

ANNIVERSARY

BOOK

中高生国際

Ruby プログラミングコンテスト

International Ruby Programming Contest

あいさつ

この度、中高生国際 Ruby プログラミングコンテストは 10 周年を迎えることとなりました。これもひとえに、皆様の温かいご支援ご厚情のおかげと深く感謝申し上げます。

今日、コンピュータは様々な場面で活用され、人々の生活を便利で 豊かなものにしています。

同時に、子どもたちが将来どんな職業に就くとしても、コンピュータを 理解し上手に活用していく力が求められます。

このコンテストを通じ多くの子どもたちがプログラミングに親しみ楽しんでくれたのではないかと想像しています。

そしてこれからもプログラミングがもっと皆さんの身近な存在となるようコンテストを盛り上げていきます。

コンテストへのチャレンジを通して、未来への可能性をぜひ拡げてください。

未来ある子どもたちのチャレンジをこれからも応援します。

中高生国際Rubyプログラミングコンテスト実行委員会 委員長 井上 浩

現代社会はコンピュータとプログラミングにすっかり依存しています。 プログラミングこそ未来を創る手段です。ここでもっとも重要なのは柔軟な発想とあふれるやる気で、年齢は関係ありません。

10周年を迎える「中高生国際Rubyプログラミングコンテスト」は、皆さんの可能性に期待し、応援しています。これまでも素晴らしい作品を多く見せていただきましたが、これからも皆さんのチャレンジにより新たな扉が開かれると確信しています。

中高生国際Rubyプログラミングコンテスト 審査委員長 まつもとゆきひろ

概要

「中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト」は
子どもたちがプログラミングを学び、自分でコンピュータを動かしたときの感動や
つくった作品を発表する体験を通して
新しい世界への興味や関心を呼び起こし
将来への夢を育むことを目的に開催するイベントとして 2011 年より始まり
このたび、おかげさまで 2021 年度の大会で
10 周年を迎えることになりました。

その記念事業の1つとして 当コンテストを支えてくださった皆さまへの感謝を伝えるとともに 10年間のあゆみを振り返り これから応募を目指す次の世代への贈り物にしたいと考え この記念誌を作成しました。

「つくりたい!が世界を変えていく!」

当コンテストをきっかけに未来の可能性を拡げてほしいと思っています。

Rubyとは /

まつもとゆきひろ氏が開発した 日本発のオブジェクト指向スクリプトプログラミング言語です。 従来のプログラミング言語と比べて シンプルで効率の良いプログラミングが実現でき 国内はもとより世界中で注目され、使われています。

次ページから10年間のあゆみを振り返ります。

- 中高生国際 Ruby プログラミングコンテストの幕開け
- Ruby City MATSUEから最優秀賞受賞



U-15の部 最優秀賞

匿名 N さん (東京都)

「暗記君」





プレゼンの様子

U-18の部 最優秀賞

伊藤 伸さん(島根県)

「BooBoo アクション」



プレゼンの様子



作品画面

特別講演

縣 秀彦氏

自然科学研究機構国立天文台 天文情報センター 普及室長 准教授

「宇宙ってこんなに面白い! ~三鷹発137億光年宇宙の旅~|



集合写真

第 2 回

応募件数 55件

- 小学生が最優秀賞受賞
- ●初の海外(米国)からの応募
- ●マルチ対戦型ゲームが登場



U-15の部 最優秀賞

山内 奏人 さん (東京都) 「忘れ物なくし隊」







作品画面

U-18の部 最優秀賞

松本工業高等学校 電子工学部 Ruby 班 (長野県) 「Around to the GOAL

(アラウンド・トゥ・ザ・ゴール)



プレゼンの様子



作品画面

特別講演

國中 均氏

宇宙航空研究開発機構・宇宙科学研究所・教授、工学博士

「はやぶさ小惑星探査 ~電気ロケットが拓く宇宙大航海時代~|



集合写真

小学生で最優秀賞を受賞した山内奏人さん。 2017年から、審査委員を務めてくれています



- ●初のIoT作品で最優秀賞受賞
- "うどん県" 香川県さぬき市から初応募で最優秀賞受賞
- ●初めての試みとして、Ustreamによるライブ配信を実施
- ■この年から毎年ノベルティを作成



