

応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 #1 「今年度変更点をチェック！」

### 今年度からの変更点は3つ！

#### ①「アクティベーション賞」は「ビジネス・グロース賞」に変更

→ これまでと違い協賛ビジネスに限定せず、スポーツに関係する全てのビジネスが対象に！

#### ②表彰カテゴリーを選択して応募へ

→ 応募の際に「ビジネス・グロース賞」「ソーシャル・インパクト賞」「パイオニア賞」の3つの表彰カテゴリーから選択！（複数のカテゴリーへの同時応募も可）

#### ③「イノベーションリーグ大賞」は“Best of Best”方式での選抜に

→ 「ビジネス・グロース賞」「ソーシャル・インパクト賞」「パイオニア賞」の受賞者の中から「イノベーションリーグ大賞」を選抜

### 各表彰カテゴリーが問うものはココ！

#### ビジネス・グロース賞

スポーツを活用したビジネス創出からスポーツチームのビジネス革新まで。新しい商流を生み出している事例、既存のビジネススキームであっても変革を生み出し経済効果を高めている事例など。

#### ソーシャル・インパクト賞

地方創生から共生社会の実現まで、スポーツの力で社会を前進させている取り組み、スポーツを活用して社会問題を解決している取り組みなどで、インパクトを生み出している事例など。

#### パイオニア賞

常識にとらわれず既存の枠組み・仕組みのアップデートに挑む取り組み。まだ十分に成果が出ていない取り組みでも、勇気と熱意あるナイスライを評価。

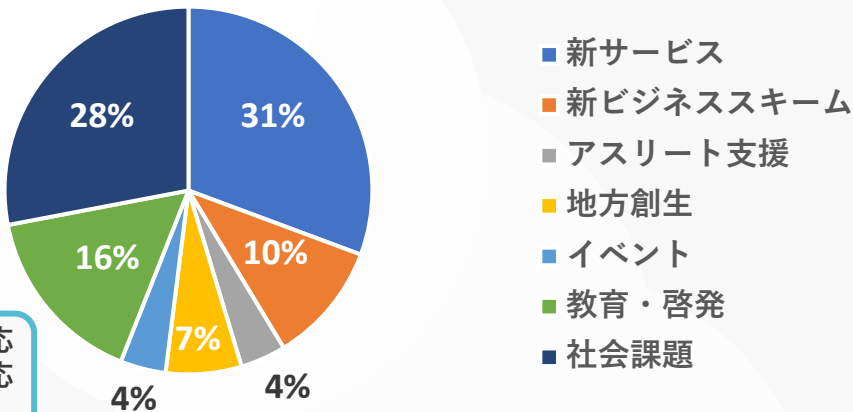
カテゴリー選択応募になったことで、各カテゴリーに合わせたアピールが可能に！ひとつのプロジェクトでも、各カテゴリーごとに応募シートを書き分けてもOK!

応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 #2 「昨年度応募データを分析！」

### Q.どのような内容の応募が寄せられている？

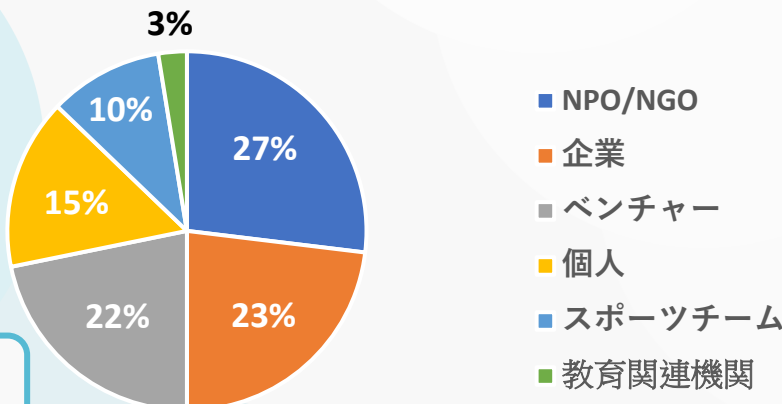
昨年度の実応募で最も多かったのがスポーツを活用した新しいサービス。大学スポーツの観戦サービスや過去のスポーツの名シーンを購入してコレクションにできるサービスなど、ユニークなものが数多く寄せられました。次に多かったのがスポーツを通じ社会課題へ貢献する取り組み。スポーツと社会課題の相性は良く、こちらも多様な内容の実応募がありました。本コンテストではスポーツ活用の可能性拡張を志向しています。“これは実応募対象に入るかな？”と思う取り組みこそ、ご実応募いただければと思います。



