

中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト 2022 in Mitaka

募 集 要 項

1 目的・主旨

中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト 2022 in Mitaka 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引き起こし、将来への夢を育むことを目的に実施します。

2 コンテストの内容

(1) 募集区分及び対象者

募集区分は、次の2つです。各々個人または団体(生年月日が2004年4月2日以降)で応募できます。U-15、U-18の年齢区分はありません。

① ゲーム部門

② Web アプリ・IoT 部門 (ゲーム以外のプログラム作品)

- ・ Web アプリ…Ruby on Rails や Sinatra 等を使用した Web アプリケーション
- ・ IoT…mruby 等を使用した組み込みソフトウェア

(2) 募集作品

過去1年以内に、応募者自らがRubyで作成したオリジナルプログラムで、Rubyの特性を生かしたプログラムの優秀性、プログラミングの楽しさ、発想の面白さや工夫が感じられるような作品を募集します。テーマは自由です。テーマが思い浮かばない方は「身の回りの課題を解決するもの」「学校で役に立つもの」をヒントに考えてみてください。詳細は添付の仕様書をご覧ください。

3 募集期間等

(1) 募集期間

2022年7月15日(金)～2022年9月30日(金)までに、中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト実行委員会(以下、実行委員会)事務局宛に提出してください。(期限までに必着のこと。)

(2) 応募方法

作成したプログラムファイルをメール又はインターネットファイル転送サービスでお送りください。応募の際には、応募用紙と一緒に提出してください。

インターネットファイル転送サービスによる応募については、お問い合わせください。問合せ先・作品送付先は、本要項の最後にあります。

(3) 応募上の注意事項

- ・ 応募作品は、個人または団体で応募することができます。
- ・ 各部門最大3点まで応募できます。ただし、その場合でも、最優秀賞・部門賞として表彰されるものは各部門1点だけです。
- ・ 応募作品は、応募者本人が作成した未発表の作品で、応募者本人が著作権ほかの

すべての権利を保有しているものに限り、ただし、オープンソースとして公開されているライブラリを使用する場合は、ライブラリ名、バージョン、入手方法などを応募用紙に記入してください。

- ・キャラクターや音源などのフリー素材を使用する場合は、提供元の情報を応募用紙の所定の欄に必ず明示してください。
- ・他人の著作権、著作者人格権、名誉、肖像、プライバシーその他の権利を侵害するものでないものに限り、
- ・応募作品の著作権は、受賞の有無を問わず、応募者に帰属します。原則として、実行委員会事務局は当コンテストやその作品紹介のため、受賞作品をウェブサイトや媒体等で利用します。万が一著作権等に関する問題が生じた場合は、すべて応募者の責任とし、実行委員会及び同コンテストの後援団体、協賛・協力会社は一切の責任を負いません。
- ・応募作品に関し、何らかの障害でファイルが読めない・実行できない等の問題が発生した場合、実行委員会では責任を負いません。
- ・募集要項の規定に沿わない応募は、全て無効となります。
- ・応募作品は返却いたしません。

(4) 応募に関わる個人情報の取り扱い

本コンテストの応募に関わる個人情報は、実行委員会事務局が保有します。応募者は、同社が応募に関わる個人情報を本コンテストの運営及び同様の企画等の案内に使用することを承諾するものとします。

本コンテストの周知・広報のため、原則として最終審査会に出場する応募者の「学校名」、「生徒氏名」、「学年」及び最終審査時に撮影した応募者等の写真・動画を、当コンテストのウェブサイト、大会レポート（動画含む）等に掲載し、新聞社、放送関係等マスコミからの問合せに応じ、これらを提供いたします。

- ・株式会社まちづくり三鷹の個人情報保護方針はこちらからご覧ください

<https://www.mitaka.ne.jp/privacypolicy.html>

4 審査

一次審査・最終審査の2段階で審査します。審査は、有識者で構成される審査委員会において、プログラムの優秀性、プログラミングの楽しさ、発想の面白さや工夫が感じられる作品であるかどうかを総合的な観点から評価します。一次審査・最終審査はそれぞれ主に下記の視点から審査します。