さぬき南中学校パソコン部 (香川県)

「さぬき南中交通教室」





プレゼンの様子

作品画面

U-18の部 最優秀賞

松本工業高等学校 電子工学部 Ruby 班Aチーム

[Ruby smart House]





プレゼンの様子

作品画面



山北 昌毅氏

東京工業大学大学院理工学研究科機械制御システム専攻 准教授

「ロボット開発と国際親善ロボコン」







集合写真

応募件数 77件

- WEBアプリケーションを使った作品やオープンデータの 活用を目的とする作品が登場
- ●東京都からの応募者が最優秀賞 ●米国からの応募あり



U-15の部 最優秀賞

滝沢第二中学校科学技術部 (岩手県)

「イライラ人生ゲーム」





プレゼンの様子

作品画面

U-18の部 最優秀賞

石部 大夢 さん (東京都) [bcml]



プレゼンの様子



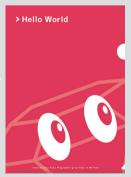
作品画面

特別講演

中島 秀之氏

公立はこだて未来大学 学長

「大人たちの知らないITの可能性 ~人工知能が創る未来の社会~」



ノベルティのクリアファイル





集合写真

- ●小学3年生が最終審査会進出
- ゲームとWEBアプリケーションを組み合わせた作品登場
- コスプレでプレゼンテーション!?



U-15 の部 最優秀賞

滝沢第二中学校科学技術部 プロ魂女子部(岩手県)

「伝説のだんご職人」





U-18の部 最優秀賞

坂田 和也 さん(長野県) [Thirty Play List]





プレゼンの様子

作品画面



高橋 宏和氏

NTT未来ねっと研究所 主任研究員

「プログラミングが支えるこれからのインターネット」





集合写真

応募件数 67件

- ●U-15にて岩手県滝沢第二中学校がタイトル総なめ
- ●3年連続ファイナリストが登場
- ●審査対象作品全部がゲーム作品となった



U-15 の部 | 最優秀賞

滝沢第二中学校科学技術部 姫神山チーム (岩手県)

「盤面の支配者」 (Board of the Master)





プレゼンの様子

作品画面

U-18の部 最優秀賞

千田 小百合さん(岩手県) 「N-fall(エヌ・フォール) |







特別講演

中山 五輪男 氏

ソフトバンク株式会社、ソフトバンクロボティクス株式会社 首席エヴァンジェリスト

プレゼンの様子

「Pepperと人工知能が創り出す新たな世界」



ノベルティのフリクションペン



集合写真

- ●部門が「ゲーム部門」と「クリエイティブ部門」に変更
- ●年齢や性別に関係なく、才能あふれる作品が集まる
- 最終審査会に、互いに学ぶ 「体験コーナー」 設置



ゲーム部門 | 最優秀賞

福永 蓮 さん (愛媛県) 愛媛県立松山工業高等学校

「ぴったり迷路」





プレゼンの様子

クリエイティブ部門 | 最優秀賞

大会二連覇!

千田 小百合 さん (岩手県) 「Ultimus」





作品画面



池澤 あやか氏

タレント・エンジニア

「つくりたい!が世界を変えていく!」





ノベルティのステッカー



集合写真

第 8 回

応募件数 90件

- 審査委員長による [Matz(マッツ)賞」 がスタート
- プログラミング教育のためのゲーム作品が受賞
- 開催地三鷹から初の最優秀賞



ゲーム部門 | 最優秀賞

伊賀 成啓 さん(鳥取県)

[EASY CODING]





プレゼンの様子

作品画面

クリエイティブ部門 | 最優秀賞

小林 心さん(東京都)

[Quiz Note]





特別講演

平井 武史 氏

ネイロ株式会社CEO/クリエイティブプロデューサー

「現代のゲーム開発レシピ」



ノベルティの暗記下敷き



来場者用持ち帰り袋も 作りました



集合写真

- ●応募件数が初の100件超え
- ■ロボットを使用した作品や海外からの応募などバラエティに富む
- 独特のコダワリをもつゲームが入賞の傾向

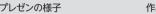


ゲーム部門 最優秀賞

滝沢第二中学校 科学技術部 チーム「ゴースト」 畠山 響 さん (岩手県)

