

その世界、
作ったモン勝ち。



昨年度の
受賞作品を
紹介します!

詳しくは中面へ →



平成24年度情報化月間

U^{33rd}20
プログラミング・コンテスト

応募締切

平成24年8月10日(金) 17時必着

20歳以下限定

※平成4年(西暦1992年)
4月1日生まれ以降の方

今年も来るぞ!

若きプログラマーの熱い夏。

経済産業省が主催する

「U-20プログラミング・コンテスト」(プロコン)。

温めてきたアイデアや磨いてきたプログラミング技術が、

未来のニッポンのITを変えるきっかけに。

10代の短い夏を、プロコンに賭けてみませんか?



実行委員長からのメッセージ

スマートフォンが急激な勢いで普及し、ほとんどの人がポケットにコンピュータを入れて持ち運ぶ時代になりました。この結果、優れたプログラムは容易に多くの人に使ってもらえるようになりました。アイデアとプログラミング技術さえあれば世界中の人に使ってもらえるプログラムも作れます。若い人たちの自慢作を期待しています。

小泉 カー (尚美学園大学 芸術情報学部 情報表現学科 教授)

実行委員

●浅井 宗海(大阪成蹊大学 マネジメント学部 教授) ●新井 誠(東京電機大学・日本工業大学・東洋大学 非常勤講師) ●生山 浩(日本電子専門学校 就職部長) ●大崎 宏(一般財団法人日本情報経済社会推進協会 電子情報利活用促進部 主任研究員) ●大林 誠(東京都立第四商業高等学校 校長) ●g新部 裕(特定非営利活動法人フリーソフトウェアイニシアティブ 理事長) ●竹迫 良範(サイボウズ・ラボ株式会社) ●平林 俊一(富士通株式会社 ミドルウェア事業本部 組込みソフトウェアテクノロジー事業部 マネージャー) ●古堅 真彦(武蔵野美術大学 視覚伝達デザイン学科 准教授) ●まつもと ゆきひろ(株式会社ネットワーク応用通信研究所 フェロー) ●宮本 久仁男(株式会社NTT データ 技術開発本部セキュリティ技術センタ/情報セキュリティ大学院大学 客員研究員) ●吉岡 弘隆(楽天株式会社 開発部 技術理事)

受賞者の声

「大変嬉しく思います。しかし、レイアウト処理にまだ不満を感じているので、1年以内に開発を再開したいです。」

(経済産業大臣賞 河田 智明さん)

「20歳前に何か作品を完成させたいと考えたのがきっかけ。」

C#はC言語の授業を基礎に、Webサイトを使って学習しました。」

(経済産業大臣賞 山本 裕二郎さん)

「プログラミング歴は1年半くらい。来年はもっと時間をかけて、より完成度の高い作品で応募してみたいと思います。」

(経済産業省商務情報政策局長賞 白木 滉平さん)

「自分の実力を試してみようと思い応募しました。評価に感謝し、人のためになるプログラムが作れるよう努力していきたいです。」

(経済産業省商務情報政策局長賞 田中 篤志さん)



最終審査会

最終審査会では開発者が自身によるプレゼンテーションで作品制作にける想い、開発段階の苦労話などを説明。審査員との質疑応答を経て、受賞作品が決定しました。

表彰式

表彰式は2011年10月3日、情報化月間の記念式典にて行われました。会場では松下忠洋経済産業副大臣等から開発者へ直接、賞状が送られました。

2011年度 入選作品

経済産業大臣賞



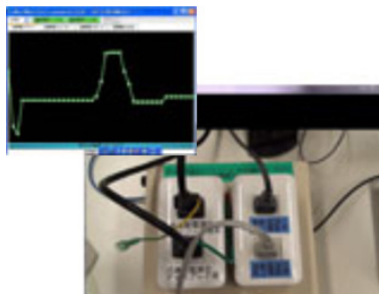
河田 智明さん
名古屋市立
向陽高等学校
普通科3年
「XTBook」
(ユーティリティ)

オフラインでウィキペディアを活用できる専用ビューア。シャープ製電子辞書やPCに対応。軽量で表示速度も早いビューアとして作動します。5万行に及ぶプログラムを一人で開発しました。河田さんはプロコン2年連続受賞となります。



