

# に・ゼロ・いち・なな パソコン甲子園2017

## モバイル部門 競技要項

---

### 1 モバイル部門の概要

モバイル部門競技では、テーマに基づきAndroid搭載のスマートフォンに対応した“夢のある”アプリを企画・開発し、その総合的なプロデュース力を競い合います。

### 2 テーマ

今回のテーマは

**「友と学ぶ」** です。

皆さんにとって、「友」とはどんな存在でしょうか。一人ではできないことや、やりたくないことも、友達と一緒にならできるといった経験をしたことがある人も多いのではないのでしょうか。特に「学び」の面では、友と一緒に学ぶことで、喜びや厳しさを共にしながら問題に向き合いその壁を乗り越えることができ、その中で新たな問題や解答に気付くことができます。また、「学び」とは、学校の勉強だけではありません。部活動や学習塾、趣味や遊びの中からも学ぶことは沢山あるでしょう。皆さんがパソコン甲子園に向けてメンバーとともにアプリを企画する経験も、“友との学び”と言えるのではないのでしょうか。

皆さんの想像力を膨らませながら、「友と学ぶ」というテーマを基に、自由な発想で“夢のある”アプリを企画してみてください。例えば、友人と一緒にテスト勉強をする際に使用するアプリ、趣味仲間とその分野を極めるために活用できるアプリなど、様々な「学び」の場面で活用できる可能性が広がっています。友との学びにテクノロジーをプラスすることで、どんなことができるようになるのでしょうか。どんなアプリがあったら、友との学びがより楽しく、有意義なものになるのでしょうか。出来上がったアプリは、きっと皆さんのすばらしい未来に向けた新たな気づきを与えてくれるはずです。

### 3 競技ルール

- (1) 同一学校の3名以内の生徒でチームを構成し、企画書及び作品を制作します。
  - ※ チームの構成人数を最大3名とし、1名からでも参加できます。
  - ※ 7 応募上の注意 (2) もあわせて確認してください。
- (2) 予選では、テーマに基づき作成されたアプリの企画書を審査し（予選ではアプリの制作提出の必要はありません）、本選出場チームを決定します。本選出場チームはアプリの制作

と本選会場での発表を行います。

(3) 1チームにつき、応募可能な作品（企画書・アプリ）は1作品のみとします。

(4) 応募作品はAndroid端末に対応したアプリとします。

※企画の方法、開発環境の構築やプログラミングの学習については、下記のサイトを活用ください。

・Android Developers (Google 公式)

[<https://developer.android.com/training/index.html>]

・Android Seminar for パソコン甲子園

[<https://sites.google.com/view/pckmobile/>]

・Android Docs (Fab 蔵)

[<https://fabkura.gitbooks.io/android-docs/content/index.html>]

(5) 応募いただく作品には、以下のような構成が考えられます。

- ・ソフトウェアのみで構成されたアプリ
- ・ハードウェアと連携したアプリ
- ・人の動作と連携したアプリ（スマートフォンを使ったゲーム等）
- ・インターネットの情報と連携したアプリ

## 4 予選について

### (1) 予選の方法

パソコン甲子園事務局による審査会（応募者の出席を要しない）を実施し、応募のあった企画書の審査を行い、本選に進出する10チームを決定します。

なお、できるだけ多くの学校の本選出場が可能となるように、同一校からの選出は2チームまでとします。

### (2) 予選の審査基準

以下の4つの観点を総合的に審査します。

1. 企画力：テーマに対する発想力、モバイルアプリの機能が活用されているか等
2. インパクト：内容の面白さ、新規性、メッセージ力等
3. 実現可能性：アプリ開発の知識、企画を実現させる為の展望があるか、構成がしっかり練られているか等
4. 実用性：アプリの機能が実用的か等

### (3) 予選の結果通知

平成29年7月21日（金）に、本選出場チームに対して本選出場通知を発送するとともに、出場チーム名、学校名及びチーム番号をパソコン甲子園のWebサイト上で発表します。

### (4) その他

予選にかかる経費（郵送料、制作にかかる費用等）については、参加者の負担とします。

## 5 本選について

### (1) 本選開催日

平成29年11月3日(金・祝)、4日(土)

### (2) 作品の制作及び提出について

本選出場チームは予選において作成した企画書をもとに作品を制作し、平成29年10月4日(水)までに提出します。その後、パソコン甲子園事務局による事前チェックを経て、本選で発表する作品を完成させます。

事前チェックの提出では、次の3点をCD-R・USBメモリ等の記憶媒体に保存し、事務局まで送付して下さい。(メール等での送付も可能とします。)

- ・ アプリをダウンロードし、作品の内容を確認するために必要となるデータのすべて
- ・ 実際にアプリを起動し、作品を使用している様子を撮影した動画
- ・ 作品の使用方法を補足する説明書・マニュアル(書式は自由とします)