TOWER of GRIME REAPER







作品画面

クリエイティブ部門

最優秀賞

伊藤 貴之 さん (兵庫県) 「Denser」



プレゼンの様子







千代田 まどか 氏

Microsoft クラウド・デベロッパー・アドボケイト

「好き!が世界を変えていく」



ノベルティの スマホスタンドタッチペン



集合写真

第 1 0 応募件数 101件

- 初の最終審査会オンライン開催
- ●懐かしさを感じるゲーム作品が多く登場
- クリエイティブ部門は大人顔負けの作品も



ゲーム部門 | 最優秀賞

松江高専の人

石原 爽さん、山本 崇人さん

(島根県)

[Spell Out]







SCORE :

プレゼンの様子

作品画面

クリエイティブ部門 最優秀賞

Nucumo

三橋 優希さん、野崎 智弘さん (東京都)

[Minory]







作品画面

ルビコンサポーターズに / なればもらえる



スタッフTシャツ

ノベルティのエコバッグ

コロナ禍でオンライン開催 集合写真もスクリーンショットに



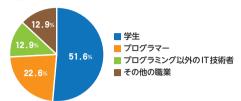
集合写真



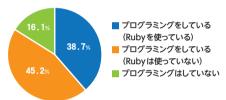
過去10年の入賞者アンケート

アンケート実施時期:2021.7月 回答総数31名

ℚ 現在のご職業は?



Q 現在の仕事や趣味等で プログラミングをしていますか?



Q. どのようなプログラムを作成していますか?

- ●ゲーム、ゲームサーバ関係
- ●OSS(Redmineなど)の開発に参加、業務システムの開発
- ●訪問者受付・管理システム
- Rails チュートリアル・Rails ガイドのデザイン改善等
- Railsを用いた買い物サイト など

Q. 作成しているプログラム言語は?

ラダー / Kotlin / PHP / Javascript / HTML / Ruby / Python / R / C / C++ など

Q Ruby コンテストに応募して 良かったと思いますか?



良かったと思う理由

●プログラミングが楽しいと思えるきっかけになった / ●一つの明確な目標を持ちながら制作するという経験を得ることができた / ●就職先でプレゼンテーション力などを評価してもらえた / ● ロ年代のプログラミング作品を共有できた

Q コンテストの思い出、 忘れられないエピソードは?

作品作成時

- ●提出前にPCが起動しなくなり、バックアップやバージョン管理の大切さを痛感
- ■試行錯誤を繰り返し初めてプログラムが動いたときは、どんな作品でも感動した
- ●海外の会社やライブラリの作成者に直接メールで質問したり連絡したこと

晶終審杳弇

- すごく緊張したが審査員のみなさんが面白い質問をしてくださりとても和んだ
- ●自身の作ったものを多くの方に向けてプレゼンテーションを行ったのは忘れがたい思い出
- ●他の方のプレゼンや製作物が素晴らしく、自分も頑張ろうとモチベーションが上がった

○ 応募した経験はその後役に立ちましたか?



●僕の全ての活動はあの日始まったと思っている / ●会社等では当たり前のチーム制作の経験をしておいてよかった / ●プレゼンテーションの練習はその後、人前で話す機会に生かすことができた / ●大学の自己紹介や企業の面接で自分の大きな経験として話すことができた / ●今の仕事に繋がっています

後輩たちのために ~これから目指す人へのメッセージ!

