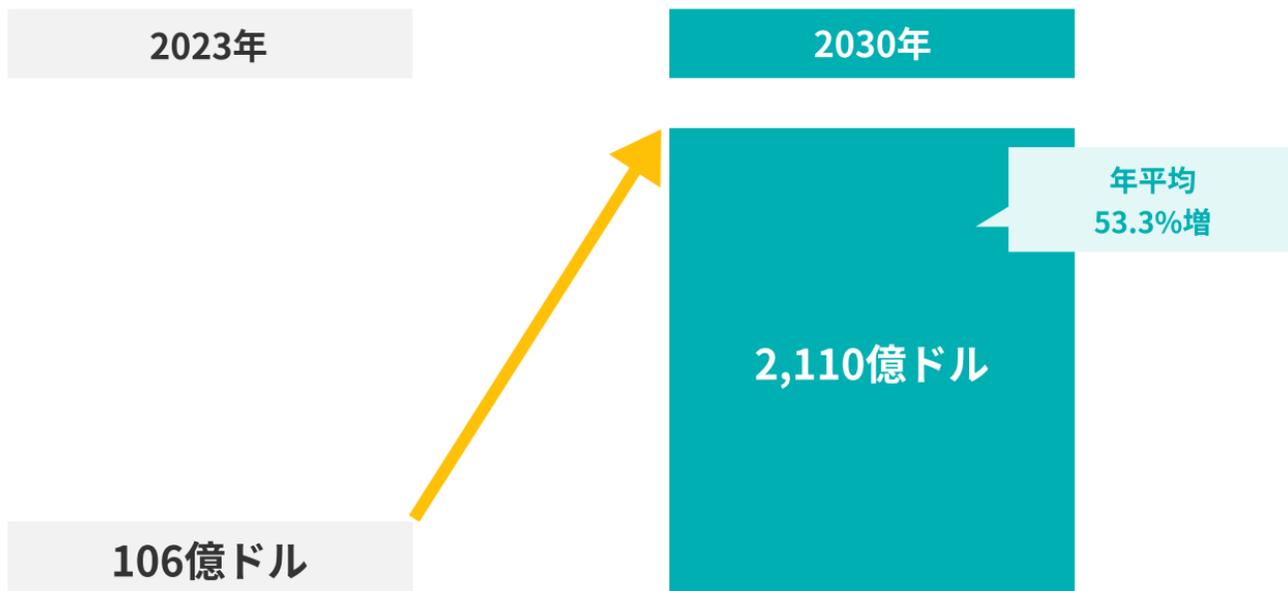
12月22日（日）

生成AI甲子園（生成AIクイズ選手権）

会場：IPU・環太平洋大学 第1キャンパス プレゼンテーションラボ

項目	詳細
タイトル	生成AI甲子園（生成AIクイズ選手権）
開催日時	2024年12月22日（日）13:00～18:00
開催場所	IPU・環太平洋大学 第1キャンパス プレゼンテーションラボ
主催者	生成AI甲子園実行委員会
出題形式	クイズ形式（選択式クイズ、早押しクイズ、フリップクイズ）
応募資格	全国の高校生・高専生：1～3年生（1学校出場チーム上限なし）
参加条件	1チーム2～3名のチーム制
来場予定	学校関係者、生徒の保護者、協賛企業の方、地域の方
後援	岡山県、岡山県教育委員会

