

未来のDXを担う県内大学生等を対象としたプログラミングコンテスト

ふくいソフトウェアコンペティション 2025
最終審査会＆表彰式の結果について

公益財団法人ふくい産業支援センター（坂井市丸岡町、理事長：白嶽 淳）は、県内学生等を対象にしてプログラミングコンテスト「ふくいソフトウェアコンペティション」を開催していますが、12月7日（日）に最終審査＆表彰式を開催いたしましたのでお知らせします。

本コンテストは今年で22回を迎える歴史あるコンテストで、現在本県を代表するITベンチャーも学生時代にチャレンジするなど、多くの若手エンジニアの成長の舞台になってきました。最終審査会では予選を勝ち抜いた10グループが作品を発表し、最優秀賞である「ふくいソフトウェア大賞および福井県知事賞」を含めた入賞作品が決定しました。

1. 最終審査会及び表彰式の概要

日 時 令和7年12月7日（日）13時00分～17時30分
場 所 福井県産業情報センター 1階 マルチホール（坂井市丸岡町熊堂3-7-1-16）
主 催 公益財団法人 ふくい産業支援センター
共 催 一般社団法人 福井県情報システム工業会

2. 結果

入賞作品	10点（※別添一覧参照）
・ふくいソフトウェア大賞および福井県知事賞	1点
・優秀賞	2点
・福井県IT産業団体連合会 会長賞	1点
・協賛企業賞	10点

