

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト 募 集 要 項

「あいであ百万石」

主催 高等専門学校協会連合会
共催 第14回全国生涯学習フェスティバル実行委員会

後援 文部科学省、石川県教育委員会、金沢市、津幡町、(社)日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会、(社)パーソナルコンピュータユーザ利用技術協会、朝日新聞社、北國新聞社、北陸中日新聞、NHK金沢放送局、北陸放送、(財)石川県地場産業振興センター、石川工業高等専門学校同窓会

開催校 石川工業高等専門学校
事務局 大会事務局
 高等専門学校協会連合会事務局
 委員会事務局
 全国高等専門学校第13回プログラミングコンテスト委員会事務局

審査委員（敬称略、五十音順）

審査委員長	神沼 靖子	（前橋工科大学教授）
審査委員	臼井 支朗	（豊橋技術科学大学教授）
	大岩 元	（慶応義塾大学教授）
	大沼 定美	（日本放送協会 報道技術センター部長）
	奥田 明久	（朝日新聞出版局ASAHIパソコン編集長）
	國枝 義敏	（和歌山大学教授）
	清水 洋三	（日本パーソナルコンピュータソフトウェア協会名誉顧問）
	松澤 照男	（北陸先端科学技術大学院大学教授）
	宮地 力	（国立スポーツ科学センター研究員）
	吉川 敏則	（長岡技術科学大学教授）

（上記以外に、企業からの審査委員を若干名予定しています）

本コンテストは、全国生涯学習フェスティバルにおいて催される事業のひとつです。同フェスティバルは、文部科学省等の主催によるものであり、本年は「まなびピア石川2002」という名称で、10月10日（木）から10月14日（月）まで、金沢市、七尾市、小松市、輪島市、松任市、野々市町等で開催されます。

また、高等専門学校協会連合会の専門機関である高等専門学校プログラミングコンテスト委員会の規約に基づき実施される事業です。なお、本委員会委員長は連合会会長の委嘱により開催校校長となっております。

はじめに

全国高等専門学校第13回プログラミングコンテストを開催します。本コンテストは高専学生が、情報処理技術において優れたアイデアと実現力を競うものです。今大会は、課題部門・自由部門・競技部門の3部門で競っていただきます。高専生の実力を世に問う絶好の機会ともなりますので、日ごろのプログラミングの経験を生かして、高専学生ならではの独創的なアイデアを練り上げていただくとともに、情報処理技術を駆使した大作に挑戦してみてください。コンテストは予選と本選から構成されていますが、予選の選考には作品のアイデアが重視され、応募の段階では作品が未完成であっても構いません。

本コンテストは、応募作品の発想の柔軟性やレベルの高さにおいて、関係各界から高い評価を得ています。さらにNHK教育放送・総合放送でも大きく取り上げられるなど、効果的な教育プロジェクトの一つとしても認められてきました。全国高専が参加するこのような一大イベントに、積極的な応募をお待ちしています。

本コンテストは、文部科学省をはじめとする多くの団体の共催・後援ならびに協賛いただいた企業の支援により開催されています。また、本選での優秀チームには、文部科学大臣賞が授与されます。

開催期日および会場

1. 応募期間

平成14年5月27日(月)～6月3日(月)必着
応募方法等の詳細は別紙「応募要領」をご参照ください。

2. 予選(書類審査)

期日 平成14年6月29日(土)～6月30日(日)
会場 東京都立航空工業高等専門学校(東京都荒川区)

3. 予選結果

7月1日(月)までに下記のWWWをもって公表する予定です。

なお、学校宛に郵送にて通知します。

<http://www.procon.gr.jp/>

4. 本選(詳細は予選通過者に別途連絡いたします)

期日 平成14年10月12日(土)～10月13日(日)
会場 石川県地場産業振興センター(石川県金沢市)
開催校 石川工業高等専門学校

応募資格

全国の国公立高等専門学校に応募の時点で在籍する学生。ただし、競技部門への専攻科学生の応募はできません。

募集部門（各部門内容については別紙をご参照ください）

各高専について以下のように募集します。

課題部門	2チーム以内	1チームの人数は 2～5名
自由部門	2チーム以内	1チームの人数は 2～5名
競技部門	1チーム	1チームの人数は 2～3名

1チームにつき1作品を応募してください。なお、学生の重複登録は禁止します。つまり同一学生が複数のチームに属することはできません。

また、課題、自由部門における登録者に関して、応募時点からの変更は認めません。競技部門に関しては、予選通過後の登録者の変更を認めます。ただし、指導教員の変更はできません。

応募作品について

パーソナルコンピュータやワークステーションなど（搬送可能なシステム）で実行可能なソフトウェアであり、本選にてデモンストレーションおよびプレゼンテーションができる作品あるいは競技ができる作品を制作して応募してください。

