



第2回



U-15

プログラミング コンテスト 一関大会

【競技部門】

チェイサー(Chaser)というシステムを使ったゲーム対戦に勝とう！

【作品部門】

オリジナルのアプリやゲームをつくってコンテストに応募しよう！



対象

令和5年4月1日時点で
一関市周辺の小・中学校に在籍する児童・生徒

募集内容

【対戦部門】

「チェイサー(Chaser)」というシステムを使ったゲームの対戦者を募集します。

【作品部門】

パーソナルコンピュータ・タブレット端末等で実行可能な自作のプログラムを募集します。

募集期間

令和5年8月1日(火)～令和5年9月18日(月祝)

本選 & 表彰式
11/4 sat
会場 | 一関高専

大会公式Twitter

@U15procon_1seki



主催

一関プログラミング
コンテスト実行委員会

後援

NPO法人 ITジュニア育成交流協会 / 一関市教育委員会
一般社団法人 一関青年会議所 / 一関工業高等専門学校教育研究振興会

共催

一関市 / 一関工業高等専門学校

協賛

株式会社 アクロホールディングス / ソフトバンク 株式会社

1. 募集対象

令和5年4月1日時点で、一関周辺地域の小学校・中学校に在籍している児童・生徒

2. 募集内容

➤ 競技部門

☆ 「チェイサー(Chaser)」というシステムを使った対戦型ゲーム

➤ 作品部門

☆ パーソナルコンピュータ・タブレット端末等で実行可能な自作プログラム
(ゲームプログラム、社会や生活に役立つソフトウェア、一関地域の魅力を伝えるソフトウェアなど)

3. 応募条件

- 各部門につき一人1点とします。<応募作品は返却しません>
- 指定フォームより、必要事項を記入の上、自作プログラム一式を ZIP 形式で提出（アップロード）してください。<詳細は、U-15 プロコン一関大会情報サイトに掲載致します>

4. 応募期間

令和5年8月1日（月）～9月18日（月・祝）

5. 作品発表会・表彰式

期 日 令和5年11月4日（土） ※詳細は、追って連絡致します。

会 場 一関工業高等専門学校 メディアセンター（一関市萩荘字高梨）

6. 表彰

競技部門の優勝者および作品部門の最優秀作品には一関市長賞、競技部門の準優勝者および作品部門の優秀作品には一関市教育委員会教育長賞、他、競技部門の上位者および作品部門の優秀作品には特別賞が授与されます。

7. 順位決定、審査・選考方法

➤ 競技部門

☆ 対戦型ゲームによるトーナメント方式により順位を決定します。

➤ 作品部門

☆ アイデアのおもしろさのほか、楽しめるかどうか、便利になるかどうか、プログラム開発の技術力など審査員により総合的に審査されます。

8. 個人情報

主催者が本コンテストにより知り得た個人情報については適切に管理させていただきます。また、本コンテスト以外には使用致しません。

9. 作品の取り扱い

入賞作品および応募作品は、U-15 プログラミングコンテスト一関大会のイベントでの展示あるいは冊子化する予定がありますので、予めご了承ください。

10. お問い合わせ

U-15 プログラミングコンテスト一関大会実行委員会事務局（一関工業高等専門学校内）

電話：0191-24-4700（学校代表） メール：renkei@ichinoseki.ac.jp

U-15 プロコン一関大会情報サイト<一関高専公式サイト：情報・ソフトウェア系>

<https://www.ichinoseki.ac.jp/departments/ci.html>

※ 合わせて、U-15 プロコン一関大会公式 Twitter(@U15procon-1seki)の情報もご覧ください

