

U-22 プログラミング・コンテスト2017

第 051号

U-22プログラミング・コンテスト
公式Webサイト>>> <http://www.u22procon.com/>

発行：U-22プログラミング・コンテスト運営事務局

1 応募作品受付中！！

コンテストの申込受付が開始してもうすぐ1か月となりますが、皆さんの開発状況はいかがでしょう。

既に応募してきた方、アイデアを形にしつつある方など、さまざまかと思います。

今回は審査で重要となる提出資料の一つ、「動画」の作成ポイントについて紹介します。

・ポイント

提出用の動画は「2分以内」という時間制限があります。2分で作品のアピールポイントを動画上で表現できるか、が一つの重要なポイントです。

ゲーム作品ですとよくみられるのが、ゲームの概要を映像とコメントで表示させ、簡単なステージから難しいステージへと遷移し、難関ステージをクリアできるか？！といったストーリー性豊かなものが多いですね。確かにわかりやすく表現はされていますが、どこが一番アピールしたいところなのかが、少々見づらい作品も中にはあります。そこにアピールしたいところ、例えばビジュアル的な美しさを工夫したのであればビジュアル面を、自作のツールを開発したのであれば、そのツールについてなど、頑張った点、アピールしたい点、工夫した点などを盛り込むとより分かりやすい動画になると思います。

・撮影方法について

スマートフォンなどで画面を撮影すると少し見づらい動画となってしまいますので、何らかのアプリケーションを利用して画面そのものを録画いただくより見やすい動画に仕上がります。もちろん、人がモデルとなっている場合や画面操作を見せたい場合など、見せたいシーンは様々かと思しますので、複数画面表示や録画映像の内容など、切替して編集すると良いと思います。

U-22 プログラミング・コンテスト2017

2 2017年 実行委員・審査委員コメント紹介

U-22プログラミング・コンテスト2017委員の皆様からのコメントをご紹介します。

▼実行委員

田中 啓一（日本事務器株式会社 代表取締役社長 兼 CEO & CIO）

◇実行委員はどんな人???
新製品オタクの老舗SIer社長

2020年には、全てのビジネスがITで行われる、企業のすべての経費はIT費用になる、と刺激的な予測を提唱していたガートナーも、ついには 今年のシンポジウムでは、「これからは アルゴリズム エコノミーの時代になる」と、さらに刺激的なキーノートをしていました。

また、30万人も従業員がいるGEのイメルト社長も、これからは全社員が、職種に関係無く、コーディング出来なければならない、とまで言っています。

全てとはならないでしょうが、そういう企業が時代を牽引しているだろう事は想像出来ますね。

私自身、大学の実験でシミュレーションプログラムを作ったことでプログラミングの虜になり、その勢いで、当時まだ少なかったソフトウェア会社に就職しました。

ソフトウェアという無限の可能性を秘めた道具を使って、ぜひ、素晴らしい未来を感じさせる作品を作ってください。

楽しみにしています。

▼審査委員

・シブサワ コウ（ゲームクリエイター）

◇審査委員はどんな人???
「信長の野望」「三國志」シリーズのゼネラルプロデューサー

プログラミングが好きですか？

“好き”という気持ちはすべての原点です。好きだから楽しむ、好きだから探求する、好きだから作る。私も“ゲームが好きだ”という気持ちがとても強かったから、独学で夜な夜なゲームソフトの開発に没頭したものです。そしてプログラミングを通じて私なりのエンタテインメントを創造することができました。

好きだからこそ、妥協はできないし、どんな高い壁が立ちただかってもあきらめたりしない、そんな若い皆さんの情熱あふれる作品に出会えることを心から楽しみにしています。

U³⁸⁺22 プログラミング・コンテスト2017

3 企業紹介

【ブロンズスポンサー】

▼株式会社インテリジェント ウェイブ (<http://www.iwi.co.jp/>)

インテリジェント ウェイブは24時間365日止められないシステムを作っているSierです。

主力製品の「クレジットカード決済システム」は国内シェアNo.1。
24時間365日どこからでもカードの持ち主・使用状況などの情報を瞬時に【確認】⇒【承認】⇒【決済】。日本で流通しているカードの半数以上が当社のシステム上を通過しています。

その他、セキュリティシステム、証券用ネットワークの基盤設計、新しいパッケージ製品の企画・開発等なども行っています。

今後は、金融業界の決済手段の多様化や、訪日観光客増大等の社会情勢の変化を受け、当社もフィンテック（Fintech）関連企業として、活躍のフィールドを拡大していきます。

▼株式会社コーエーテクモホールディングス (<http://www.koeitecmo.co.jp/>)

コーエーテクモグループはゲーム開発事業を中核とする総合エンターテインメント企業グループです。最先端のプログラミング技術を駆使して行うゲーム開発において、当社グループでは高度な技術力や優れた研究開発力で、「信長の野望シリーズ」や「無双シリーズ」、「DEAD OR ALIVE シリーズ」など多くの人気コンテンツを提供してまいりました。これからも、私たちはゲーム開発を通じ「創造と貢献」という精神のもと、人々の心を豊かにする「世界No.1のエンターテインメント・コンテンツ・プロバイダー」を目指していきます。

U³⁸⁺22 プログラミング・コンテスト2017

4 コンテストスケジュール

■【U-22】スケジュール（予定）

～8月24日(木)	応募作品受付中
8月下旬～9月上旬	事前審査・Webにて通過者発表
9月中旬	一次審査・Webにて入選者発表
9月25日(月)	最終審査会プレゼン資料提出期限
10月1日(日)	最終審査会・結果発表・表彰式・懇親会
10月2日(月)	情報化月間記念式典（予定）/会社見学会（任意）

■【小学生部門】スケジュール（予定）

～8月17日(木)	応募作品受付中
8月下旬～9月上旬	事前審査
9月中旬	最終審査・Webにて結果発表
10月1日(日)	表彰式・懇親会
10月2日(月)	会社見学会（任意）

※最終審査会はニコニコ生放送での放送も予定しています。

※U-22プロコンメルマガは最新情報をお届けします。

--

一般社団法人コンピュータソフトウェア協会
U-22プログラミング・コンテスト運営事務局
〒107-0052 東京都港区赤坂1-3-6 赤坂グレースビル4F
TEL : 03-6435-5991 FAX : 03-3560-8441 E-mail : u22-info@csaj.jp
公式Webサイト <http://www.u22procon.com/>
▼コンテストの最新情報はU-22メルマガで配信中！
<https://www.csaj.jp/u22mailmaga/index.php>