

競技部門 作品応募チェックリスト

印刷して、応募時のチェック用に利用してください。

1. 募集要項の公開 (4/5(火))

チームの構成

プログラミングコンテストに応募して、一緒にプログラム開発を行ってくれるメンバーを集めます。プログラムの開発能力やマネジメント、リーダーシップなどを総合的に検討しましょう。

学生の重複登録は認められていません。競技部門の場合、予選通過後の登録者の変更を認めます。

チーム数の確認

競技部門では、各校1チームに制限されています。

人数の制限

1チームの人数は2～3名です。

指導教員の決定

チームの面倒をみってくれる指導教員を決め、お願いします。応募、開発の指導、本選時の引率などで大変お世話になります。

応募時点からの指導教員の変更はできません。

担当事務員の決定

実行委員会からの連絡、宿舍手配などでお世話になります。

2. システム設計の検討

アイデアの創出

システムのアイデアはプロコンにおいて重要な要素です。十分に検討を重ね、アイデアを出し合いましょう。あいまいな点を残したままにしておくと、開発の段階で問題となることもあります。

本選までの計画

プロコンは短期間でシステム開発を完了しないといけません。予選応募の段階から計画を立て、無理が生じないかよく検討します。技術的な検討項目も列挙しておきましょう。

開発環境の準備

指導教員と相談して、開発に必要なもの(PC、ツール、部屋等)を確保しておきましょう。

3. オンライン登録 (5/16(月)～5/30(月))

登録作業

オンライン登録の処理は学生でも可能ですが、必ず指導教員の確認を得て行うようにしてください。登録の確認は、登録学生と指導教員に通知されます。

- タイトルは 30 文字以内か
- 副題は -いろはに- の形になっているか
- 特殊文字が含まれていないか
- 高専名等が含まれていないか
- 登録完了の確認

登録画面、電子メールで登録が正常に完了したことを確認します。登録番号を控えておきましょう。

4. 「応募内容」PDF ファイルの作成と応募（5/23(月)～5/30(月)）

「応募内容」PDF ファイル作成ガイドを参考にして、自分のシステムを PR してください。

- PDF ファイルはテンプレートから作成されたか
- 1 ページにおさまっているか
- 以下の内容が網羅されていますか
- No.1 タイトル
- No.2 開発期間・開発人数
- No.3 実現方法・開発環境など
- No.4 使用ソフト（既存のソフトを利用する場合）
- 文字が小さすぎないか

14 ポイント以上（ノート PC で閲覧して問題がない程度）が目安です

- 必要なフォントがすべて含まれているか
- ファイルは 1.44 MB に以内か
- AdobeReader7.0 で問題なく読めるか

作成した端末とは別の PC での確認をお勧めします

- ファイル内に学校名等が特定できるものが含まれていないか
写真、地名等も含む

- 知的所有権を侵害していないか

既存システムの転用はもちろん、画像等の流用も問題になる場合があります。

- 文書のプロパティに学校名等が含まれていないか
- ファイル名は「登録番号.pdf」になっているか
- 電子メールによる登録
- 指導教員がメールを送信していますか
- 電子メールの Subject（表題）は「応募部門（登録番号）」になっていますか
- 電子メールの本文に以下の項目が正しく記入されていますか
- 作品タイトル
- 学校名
- 指導教員名

- 応募学生名
- 作品紹介 PDF ファイルを添付したか
- 登録完了の確認**

受領確認のメールが担当者から届きます。手作業での確認となりますので応答に時間がかかる場合があります。

5. 登録後にすべきこと

システム作成は設計の段階から始まっています。予選の結果を待って開発を始めるのではなく、技術的な検討や準備など、効率よく進めておくべきです。