ただし、予選は書類審査ですので、システムのアイデアが固まっただけの状態でも応募できません。つまり、予選通過後にシステムを完成しても構いません。

審査方法

本コンテストは予選・本選の2段階で実施します。予選・本選を通じて、高専生の豊かな創造性を重視します。

予選審査方法

1. 予選は、応募要領に従って提出されたPDFファイルに基づいての書類審査とします。予選を通過したチームにより本選を行います。
2. 予選審査は作品の独創性が重点的に評価されます。また、実現の可能性についても重視されることを申し添えます。
3. 課題部門については応募作品の内容がテーマに相応しいかどうか審査に加味します。
4. 課題部門および自由部門では、両部門合計40チーム程度が予選を通過します。各部門において、半数程度は成績評価のみにより予選通過が決まり、残りの半数程度は成績の他に同一高専の出場チーム数等を加味して予選通過が決まります。
5. 競技部門の予選では、応募用紙に書かれた実現の方法とそのアイデアのおもしろさ、実現の可能性によって評価します。

本選審査方法

1. 課題部門および自由部門では、プレゼンテーションおよびデモンストレーションを総合的に審査します。審査の観点は、独創性・システム開発の技術力・有用性・操作性・マニュアル作成能力・発表能力（ドキュメンテーション能力、プレゼンテーション能力）などです。
2. 課題部門および自由部門のプレゼンテーションの部ではプログラムソースリストを審査の

- 参考にします。予選通過チームはプログラムソースリストを本選時に提出してください。
3. 課題部門および自由部門のデモンストレーションの部では操作マニュアルを審査の参考にします。予選通過チームは操作マニュアルを本選時に提出してください。
 4. 競技部門は、競技により勝敗を決定します。

表彰

課題部門、自由部門においてそれぞれ次の賞を授与します。

最優秀賞*	1点（賞状および副賞）
優秀賞	1点（賞状および副賞）
特別賞	数点（賞状および副賞）

* 最優秀チームには文部科学大臣賞が授与されます。

競技部門において次の賞を授与します。

優勝*	1点（賞状および副賞）
準優勝	1点（賞状および副賞）
3位	1点（賞状および副賞）
特別賞	数点（賞状および副賞）

* 優勝チームには文部科学大臣賞が授与されます。

本選参加時の注意事項

1. システムの完成度について
本選に参加するチームは、予選通過時のアイデアを実現できるよう努力してください。予選通過時のアイデアが十分に実現されていない場合は、落選となる場合があるので注意してください。
2. 交通費について
本選に参加する場合の交通費・宿泊費は、全部門について委員会からは支給しません。なお、宿泊所は委員会で斡旋しますので、本選参加時に別途通知します。
3. システム搬送について
本選でのデモンストレーションおよび競技に必要なシステムの搬送は、搬送費用も含め参加者側でお願いします。搬送手順の詳細については予選通過後に別途通知します。なお、委員会でコンピュータ等の準備をすることはありませんので注意してください。
4. デモンストレーションの展示スペースについて
会場の都合で本選の展示スペースは、1システムについて原則的に幅 180cm、奥行 90cm 程度の机の上に制限されます。机を撤去してデモンストレーションを行うことは可能ですが、主催者側で別の大きさの机を用意したりはしません。応募されるシステムは机や参加者の椅子なども含めて、幅 200cm、奥行 150cm の範囲に置けるものとしてください。

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト

課題部門のご案内

「スポーツとコンピュータ」

テーマについて

第13回プログラミングコンテスト課題部門では、「スポーツとコンピュータ」をテーマにした作品を募集します。

スコア管理や試合結果の分析等、スポーツの様々な場面でコンピュータを利用することは既に広く試みられています。しかし、コンピュータを用いることにより、これまで以上にスポーツを楽しむことはできないでしょうか。本テーマでは、スポーツとコンピュータの新しい係わり方を提案するようなコンピュータソフトウェア作品を募集します。

具体的には、コンピュータを使用することが前提である新しいスポーツを提案する作品や、スポーツによる健康増進や効果を追求する作品、スポーツの楽しみ方を対象にする作品等が考えられます。

本部門では、プログラミング技術を含めて制作したソフトウェアの独創性が最重点として評価されます。高専生ならではの独創性のある作品を期待しております。

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが、それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし、4ページの展示スペースに収まるようにしてください。
2. 課題テーマと作品との適合性も評価されます。

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト

自由部門のご案内

自由部門概略

第13回プログラミングコンテスト・自由部門では、参加者の自由な発想で開発された独創的なコンピュータソフトウェア作品を募集します。

パソコンの高機能化やネットワークの普及により、コンピュータの利用方法が近年大きく変化してきています。本部門ではこのような社会的背景において、既成の枠にとらわれない自由な発想で提案された独創的な作品を募集します。

