

# 準決勝プログラム

【時間】 1: 11時20分、2: 11時27分、3: 11時34分、4: 11時41分、5: 11時48分、6: 11時55分、7: 12時2分

	201室(2F)		202室(2F)		303室(3F)		305室(3F)		306室(3F)	
1	028-001	パネル番号:01	013-001	パネル番号:08	002-017	パネル番号:15	031-008	パネル番号:22	021-004	パネル番号:29
	神奈川県 綾瀬西高等学校	後藤 正陽	神奈川県 麻生総合高等学校	中谷 未希	群馬県 伊勢崎工業高等学校	齋藤 亨樹	沖縄県 名護商工高等学校	宮城 健志	兵庫県 神戸高等学校	富田 貴子
	自殺防止アプリ「JECI」		～物を持っている意味が変わる！～ 全自動 収納システム idepot		魔法のお皿		スマホ≪ぶつつん		パラリンピアンと勝負！！	
2	004-002	パネル番号:02	024-004	パネル番号:09	003-008	パネル番号:16	016-002	パネル番号:23	026-001	パネル番号:30
	茨城県 水戸工業高等学校	酒出 雄太	兵庫県 神戸商業高等学校	保宗 咲希	神奈川県 横浜商業高等学校	麻生 匡杜	静岡県 下田高等学校	渡邊 桐矢	静岡県 科学技術高等学校	小口 和音
	SPCs		Follow me!! -in japan-		満員電車が起こす発電イノベーション		プラモデル並の拡張性と簡易性のロボット		オリンピックシュミレーター	
3	015-005	パネル番号:03	012-004	パネル番号:10	003-002	パネル番号:17	029-004	パネル番号:24	011-001	パネル番号:31
	栃木県 宇都宮白楊高等学校	高橋 黎	東京都 田園調布双葉高等学校	渡辺 紗弥	神奈川県 横浜商業高等学校	増田 愛	山形県 長井工業高等学校	高橋 美咲	秋田県 東雲中学校	松嶋 駿
	AR運転支援グラス「Aeye」(アイ)		通勤		スーパー?		体育館の床をタッチパネルにしよう大作戦Gym panel		ビッグデータを活用した「混雑の『見える化』と 「会場の混乱回避」	
4	005-003	パネル番号:04	012-001	パネル番号:11	023-001	パネル番号:18	030-004	パネル番号:25	031-002	パネル番号:32
	愛知県 春日井工業高等学校	江本 将	東京都 田園調布双葉高等学校	小野寺 葵	福井県 北陸高等学校	竹澤 悠仁	岐阜県 岐阜総合学園高等学校	加藤 沙矢佳	沖縄県 名護商工高等学校	仲間 俊貴
	資源ゴミの回収率アップシステム		薬の飲み忘れ防止ピルケース		スマートフォンでスマートに優先席へ		適切な空気圧で地球を救う！		観客席IT化…	
5	024-002	パネル番号:05	004-001	パネル番号:12	018-001	パネル番号:19	030-002	パネル番号:26	016-003	パネル番号:33
	兵庫県 神戸商業高等学校	吉田 はな	茨城県 水戸工業高等学校	倉本 諒太	神奈川県 厚木西高等学校	島田 俊博	岐阜県 岐阜総合学園高等学校	岩田 悠子	静岡県 下田高等学校	渡邊 彩奈
	分別ボックス「しわけるん」		お似合いファッション決定システム		夢の中で誰でも楽しめる！リアルな空想空間 体験マシン！！		スマートな配達		あなたも、東京オリンピック選手のコーチを受けられる	
6	025-001	パネル番号:06	014-001	パネル番号:13	015-002	パネル番号:20	010-009	パネル番号:27	002-002	パネル番号:34
	神奈川県 磯子工業高等学校	尾上 智紀	東京都 渋谷教育学園渋谷高等学校	志佐 麗奈	栃木県 宇都宮白楊高等学校	六波羅 裕香	福島県 会津若松ザベリオ学園高等学校	蓮沼 雅之	群馬県 伊勢崎工業高等学校	吉田 和麻
	「サイクリングアドバイザー」		ハラヘルプロジェクト		LIVE View (ライブ ビュー)		リラックス総合病院		東京オリンピック観戦システムスペースリアリ ティ	
7	007-006	パネル番号:07	001-001	パネル番号:14	005-002	パネル番号:21	032-001	パネル番号:28	019-001	パネル番号:35
	岐阜県 関商工高等学校	朝川 勝矢	宮崎県 宮崎工業高等学校	富永 竜矢	愛知県 春日井工業高等学校	武田 勇太	神奈川県 元石川高等学校	横井 滉	和歌山県 紀北工業高等学校	溝本 尚己
	私、どうすればいい？		ITを活かした未来の実現可能性のある保健室 健康管理システム		健康管理システム		ウェアブルコンピュータの未来(仮)		マラソンランナーと共にゴールを目指すバーチャルシステム (東京オリンピックをITで盛り上げる)	