

募集要項

| | ジュニア部門 | テクニカル部門 | アプリケーション部門 |
|-----------------|---|---|---|
| | | | ①ユースコース ②マスターコース |
| 概要 | ゲームや動画を制作して、アイデアを競います。 | プログラミング問題の正解数と解答スピードを競います。 | オリジナルなアプリケーションのアイデアを競います。 |
| 対象 | 群馬県在住または在学の小学1年生～中学3年生 | 群馬県内にとらわれず日本国内に居住する小、中、高校生、大学生、専門学校生で24歳以下の方(大学院生は除く) | ①群馬県内にとらわれず日本国内に居住する小・中・高校生、大学生、専門学校生で24歳以下の方(大学院生は除く) ②日本国内に居住する50歳以上の方 |
| | 個人または3人までのチーム | | |
| エントリー方法 | 公式ウェブサイト(https://www.gp-award.jp)から | | |
| | プログラミングに興味を持ったきっかけや制作したいソフトのアイデアなどを書いてください。プログラミング学習ツール「スクラッチ」で作った作品の画像や保存URLがあれば、お送りください。 | プログラミングスキルに関するこれまでの経験、実績、スキルを記載してください。 | 開発テーマを①AI ②IoT ③ドローン ④ビッグデータ ⑤ロボット ⑥エンターテインメント ⑦5G ⑧その他 のいずれかから選び、開発するアプリケーションによって解決したい課題やサービス・ゲーム等のアイデアを画像と文章で示してください。テーマを組み合わせても構いません。 ※応募の時点でUI・UXを表現できる画像を発表できること、2次審査の時点でMVP(必要最低限の能力を兼ね備えたプロダクト)を発表できる状態が望ましいです。 |
| 1次審査 | 書類選考 | | |
| 2次審査 | プログラミングの学習ツールを使ってオリジナルのゲームや動画を制作し、作品をプレゼンテーションします。 | 提示した課題に制限時間内に解答(応募者数によっては実施しない場合があります)。 | 開発するアプリケーションの動作イメージが分かる画像や動画を用いて5分以内でプレゼンテーション(応募者数によっては実施しない場合があります)。 |
| 最終審査 (3月24日) | プログラミングの学習ツールを使ってオリジナルのゲームや動画を制作し、完成版の作品をプレゼンテーションします。 | 提示した設問に制限時間内に解答。1問ごとに解答をUSBメモリーに保存し、運営者に提出していただきます。正当率、解答の速さで順位を決めます。 | 開発したアプリケーションをプレゼンテーションします。 |
| ファイナリスト | 10組 | 30組以内 | 各コース5組 ※ファイナリストには、協賛社による商品化のサポートを検討(サポートをお約束するものではありません)。 |
| 部門優勝(1組)副賞 | タブレット端末(1人1台) | 賞金30万円 | 各コース賞金30万円 |
| MVP | テクニカル、アプリケーションの両部門の中から特に顕著な活躍をしたプレーヤー(リーダー)1人を表彰。副賞として「GIA起業家と行く、海外研修(2019年春)」 | | |
| 応募制限 | 個人または1チーム1作品。1人が複数のチームに所属することはできません。 | | |
| スケジュール | ① エントリー受付開始…2018年11月1日(木) ② エントリー応募締切…2019年1月31日(木) 必着 ③ 一次審査・結果発表……………2月中旬 ④ 二次審査……………2月下旬～3月上旬(東京・群馬) ⑥ 最終審査(本選)……………3月23日(土) …………… @会場: ベイシア文化ホール | | |

挑戦者はキミだ!

ぐんまプログラミングアワード

検索