### ※ スケジュール

平成29年5月8日(月)～7月7日(金)	企画書の作成及び送付期間
平成29年7月21日(金)	本選出場チーム発表
～10月4日(水)	本選出場チームの作品の制作期間
平成29年10月4日(水)	事前チェックの提出締切
平成29年10月16日(月)	事前チェック結果送付日
～11月3日(金・祝)	本選出場チームの作品の修正期間
平成29年11月3日(金・祝)、4日(土)	本選開催

※ 本選出場チームの決定後、作品の提出まではおよそ2か月半となります。企画書の作成時から、計画的な制作スケジュールを検討しておくことを推奨します。また、事前チェックの後、本選までのおよそ1か月間は作品の修正ができますが、あくまでも最終段階の微調整を行う期間として位置付けています。本選出場チームは、10月4日(水)までに制作途中ではなく、アプリを起動し、使用可能な完成した状態の作品を提出してください。また、本選でのプレゼンテーション及びデモンストレーション・セッションの準備を並行してすすめてください。

※ 事前チェックの結果によっては、各チームに修正作業等を行っていただくことがあります。

### (3) スマートフォンの貸与

アプリの制作にあたり、パソコン甲子園事務局より各チームに1台ずつスマートフォンを貸与します。ただし、それぞれのチームが用意したスマートフォンにより制作を行ってもかまいません。

### (4) チューター制度

各本選出場チームには会津大学生がチューターとして付き、開発スケジュールの進捗管理

や必要に応じて開発に関するアドバイスをメールや電話で行います。アプリ開発に際して分からない点や不安なことなど、何でもご相談ください。詳細については本選出場チームに連絡します。

#### (5) 制限事項

- ① 本選で発表する作品（ハードウェアと連携した作品を含む）は、100サイズの段ボール（A式）1箱に納められる範囲内で制作してください。ただし、作品のサイズ制限にはデモンストレーション・セッションで使用するパソコン等の物品は含まれません（ノートパソコン、作品を説明するポスター及び掲示物、所属学校の紹介を目的とした写真、旗、のぼり等）。  
なお、デモンストレーション・セッションで使用可能な電源は、最大15アンペア程度となることを考慮して制作してください。本選競技の前、作品の最終確認において、サイズ制限をオーバーしていた場合は、審査の際減点対象となります。
- ② デモンストレーション・セッションで使用するノートパソコン等の電子機器を除く物品（①参照）については、事前に郵送することができますが、送付費用は全て本選出場チームが負担してください。（物品等は「6応募方法（2）」の宛先に送付してください）。  
なお、上記物品等に関しては、各チームに割り当てられたブース内に収まるようにしてください。
- ③ デモンストレーション・セッションにおいては、開発したアプリに直接関係するもの限り、配布物として来場者に配布することができます。

#### (6) 本選の方法

- ① 本選では、各チームが持ち時間5分のプレゼンテーションを行います。企画・開発に込めた思い、作品の概要等を説明し、プレゼンテーション後には審査委員からの質疑応答があります（持ち時間5分には含まれない）。作品の詳細については、デモンストレーション・セッションで紹介することを前提とし、プレゼンテーションでは要点を絞り、制限時間内で簡潔にまとめてください。時間オーバーは審査において減点されます。  
なお、プレゼンテーションでは、競技会場のステージ上でパソコン（事務局でも用意しますが、持ち込みも可）とオーバーヘッドカメラを使用し、スマートフォンや各チームが用意したパワーポイント等をスクリーン上に映すことができます。また、作品にスマートフォンと連携するハードウェア等が含まれる場合は、プレゼンテーションで使用することを認めます。ただし、ステージ上で使用可能なパソコンは1台とし、スマートフォンやパソコンの画面を映すスクリーン及びモニターは事務局で用意したものに限り（スクリーン×1台、モニター×1台）。なお、事務局で用意したスピーカーをパソコンに接続し、使用することができます。  
その他に、プレゼンテーションで使用したい機器等があれば、必ず事務局に問い合わせ確認してください。

※ プレゼンテーションの順番及びデモンストレーション・セッションのブース位置について

はクジにより決定します。

- ② プレゼンテーション後は、チームごとの発表ブースにて、作品の紹介及び体験を提供するデモンストレーション・セッションを行います。セッションでは、審査委員及び来場者からの質問に随時対応するとともに、アプリの操作方法等を説明しながら、作品のPRを行います。

なお、ブースの様子は本選出場チーム決定後に発表します。昨年のデモンストレーション・セッションの様子は、下記URLにてご覧頂けます。

・パソコン甲子園2016モバイル部門競技の様子

[http://web-ext.u-aizu.ac.jp/pc-concours/2016/final/f\\_photo\\_mobile.html](http://web-ext.u-aizu.ac.jp/pc-concours/2016/final/f_photo_mobile.html)