スポーツテックの実応募もあるが全体の実応募の一部！

### Q.どういう方の実応募が多い？

次に実応募者分類で見るとNPO/NGO、企業、ベンチャーが多いですが個人の実応募もしっかりあります。たとえば、昨年度は日本ではまだ馴染みのないスポーツの国内普及に力を入れている方や、パラスポーツを4コマ漫画にすることで認知・理解を広げたいこうとする方からも実応募いただきました。一方で、昨年度は地方自治体の実応募はありませんでした。地方の特色を生かした取り組みなど、ぜひご実応募いただければと思います。



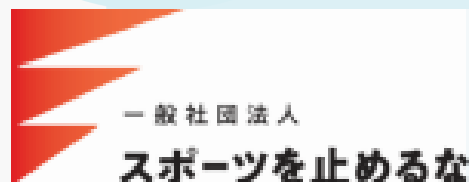
企業から個人まで非常に幅広い層がチャレンジ！

応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 #3 「ソーシャル・インパクト賞」 を分析！

昨年度「ソーシャル・インパクト賞」受賞者

# 「1252プロジェクト」



### 概要

プロジェクト名称は1年間52週間のうち12週間が生理であることに由来。女子学生アスリートが抱える「生理×スポーツ」の課題に対し、メディアを通じた情報発信や、学校を訪問し、学生との対話の中でアスリートの体験談を伝え理解を促進するワークショップなどを実施しました。



### #01

## オリンピックで 生理になった話

競泳元日本代表

伊藤華英



### #02

生理もケガも我慢は  
美徳じゃない話

元バレーボール日本代表  
大山加奈



国際女子水泳連盟 記念 Talk up 1252

### 競泳選手の生理事情って

国際競泳日本代表  
中西悠子

1252プロジェクトリーダー  
高橋由香子  
伊藤華英



### 特にココが評価！

重要でありつつもこれまで触れられることの少なかった問題に対し、科学的知見も踏まえて向き合っている真摯な取り組みであること。女性だけでなく、すべての方に参加を促す開かれた情報発信プラットフォームを作られている点、教育ツールへの展開によってより広い課題解決の場も生み出したことなどが高く評価されました。

応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 #4 「パイオニア賞」 を分析！

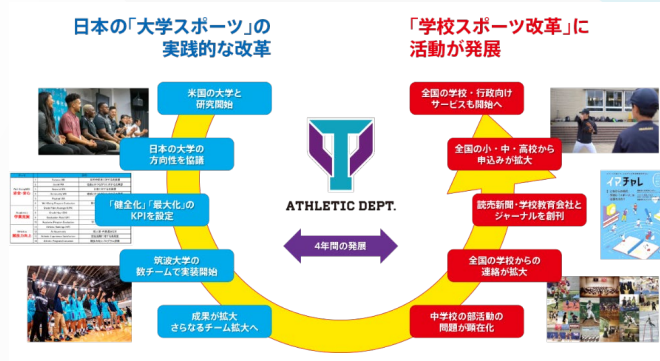
昨年度「パイオニア賞」受賞者

「筑波大学アスレチックデパートメント」



### 概要

国立大学として初めてアスレチックデパートメントを設置した取り組みです。日本の環境に合う学校スポーツ活動のあり方を追求、その事例を全国に共有することで、国内の学校スポーツ改革における、フロントランナーとしての役割を担っています。



### 特にココが評価！

国立大学初となる学校のスポーツプログラム専門部門を設立した上で、情報発信や外部パートナーシップの締結、地域への還元などスポーツ改革のフロントランナーとなっている点が高く評価されました。



