



U-22 プログラミング・コンテスト2015 経済産業大臣賞 受賞

「プロダクト」、「テクノロジー」、
「アイデア」の、3つの総合ポイントで
本校の学生チームが高い評価を得ました！

KBC射的屋 ゲーム

すまっとシューター

スマートフォンがコントローラーに早変わり!?パソコンやスマートフォンを使って同時にプレイできる(マルチデバイス)3Dシューティングゲームを制作。今回はゲームを題材にしましたが、このシステムの発想や仕組みが今後、別の用途に活用できる可能性を評価され、受賞につながりました。



最終選考会場となった東京秋葉原UDX GALLERY NEXT-1約180作品の応募から16作品(小学生、高専、大学、専門学校等)が最終選考会へノミネート。



本コンテストは、1980年より経済産業省の主催により、優れた才能を持ったイノベティブなIT人材の発掘と育成、単にプログラムのできる人材ではなく、アイデアに富んだソフトウェア開発に取り組む人材の発掘を目的として開催されてきました。2014年からはコンテストの主旨にご賛同、ご協賛いただいた企業から構成された「U-22プログラミング・コンテスト実行委員会」が主催、歴史あるプログラミング・コンテストの継承し、更なる発展を目指しています。応募作品は、「プロダクト」、「テクノロジー」、「アイデア」の、3つの評価ポイントにより審査され、総合的に優れた作品、各評価ポイントで優れた作品など、さまざまな観点で評価し、各賞を選定します。



U-22 プログラミング・コンテスト2015
10月4日コンテスト会場にて受賞



10月5日経済産業省内での表彰式

KBC射的屋/すまっとシューター

制作秘話

まさか自分たちの作品が受賞するとは思っていませんでした。メンバーと喜びを共有しました。



高度情報技術科3年
佐伯 星哉さん
(北条高校出身)



高度情報技術科3年
眞鍋 孝明さん
(松山東高校出身)

この作品の技術を今後の開発に生かし、スポンサー企業からのオファーにも積極的にチャレンジして行きたいです。

各自得意分野を作業分担し、チームワークで作品を制作



改めてチーム開発の難しさと楽しさの両面を痛感しました。この開発を通じて大きく成長できました。



高度情報技術科3年
板本 佑磨さん
(未来高校出身)



高度情報技術科3年
山田 航己さん
(松山工業高校出身)

誰でも参加できることと、多人数同時プレイができるゲームシステムにするためのアイデアを実装する点に苦労しました。

※高度情報技術科は今年度より「ITエンジニア科」に科名変更いたしました。