本部門では、作品の独創性を最重点に審査いたします。高専生ならではの独創性あふれた作品を期待しております。

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが、それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし、4ページの展示スペースに収まるようにしてください。
2. 作品の独創性を最重点に審査しますが、完成度を含めプログラミング技術も評価の対象となります。

全国高等専門学校 第13回プログラミングコンテスト

競技部門のご案内

「以心伝心 DNA」

競技部門概略

アデニン、チミン、グアニン、シトシンと名付けられた4色のボールが決められた数だけ用意されています。これらのボールを用い、いかに正確に、より多くの情報を伝達するか競うゲームです。

1チームの選手は情報を送信する側と、受信する側に分かれて配置につきます。両者の間は、送信側から受信側に向かうパイプと、受信側から送信側に向かうパイプの2本のパイプにより結ばれます。送信側の選手には伝えるべき文章（問題文）が渡されます。送信側の選手はコンピュータを用い、チーム毎に予め決めたルールにより、問題文をボールの色と順番に翻訳します。翻訳された問題文は、実際に送信側の選手がボールをパイプに投入することにより、受信側の選手に伝えることができます。受信側の選手はコンピュータを使用し、届いたボールの色と順番から問題文を復元します。決められた時間内に、問題文の先頭からより多くの文字を正確に伝えることができたチームが勝ちになります。

ただし、ボールはパイプの途中で消えてしまうことがあります。

競技手順

1. 選手は、送信側と受信側に分かれ、各々、決められた席に座ります。このとき、3人がどのように分かれるかは自由です。
2. 問題文は封筒に入れて、送信側の席に配布されます。
3. 開始の合図で封筒を開封し競技を開始します。
4. 受信側で問題文が復元できたら、逐次、回答用のコンピュータに入力します。
5. 制限時間が経過した時点で競技終了とします。
6. 競技終了後、勝敗を判定します。

勝敗判定

1. 回答用のコンピュータに入力された問題文は第1文字目から順に原文と比較します。
2. もしも、間違った文字や受信されていない文字が見つかった場合は、その文字の直前までが伝達できたものとします。

3. 伝達できた文字数が多いチームが上位となります。
4. 伝達できた文字数が同じ場合は、回答用コンピュータに最後の文字を入力した時刻が早かったチームが上位となります。

ボールについて

ボールは、テニスボール程度の大きさを予定しています。アデニン、チミン、グアニン、シトシンの4種類のボールがあります。どの種類かは色で区別する予定です。ボールは1チームあたり4種類どれも、100個、用意します。

パイプについて

パイプは、ボールが楽に通る太さの透明なものを予定しています。2本のパイプは、ボールが転がるように勾配をつけて設置します。送信者から受信者にボールを運ぶパイプの途中にはボールを抜き取る仕掛けがあります。受信者から送信者にボールを運ぶパイプに仕掛けはありません。

競技場について

競技場は、図1のように、送信者ブース、パイプ、受信者ブースからなります。ブースは同時対戦するチーム毎に別のものを設けます。ブースの間で、互いの様子が見えないようにします。パイプの出口には、樋のようなものを設け、ボールを受けるようにします。