2. 今年度の特徴

○今回で22回目の開催。県内の学生等から合計25作品の応募があり、11月9日（日）に予備審査を行い、ファイナリスト10作品を選定した。

○福井工業高等専門学校の新河戸さん（代表者）の作品がハードウェアを含めた機能の実装力を高く評価され「ふくいソフトウェア大賞および福井県知事賞」に選ばれた。



受賞後の集合写真



大賞受賞者のプレゼンの様子

■本件に関する問い合わせ先■

（公財）ふくい産業支援センター 新産業支援部 担当：吉田
電話：0776-67-7416 / e-mail：fsc@fisc.jp

ふくいソフトウェアコンペティション2025 受賞作品一覧						
賞	協賛企業賞	プログラム名	学校名	氏名 ※代表者◎	学科（学年）	概要
優秀賞	福井システムズ株式会社賞	IdeaSync (アイデーシンク)	福井情報ITクリエイター専門学校	◎三田村 知季 砂田 琉伊 藤田 吏希 竹内 悠	◎情報処理科 (2) システム工学科 (2) 情報処理科 (2) 情報処理科 (2)	Ideasyncは、AIの手助け（テーマに合わせた意見を出す、ファシリテーターとして議論を円滑に進めるなど）を借りながら、一人でも複数人でも非同期で様々な手法を用いてアイデア出しを支援できるWebアプリです。
	株式会社ネスティ賞	雑草カルテ	福井情報ITクリエイター専門学校	◎真正 大宙 池間 龍聖 柘植 樹生 福島 誠也	◎情報処理科 (2) 情報処理科 (2) システム工学科 (2) 情報処理科 (2)	「雑草カルテ」は、スマートフォンで雑草を撮影すると、AIが種類と駆除方法を自動で判定するWebアプリです。場所ごとに発生履歴を記録・管理することで、データに基づいた効率的な雑草対策を可能にし、専門知識がない方や高齢者の負担を軽減します。
優秀賞	共同コンピュータ株式会社賞	ドライブパディ	福井情報ITクリエイター専門学校	◎下口 隆拓 岡田 利直 水野 瑞哲 青山 力丸	◎2年生 2年生 2年生 2年生	スマホ内の加速度センサーを用いてデータを取得し、そのデータからユーザーの運転のレビューを行う。アプリ内でフィードバックを生成し、ユーザーが運転を見直せるように促す。
	ユニコシステム株式会社	Smart Move (スマートムーブ)	福井情報ITクリエイター専門学校	◎今村 凉汰 梅田 晃希 西谷 健潤 田中 樹希	◎情報処理科 (2) 情報処理科 (2) 情報処理科 (2) 情報処理科 (2)	日々のスケジュールから最適な移動経路を導き出し移動の効率を高め、隙間時間が生まれたらAIによる行動の提案も行うことで無駄のないスケジュールで生活のクオリティを高めるアプリ。
	株式会社イグノート賞	福井弁練習システム ーほやはなそっさー	福井県立科学技術高等学校	◎鶴淵 友翔	◎情報工学科 (3)	福井弁の発音を練習するためのウェブアプリケーション。主な機能として、8つの福井弁単語（「おぼこい」「おもいでな」など）から選んで練習でき、各単語の標準語訳も表示される。ユーザーはお手本となる音声ファイルをアップロードでき、システムがビッチ（音の高低）パターンを自動分析する。マイクで自分の発音を録音すると、音声認識APIで文字起こしを行い、お手本と比較してアクセントの類似度を探点する。結果は100点満点で表示され、ビッチの違いをグラフで視覚的に確認できる。評価コメントも福井弁で表示される仕組み。
福井県IT産業団体連合会 会長賞	三谷コンピュータ株式会社	PlanArc～学習×ToDo×AI～	啓新高等学校	◎森井 健太	◎通信制過程普通科 (2)	学習アプリとToDoアプリを一体化し、学習計画・記録・進捗確認・集計・振り返り・分析・再計画までを一つのアプリで完結できる学習管理Webアプリ。1日の学習を終えた後には、AIから励ましのメッセージが届き、翌日へのモチベーションを高めてくれる。
ふくいソフトウェア大賞 福井県知事賞	株式会社TAS賞	Guitarist-初心者からプロへ-	福井工業高等専門学校	◎新河戸 純仁 山本 大誠 南 裕翔 山内 章悟	◎電子情報工学科 (4) 電子情報工学科 (4) 電子情報工学科 (4) 電子情報工学科 (4)	ギターを始めた初心者が挫折してしまう原因である、「コードを抑える指が思うように動かない」や「弦がしっかり押さえられない」、「弦の抑えるべきところがわからない」というような壁を乗り越えるために、音声解析やコード進行などの機能を用いてサポートするシステム
	株式会社アイジュビタ賞	ぎたれこれーと	福井大学	◎寺澤祐希	◎機械・システム工学科 (4)	現在、ボーカル向けのカラオケ採点は広く普及しており、楽しみながら技術を向上させることができる一方で、同様の体験をギターなどの楽器で実現するシステムは少ない。ギター演奏を自動で採点し、カラオケのように楽しく、正確に演奏スキルを可視化するシステムである。ユーザーがスマホ等で録音したギターの演奏音声と、jpeg形式のTAB譜を解析することでビッチ、リズム、演奏精度をスコア化して表示する。また、採点結果に応じたコメントとワンポイントアドバイスを表示することで練習のモチベーションの向上を支援する
	株式会社NESI賞	なんでもカラオケ屋さん	福井大学	◎中村 和音	◎機械・システム工学科 ロボティクスコース (4)	楽曲を入力すると、自動でカラオケ音源を生成し、歌い手の音程を自動解析し、MIDIデータ化。音声から歌詞データを自動生成するもの。また、これらのデータをもとに、専用ビュアでは音源の再生だけではなく、市販カラオケと同様に歌詞データや、可視化されたガイドメロディを表示することができる。
	株式会社K2アドバンスト賞	メロディボチボチ ドラムでバチバチ	福井大学大学院	◎多田峻典	◎工学研究科 (1)	Web ブラウザ上でメロディやドラムのマスをクリックするだけで、音楽理論の知識がなくても、誰でも作曲ができるというアプリである。また、曲の再生時に曲に合わせてアバターが踊り、さらに作曲内容を採点することで、音楽理論を学ぶことができる。楽しみながら自然と作曲の基礎を身に着けられることを目指して開発した。