#### (7) 本選の審査基準

各チームの作品、プレゼンテーション及びデモンストレーション・セッションの内容を、以下の4つの観点から審査します。その上で、審査員は“夢のある”アプリを企画・開発する総合的なプロデュース力があるかどうか重点を置いて協議し、入賞チームを決定します。

なお、来場者から最も優れていると思う作品を選んで投票してもらい、その結果は審査において考慮します。

1. 技術力：選手の開発スキル、実装された機能の完成度、動作の安定性等
2. デザイン：ビジュアル的な見栄え、表現技法、使い勝手等
3. イノベーション：ユーザーが体験できる楽しさ、ビジネス性、独創性、発展可能性等
4. プレゼン力：プレゼンテーション及びデモンストレーション・セッションの出来栄等

#### (8) 本選における貸与物品について

本選当日は各本選出場チームに下記の物品を貸与します。

・貸与物品

- ① テーブルタップ 1台

(本選では各チームに2口ほどの電源を用意する予定です。口数が足りない場合は貸与申請をしてください。)

- ② 2極→3極アダプター 1個

- ③ ディスプレイ (17インチ) 1台 (デモンストレーション・セッション用)

※ 貸与の可否については、本選出場チーム発表後に伺います。

※ 上記物品以外は貸与しません。

## 6 応募方法

### (1) 企画書

企画書のフォーマットは、パソコン甲子園のウェブサイト上にアップしますので、必ず所定の書式を使用してください。

### (2) モバイル部門参加申込兼企画送付書

必要事項を記入し、学校長の公印を押印の上、企画書とあわせて提出してください。

パソコン甲子園の Web サイト上の「受付状況」にアップしますので、必ず確認してください。企画書等を送付した後、10 日以上経過しても応募の情報が反映されていない場合は、パソコン甲子園事務局までご連絡ください。

#### 【企画書の募集期間】

平成 29 年 5 月 8 日（月） ～ 平成 29 年 7 月 7 日（金）【必着】

#### 【宛 先】

〒965-8580（専用郵便番号）

会津大学内

パソコン甲子園事務局 「モバイル部門」係

## 7 応募上の注意事項

- (1) 応募作品は、応募者本人たちが作成した未発表のものに限ります。他のコンテストへの重複応募は認めませんので注意してください。
- (2) 作品の制作は、原則チームを構成する 3 名以内のメンバーのみで行うこととし、特に提出するソフトウェア用ソースコードの作成は、チームのメンバーのみが行ってください。ソフトウェアのコンポーネントの一部を担当する等、補助的に携わった協力者がいる場合、もしくは応募者が制作していない素材等が作品に含まれる場合は、協力者の人数及び協力内容と、どのような素材等を使用したのか出自を明記し、作品に添付したうえで応募することを認めます（企画の段階では企画書に記載し、作品の制作時は事前チェック提出時に A4 サイズの用紙に上記の情報について明記し、添付してください）。なお、協力者は参加者と同じ学校の生徒（高校生及び高等専門学校生の 3 年生まで）に限ります。  
協力者、素材等の内容を確認するため、パソコン甲子園事務局から応募者に連絡する場合があります。これらの情報について事前に連絡がなく、本選等において判明した場合は、審査において大きく減点します。
- (3) 一旦応募いただいた企画書は、予選終了まで修正はできません。また、応募いただいた企画書はパソコン甲子園の Web サイト上で公開することがあります。
- (4) 作品のすべて又はその一部について応募者が著作権を有しない場合は、権利者から必ず使用許諾等を受けた上で使用してください。第三者から権利侵害、損害賠償などの主張がなされた場合は、主催者は一切の責任を負いません。
- (5) 応募のあった作品に係るすべての著作権は応募者に帰属します。ただし、応募者及び他の権利者は、主催者又は主催者が認めた者が作品の一部または全部を複製、上映、上演、放送、展示及び出版での利用を無条件で許諾するものとします。また、本選で発表されるアプリについては、パソコン甲子園の Web サイト上にて無料でダウンロードできるように公開、提供することがあります。

- (6) 応募のあった作品は返却しませんので必ずバックアップをとってから応募してください。
- (7) 応募に必要な記憶媒体や郵送にかかる経費については応募者の負担とします。
- (8) 郵送中の事故や記憶媒体の破損等の事故が発生した場合は、原則として応募が無効となりますが、個別のケースについて応募者に連絡し対応を協議します。

## 8 問い合わせについて

パソコン甲子園モバイル部門に関する質問等は、電子メールを利用してください。なお、質問にあたっては、電子メールの表題を「モバ質問」としてください。

予選、本選を通じて参加チームへの連絡事項等を随時パソコン甲子園の Web サイト上に掲載しますので、定期的に確認してください。

【メールアドレス】 [pc-proj@u-aizu.ac.jp](mailto:pc-proj@u-aizu.ac.jp)

【電話番号】 0242-37-2532

【公式 Web サイト】 <http://www.u-aizu.ac.jp/pc-concours/>