応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 #5 「イノベーションリーグ大賞」を分析！

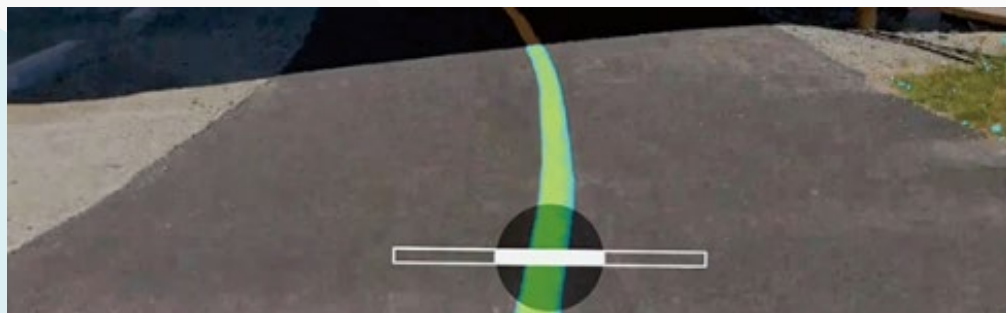
昨年度「イノベーションリーグ大賞」受賞者

「Project Guideline」



### 概要

通常は伴走者の助けを得て走る視覚障がいのあるランナーが、スマートフォンを使ったテクノロジーで、一人で自由に走れることを目指した研究開発プロジェクト。ランナーの腰に装着したスマートフォンが地面に引かれた線を見分けることで、今走っている場所が線より左か、右か、中央なのかを瞬時に判断。ヘッドフォンを通じ音声シグナルを送る仕組みです。全盲のランナーの方をパートナーとして迎え、10kmを生まれてはじめて一人で走り切ることに成功しました。



### 特にココが評価！

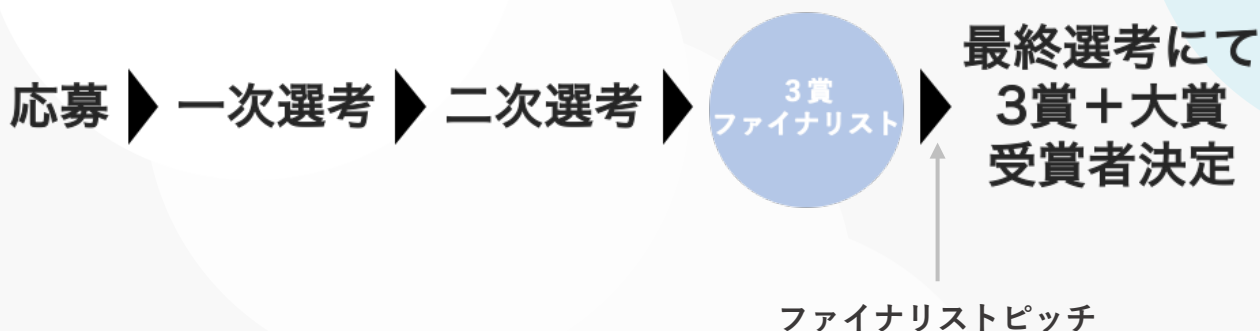
視覚障がいの方が伴走者なく自身で走れる喜びを生み出したことはもちろんのこと、多様なパートナーシップなどで、今後さらなる領域への拡張も期待できる点が高く評価されました。

応募の対策に！

## INNOVATION LEAGUE コンテスト 2022 攻略 虎の巻 番外編 「ファイナリストに選ばれたら！」

### 選考プロセスとファイナリストについて

応募いただいた後、2回の選考を経て「ビジネス・グロース賞」「ソーシャル・インパクト賞」「パイオニア賞」の3賞それぞれのファイナリストを選出します。ファイナリストとは各賞に最終ノミネートされたプロジェクトで、各賞3～5件の予定です。ファイナリストに選ばれた方には、オンラインでのショートピッチ（短いプレゼンテーション）と質疑応答に臨んでいただきます。その後、応募内容とショートピッチでの発表を元に、最終審査回を行い、すべての受賞者を決定します。



### ファイナリストピッチについて

ファイナリストピッチは2～3分の短いプレゼンテーションで、INNOVATION LEAGUE コンテスト審査員や事務局関係者が参加します。応募いただいたプロジェクトの概要とアピールポイントを端的にご説明いただきます。公平性の観点から投影できる資料は応募シートのみになりますが、応募時点からプロジェクトに進捗があったり、応募シートに入り切らなかったアピールポイントがある場合などは、口頭でご説明いただくことができます。プレゼンテーションの後、審査員による質疑応答が続きます。

公式ウェブサイトでは、過去の各賞受賞者だけでなくファイナリスト情報も公開しています！ぜひご確認ください！