- ◆仲間達と毎日遅くまで作品制作をしていた時間は、今でも大切な時間だったと感じています。取り組んでいる瞬間や仲間との関わりを大切にし、満足のできる作品を作り上げてください。
- ◆初めて応募をする時、ドキドキしたり「こんなので大丈夫かな?」と不安になるかもしれません。ですが気にせず応募しちゃいましょう! 実際にお仕事をされているエンジニアの方からフィードバックやアドバイスが貰えるチャンスです。
- ひとつの成果物を完成まで持って行き、それをたくさんの人に見てもらうという経験はなかなかできるものではないので、それを学生のうちにできるというのは素晴らしいことだと思います。
- ●是非、応募して一歩を踏み出してほしいと思います。
- ●プログラム初心者でもアイデア1つで優勝できる可能性もあります。無理だと言わずに挑戦してみましょう。
- ■コンテストは緊張するし不安だけど、良いものを「作らなきゃ」ではなく、その過程が楽しい、楽しむことが一番重要と思います。「楽しい」は人を動かす原動力です!

Interview





最優秀賞最年少受賞者 現コンテスト審査員 山内 奏人 さん

Rubyコンテストは自分の原点

現在は、創業してWEDという会社の代表をやっています。社員の半分はエンジニアなので、日々 社員と会話をする中で、プログラミングの経験は活きているなと感じます。今考えると、小学生 の時に参加した Ruby コンテストが自分の原点だったと思います。あの時は中学受験もあり、コン テスト終了と同時にパソコンを取り上げられました(笑)。プログラムを書くこと、物を作ることが 面白いと思えたことと、最優秀賞をいただき世の中に認められたと思えたことが、自分の自信に なり、その先に繋がるきっかけになったと思います。将来的にエンジニアにならなくても、プログ ラミングは物事を仕組み化する頭の使い方など、様々なものが養われると思います。そして自分 で手を動かし頭を使いながら作ったものが数百万人、数千万人に使われるようになっていくのは、 何よりも達成感があります。これからコンテストに応募する人にも、ぜひチャレンジして欲しいと 思っています。



応募作品数最多記録保持者 **篠﨑 侑雅** さん

プログラミングは魔法のようなもの

現在はプログラマーとして働いています。当時を振り返ると、最初の頃はプログラムの文法とか何も分からない状態で作り上げた作品なので、今ソースコードを見返すと下手だなと思いますね。部活動で仲間と作品を作ったのですが、後輩達に「こういうコードの書き方をしたらいいよ」とアドバイスしたり、メンバーと一緒にデバッグを一通りまわしてバグを見つけたことは、今振り返ると楽しい思い出です。Rubyでゲームを作った経験や知識は他の言語にも活かすことができました。また、プレゼンテーション資料を作り、人前で話すということは、とてもいい経験でした。プログラミングは、こういうものが作りたいというものを実現できる魔法みたいなものです。最初はうまくいかなくても、諦めずに自分の思い描く世界を作って欲しいなと思います。試行錯誤の上最終的に完成した時は、感動し、達成感も感じられます。コンテストでその成果に向かって頑張って欲しいなと思います。



最優秀賞最多受賞者 千田 小百合 さん

プログラミングで世界が広がり、夢になっていく!

現在は岩手県立大学ソフトウェア情報学部4年生です。教職課程を履修し、大学院にも進学予定で、将来、何らかの形で岩手県の情報教育に携わる職業に就きたいなと考えています。母校の高校の教育実習でプログラミングの授業を行った際、生徒達が楽しそうに目を輝かせてやってくれたのがすごく嬉しかったです。中学3年生の時に地元のRubyプログラミング教室を受け、初めてプログラミングについて知りました。興味本位からプログラミングを学び続けることによって、自分の知らなかった世界が広がり、夢になっていく感覚がありました。コンテストの作品作りやプレゼンの練習などを通して、学校以外の様々な人と交流したこと、度胸が付いたことが、自分自身の大きな成長に繋がったと感じています。当時は、こんな作品でコンテストに応募していいのかなと思いましたが、自分の身にもなる絶対に後悔はないコンテストだと思います。ぜひ勇気を持って頑張って欲しいなと思います。

発行: 2021年12月4日

編集 中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト実行委員会

事務局 株式会社まちづくり三鷹

〒181-8525 東京都三鷹市下連雀 3-38-4 三鷹産業プラザ TEL:0422-40-9669 E-mail:ruby@mitaka.ne.jp https://www.ruby-procon.net/

Twitter 💟 @ruby_mitaka

