

# に・ゼロ・に・ゼロ パソコン甲子園2020

モバイル部門

競技要項【改定版】

## 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

**「食と健康～家族とともに～」** です。

「食」も「健康」も皆さんが日々生活していくために必要なものです。

でも、そこに「家族」がプラスされたら、なんだか温かい気持ちになりませんか。

現代社会では、共働き世帯の増加、3世代同居世帯の減少など、「家族」形態が変化しています。皆さんも、放課後の部活動や習い事があると、家族と一緒に食事をする機会が減っているかもしれません。朝の欠食、子どもの偏食、高齢者の孤食など、「食」に関する問題点は多く挙げられ、それが生活習慣病など私達の「健康」を脅かすこととなります。

「和食」は2013年に無形文化遺産に登録された、私達日本人が世界に誇る伝統的食文化です。「健康」であるために理想的なその慣習でさえ、「家族」形態の変化により継承が難しくなっています。

皆さんの想像力を膨らませながら、「食と健康～家族とともに～」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。

家族とともに、「食」を通して「健康」になることで、皆さんも改めて「家族」の大切さに気づくはずですよ。

## 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。
  - ※ 8 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

とオンライン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（WEBアプリも可）。
- (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
  - ・インターネットの情報と連携したアプリ

## 4 相談窓口について

今年から、モバイル部門の相談窓口を開設しました。詳しくは P.7（最終ページ）をご覧ください。なお、避けた方がよい企画書の例や環境開発の構築について、モバイル部門担当教員が以下に掲載しています。

企画書送付前に必ず確認してください。

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



## 5 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8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

2020年7月31日（金）に、本選出場チームに対して本選出場通知を送付するとともに、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。

## 6 本選について

### (1) 本選開催日

2020年11月15日(日)

### (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、2020年10月7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2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
- ・ 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)

また、アプリ動作等説明動画を作成し、本選前2020年11月11日(水)までに提出します。この動画は本選審査会でのみ使用します。

#### <スケジュール>

2020年5月7日(木)～7月17日(金)	企画書の作成及び送付期間
2020年7月31日(金)	本選出場チーム発表
～10月7日(水)	本選出場チームの作品の制作期間
2020年10月7日(水)	事前チェックの提出締切
2020年10月23日(金)	事前チェック結果送付日
～11月11日(水)	本選出場チームの作品の修正期間
2020年11月11日(水)	アプリ動作等説明動画と作品の提出
2020年11月15日(日)	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7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。
- ※ 本選審査補足資料のアプリ動作等説明動画は、すべての画面遷移とアプリケーション使用の流れ(どのような操作をしたら、どのような画面が出るか)がわかるような動画とし、スマートフォンの画面とキャプションのみで構成し、作成してください。本選前、11月11日(水)

までに提出してください。提出方法の詳細については、各本選出場チームに通知します。

### (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。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構いませんが、本選時は本事務局が準備したスマートフォンにて実装が必要ですので、必ず貸与したスマートフォンにて動作を確認してください。

### (4) 制限事項

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。

### (5) 本選の方法

#### ① プレゼンテーション（8分間）

・オンラインにて各チームが持ち時間8分のプレゼンテーションを行います。プレゼンテーションの後には審査員からの質疑応答があります（持ち時間8分には含まれない）。企画・開発に込めた思い、作品の概要等を説明し、要点を絞り簡潔にまとめてください。

また、作品の詳細に関し、主要な画面遷移とアプリケーション使用の流れ（どのような操作をしたら、どのような画面が出るか）が分かるよう作品のデモンストレーションを入れてください。使用するシステムや必要な環境等については、各本選出場チームに通知します。

なお、時間オーバーは審査において減点されます。

・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。その他に、プレゼンテーションで使い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。

#### ② アプリ動作等説明動画（5分間）

・すべての画面遷移とアプリケーション使用の流れ（どのような操作をしたら、どのような画面が出るか）がわかるような動画を作成し、11月11日（水）までに提出します。

なお、動画はスマートフォンの画面とキャプションのみで構成されたものとします。

・提出頂いた動画は、審査の補足資料とします。

### (6) 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。

- 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

## 7 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】

2020 年 5 月 7 日（木） ～ 2020 年 7 月 17（金）《必着》

※2020 年 7 月 17（金）必着で原本を提出できない場合は、必要データを E-mail に添付して提出（7 月 17 日中）後、原本も併せて送付（7 月 17 日消印有効）してください。

#### 【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

E-mail: pc-proj@u-aizu.ac.jp

## 8 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。

## 9 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】 <https://u-aizu.ac.jp/pc-concours/>

# モバイル部門の疑問何でも相談ください！

モバイル部門担当教員・会津大学生・事務局で構成された「モバイルチーム」が、アプリ開発におけるみなさんの疑問・問題解決のアドバイスをします。

例えば、

- ・こんなアイデアで企画書を作りたいけど、どんな企画書を作ったら本選に進めるかな・・・？
- ・このアイデア、xx（技術）を使って実装したいけど、実装方法でアドバイスが欲しい。

など、電子メールにてお気軽にご相談ください！

なお、電話での相談には応じていません。



**E-mail:** [pck-mobile@u-aizu.ac.jp](mailto:pck-mobile@u-aizu.ac.jp)

※質問の内容によっては、お時間をいただいたくことがあります。

また、不公平となるようなことはお答えできません。

※「Android Seminar for パソコン甲子園」にて、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掲載しています。

是非活用してください。

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