(1) 一次審査方法

募集要領に従って提出された応募用紙に基づいて書類審査を行います。審査のポイントは、操作性・技術力・マニュアル作成能力などです。プログラムソースコードも審査の参考にします。ゲーム部門、Web サービス・IoT 部門から各5件程度が一次審査を通過します。

- ① 操作性
利用者の使いやすさなど
- ② 技術力

- プログラムの「美しさ」、論理的な構造など
- ③ マニュアル作成能力
読み手にとってのわかりやすさ、文書の簡潔さなど

(2) 最終審査方法

一次審査の上記3項目に加え、プレゼンテーションおよびデモンストレーションを総合的に審査します。審査のポイントは、独創性・将来性・操作性・技術力・発表能力（ドキュメンテーション能力、プレゼンテーション能力）などです。

- ・ 一次審査：作品・書類審査（2022年11月上旬に予定）
- ・ 最終審査：一次審査通過者は、同年12月3日（土）午後、三鷹産業プラザにて応募者のプレゼンテーションによる最終審査会を行います。
（発表や質疑応答等の方法は、別途一次審査通過者に事前にご連絡します。）
プレゼンテーションにおいて、応募作品のデモンストレーション実施を必須といたします。最終審査会参加に伴う交通費・宿泊費は実行委員会が補助いたします。詳細は事務局にお問い合わせください。
- ・ 海外からの応募について：5分程度のプレゼンテーション資料またはビデオレターを作成の上、お送りください。

※新型コロナウイルスをはじめとする感染症の状況により、開催内容を変更する場合があります。変更の場合は対象者に速やかにご連絡します。

5 審査委員(予定) (敬称略・順不同)

審査委員長

まつもとゆきひろ氏（一般財団法人 Ruby アソシエーション 理事長）

審査委員

野田 哲夫氏（島根大学 Ruby・OSS プロジェクトセンター長 教授）

田中 和明氏（九州工業大学大学院情報工学研究院 准教授）

笹田 耕一氏（クックパッド株式会社）

高橋 征義氏（一般社団法人日本 Ruby の会 代表理事）

森 正弥氏（デロイトトーマツコンサルティング合同会社執行役員）

6 表彰

- (1) ゲーム部門 最優秀賞、その他部門賞
- (2) Web アプリ・IoT 部門 最優秀賞、その他部門賞
- (3) スポンサー賞
- (4) アイデア賞
- (5) その他 奨励賞

ゲーム部門またはクリエイティブ部門の一次審査において、一次審査通過には至らないものの、将来を期待できる作品に贈られます。尚、受賞者は表彰式で発表され、賞状、副賞は後日郵送するものとします。

※各賞にはすてきな副賞が贈られます。詳細はHPで公開します。

※審査結果により、特別賞を設ける場合があります。

7 主催

中高生国際 Ruby プログラミングコンテスト実行委員会

[構成団体] 株式会社ネットワーク応用通信研究所、株式会社インターネットイニシアティブ、株式会社コミクリ、株式会社 DIVE INTO CODE、株式会社日経 BP、株式会社万葉、一畑電気鉄道株式会社、株式会社アカツキゲームス、一般財団法人 Ruby アソシエーション、三鷹 ICT 事業者協会、株式会社まちづくり三鷹

[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

8 後援(予定)

経済産業省、総務省、文部科学省、独立行政法人情報処理推進機構 (IPA)、島根県、東京都教育委員会、塩尻市、滝沢市、松江市、一般社団法人システムエンジニアリング岡山、一般社団法人コンピュータソフトウェア協会、一般社団法人徳島県情報産業協会、公益財団法人 孫正義育英財団、一般財団法人山田進太郎 D&I 財団、福岡県 Ruby・コンテンツビジネス振興会議、青山学院大学、岩手県立大学、公立ほこだて未来大学、国際基督教大学、信州大学、成蹊大学、電気通信大学、東京農工大学、日本経済新聞社多摩支局、三鷹市、三鷹市教育委員会

9 問合せ先・作品送付先

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 (担当: 大川、内藤、山下)

〒181-8525 東京都三鷹市下連雀 3-38-4 三鷹産業プラザ 2 階

Tel: 0422-40-9669 Fax: 0422-40-9750 e-mail: ruby@mitaka.ne.jp

URL: <https://www.ruby-procon.net/>

(問合せはメールにてお願いいたします。)