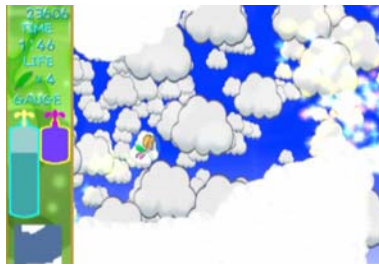
山本 裕二郎さん
信州大学工学部情報
工学科2年
「Xylph(シルフ)」
ソフトウェアシンセサイザー」
その他(音楽・作曲)

パソコン上で簡単に音楽制作ができ、楽曲データはテキストデータのため複雑な記述が必要ありません。開発言語はC#.出力音の波形のリアルタイム表示機能も搭載し、音づくりに対する好奇心を刺激します。



高橋 翔哉さん
宮城県工業高等学校
情報技術科3年
「What(Watt:ワット)
a wonderful ECO!!」
(ユーティリティ)

外部のハードウェアと通信し、パソコンやディスプレイなど周辺機器の消費電力値を画面にリアルタイム表示。ソフトウェアの稼働に併せて電源をOFFするなど節電をコントロール。電源タップなどを使いハードウェアも独自開発しました。



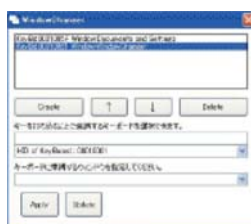
チームあわわ
新潟コンピュータ専門学校
ゲームクリエイター科2年
「あわわ」
(ゲーム)

壁や障害物をよけゴールへ進むゲーム。シャボン玉のふわふわした感覚やハラハラ感を楽しめます。多量のメッシュ描画にかかる負荷の軽減に苦戦しました。マップ構成や風の配置はすべて外部ファイルから読み込み、調整を簡単に行えるようにしています。

経済産業省商務情報政策局長賞



白木 滉平さん
綾瀬市立城山中学校3年
「Avenger 2」(ゲーム)



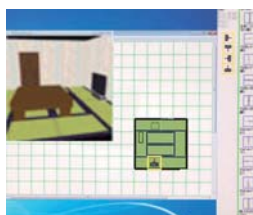
東 悟大さん
国立東京工業高等専門学校
情報工学科仮配属1年
「Window Changer」
(ユーティリティ)



田中 篤志さん
大阪府立泉北高等学校
総合科学科3年
「k-type」(ユーティリティ)



藤田 祐也さん
高田高等学校 普通科2年
「Spherical Mine Sweeper」
(ゲーム)



千葉県立一宮商業高等学校
電算部
千葉県立一宮商業高等学校
情報処理科
「The Plan of a House
with 3D!!!」(ユーティリティ)



香川県立坂出商業高等学校
ビジネススキル部 コンピュータ部門
香川県立坂出商業高等学校
情報技術科・情報処理科3年
「日本語表計算ソフト 青葉 第二版」
(学習&教育)

所属は2011年度のものとなります。

WANTED

見せてやろうぜ、キミだけの世界。

学校問わず、20歳以下の方なら誰でもOK!

- ・中学・高校・専門学校・大学生、社会人までどなたでも応募できます。
- ・学校でプログラミングを勉強中の人も、独学で作っている人も、あなたの自慢の作品でぜひチャレンジを。

個人・団体、2つの部門で募集中!

- ・コツコツ1人で作り上げたプログラムで、力試ししてみませんか?
- ・クラス単位やサークルなど、仲間と作り上げたプログラム也大歓迎。

【各賞】 経済産業大臣賞 経済産業省商務情報政策局長賞

【表彰】 入選者には、10月1日(月)に行われる情報化月間記念式典において経済産業大臣等から表彰状が授与されます。

応募要項

参加資格： 日本国内に居住する、平成4年(西暦1992年)4月1日生まれ以降の方

募集部門： ●個人部門 ●団体部門(人数制限なし)
どちらか1部門にのみご応募ください。

募集内容： 未発表、または平成23年4月1日以降に公開したオリジナル作品
*作品の受賞歴や公開後の更新履歴がある場合は、審査の参考とさせていただきます。
*フリーソフトウェア、オープンソースソフトウェアとして公開する意欲のある方の作品也大歓迎。

作品ジャンル
プログラミング言語： 特に問いません。

開発形式： プログラミング言語による直接開発のほか、市販ライブラリや開発キット、
オーサリングツールなどのソフトウェアの使用も可能です。



応募要項・宛先など、詳細は「U-20プログラミング・コンテスト」Webサイトへ!

<http://www.johokagekkan.go.jp/u-20>