生成AIは急速に拡大しており、市場規模も着実に成長しています。



近年、生成AIの需要が増加し、その市場規模も飛躍的に拡大しています。

2025年までに生成AI市場の規模は2,110億ドルに達すると予想されています。

生成AIの導入は今後急速に進んでいく余地があります。

生成AIを未導入

81.0%

近年、生成AIの需要が増加し、その市場規模も飛躍的に拡大しているにもかかわらず、導入が伸び悩んでいます。



生成AIを導入済み

19.0%

デジタルコンテンツの需要増加や業務効率化ニーズなどが主な成長要因です。

生成AIに関する知識を確認できることで、生成AI活用への第一歩になります。

生成AIに対する不安



近年、生成AIの需要が増加している一方で、どのように活用すれば良いかわからずに一歩が踏み出せない。

生成AIに対する自信



生成AIに関する基本的な知識を身につけることができるため、生成AI活用のハードルが下がる。

生成AIに関するクイズ選手権を行います！ 1回戦：選択式クイズ（個人戦）



1チーム2~3人で参加



ポイント1：全員参加型

全員が一斉に参加できるため、多くの参加者を巻き込むことができる。

ポイント2：知識の幅広さ

複数の選択肢から答えを選ぶ形式なので、知識の幅広さが問われる。

ポイント3：迅速な進行

答え合わせが迅速に行えるため、テンポよく進行することができる。

生成AIに関するクイズ選手権を行います！
2回戦：早押しクイズ（チーム戦）



1チーム2~3人で参加



ポイント1：反射神経とスリル

反射神経と知識の両方が試されるため、スリリングでエキサイティングな競技が展開される。

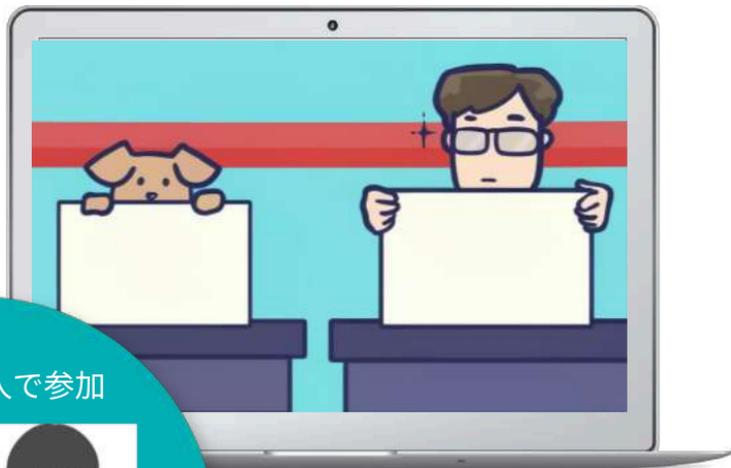
ポイント2：競争心の向上

参加者同士の競争心を煽り、白熱した雰囲気を作り出すことができる。

ポイント3：高い満足感

正解した場合の満足感が高く、観客も楽しめる。

生成AIに関するクイズ選手権を行います！ 決勝戦：フリップクイズ（チーム戦）



1チーム2~3人で参加



ポイント1：理解力と表現力

参加者が自分で答えを記述するため、理解力と表現力が問われる。

ポイント2：視覚的な楽しさ

正解発表時に一斉にフリップを掲げるため、視覚的にも楽しめる。

ポイント3：ユニークな解答

多様な解答が見られるため、ユニークな答えや面白い解答が飛び出すことがあり、場を盛り上げる。

タイムスケジュール

時間	全体
12:00～12:30	会場準備
12:45	開場
13:00～13:20	開会式
13:30～14:00	1回戦：選択式クイズ（個人戦）
14:00～14:10	10分休憩・準備
14:10～14:40	2回戦：早押しクイズ（チーム戦）
14:40～14:50	10分休憩・準備
14:50～15:20	決勝戦：フリップクイズ（チーム戦）
15:20～15:30	10分休憩・準備
15:30～16:00	生成AIパフォーマンス
16:00～16:30	結果発表・表彰式
16:30～17:30	交流タイム
17:30～18:00	閉会式
18:00	閉場

オンライン配信のリスクに関して

オンライン配信は常に様々なリスクが伴います。みなさまに事前にご理解いただきたいリスクについて明示するとともに、当委員会の対策を記載いたします。万が一、配信停止となった場合は後日オンデマンド版での配信にて、本配信の振替対応といたします。予めご了承ください。

配信側の障害対策

ネットワークの二重化を行い、被害を最小限に抑えられるよう対策しております。映像・音声の停止の恐れがある場合は、バックアップ回線に切り替えて配信を続行します。

PCや機材の障害対策

配信用PCを2台以上用意し、被害を最小限に抑えられるよう対策しております。

視聴者側の障害対策

視聴者側のネットワーク環境、PC環境において視聴できない参加者が発生する場合があります。問い合わせに対しても別途対応いたします。解決しない場合がございますが、保証の限りではございません。

人為的トラブルへの対応

登壇者ならびに補助操作をされる方による操作ミスが原因でトラブルが発生した場合、セミナーの中断などが発生する場合がございますが、保証の限りではございません。