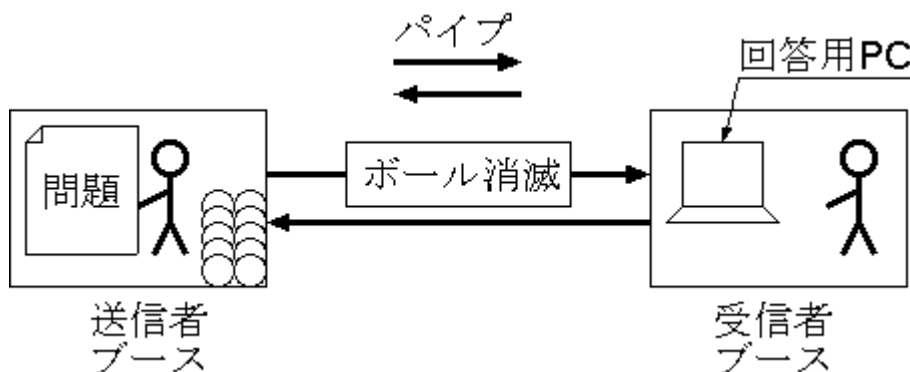


図1 競技場

競技ルール

1. 競技場内に入れるのはチーム登録者3名のみとします。
2. 競技中、競技場外からの情報提供を受けることは認めません。

3. 競技中、ルールにあるボール以外を使用し送信者と受信者が通信してはいけません。
4. 使用できるコンピュータは、携帯できるもの3台以内とします。
5. 問題文は新聞の切抜きや、小説の一部のような意味のある日本語を一部加工したような文章とします。加工により、意味の通らない文章になっている場合があります。
6. 問題文で使用される文字は、JIS X0208:1983 に定義される文字集合のうち、非漢字(524文字)、第1水準漢字(2965文字)の範囲とします。半角文字は含まれません。
7. ボールの消滅は、最低15秒の時間間隔をおいて発生するものとします。
8. ボールの1度の消滅で、連続した最大4個のボールが消滅するものとします。
9. 競技時間全体を通して消滅の起こる時間間隔の平均は1分より長いものとします。
10. 競技開始時点では、全てのボールが送信者側にあります。
11. 競技時間は7分程度を予定しています。

その他

1. ブースにバッテリー充電用の電源を用意します。
2. 回答用コンピュータは主催者側で用意します。
3. 主催者側の機器等にトラブルがあった場合は、別の問題を使用した再試合をすることがあります。

問い合わせについて

競技部門の内容に関して、電話による問い合わせは受け付けません。所属、氏名を明記の上、下記宛でのFAXもしくは電子メールによりお問い合わせください。問い合わせの締め切りは、5月20日(月)とします。問い合わせの回答はWebで逐次公開します。プロコンホームページ <http://www.procon.gr.jp/> をご参照ください。なお、問い合わせ締め切り後、質問・回答集を登録用紙に記載された電子メール先に配送します。質問は公開されることを念頭においてください。競技の勝敗を左右するようなアイデアでも公表します。

問い合わせ窓口

全国高等専門学校第13回プログラミングコンテスト委員会事務局
石川工業高等専門学校 学生課 学生係 (担当 森田 勉)
FAX : 076 288 8032
E-Mail : kyogi@procon.gr.jp

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト

応募要領

応募作品の予選審査は PDF ファイルにより行います。審査委員はフロッピーディスクに収納していただいた作品内容を Acrobat Reader 5.0 で閲覧して予選審査を行います。

書類などの作成に関しては下記の注意事項に従ってください。規定外のものが出された場合は、失格となることがあります。なお、応募された書類等は返却致しませんので、ご了承ください。

【提出書類等】

課題部門・自由部門・競技部門に応募される場合は、下記の書類を整えて、応募期間内に学校を通じて委員会事務局まで郵送してください。必ず、それぞれの応募作品毎に別便でお送りください。各高専毎の複数作品の一括郵送はご遠慮ください。

1	フロッピーディスク	2枚	3.5 インチ 2HD 1.44MB MS-DOS フォーマット
2	登録用紙	1枚	指定の書式による (p.15 参照)

1. フロッピーディスクに収納していただく PDF ファイルは以下の構成となります。
 - a. 課題部門・自由部門：作品紹介(自由フォーマットですが、指定の内容を必ず含むものとします)
 - b. 競技部門：応募内容(指定フォーマット、タイトル・開発期間・特徴等)記載方法等は後述の注意事項をご確認ください。なお、ファイル名・保存形式等の詳細は別紙「フロッピー作成ガイド」(p.16) をご参照ください。
2. 登録用紙はオンライン登録時に印刷した A4 用紙を用います。指導教員の欄の押印を忘れないようにしてください。オンライン登録に関しては、「登録用紙の作成方法(オンライン登録方法)」(p.13~15)を参照してください。
登録用紙は郵送によるフロッピーディスクの破損時に、連絡先を確認するため必要ですので必ず添付してください。

【応募期間】

平成 14 年 5 月 27 日(月) から平成 14 年 6 月 3 日(月) 必着

【送付先、問い合わせ先】

全国高等専門学校第13回プログラミングコンテスト委員会事務局
〒929-0392 石川県河北郡津幡町字北中条タ1
石川工業高等専門学校 学生課 学生係（担当 森田 勉）
TEL. 076-288-8033 FAX. 076-288-8032
E-Mail: jim@procon.gr.jp

応募書類に関するお問い合わせは郵送、FAX あるいは E-Mail にてお願いします。

【応募作品の注意事項】

1. 全ての部門について記述言語、使用コンピュータなど自由です。
2. いずれもオリジナルなものであることが必要です。他の同種のコンテストに応募したものはご遠慮ください。ただし、過去に本コンテストに応募したもので予選を通過できなかった作品の改良版の応募は構いません。
3. 著作権等の侵害が無いように注意してください。
4. 一般に公開された折りに、見る立場からも魅力あるように配慮してください。
5. 操作上のトラブルが起こりにくい工夫もつけ加えてください。

【登録用紙・オンライン登録の注意事項】(p.13～15 参照)

1. 登録用紙の指導教員欄には確認のため認印をお願いいたします。
2. オンライン登録に際しては下記の点にご注意ください。
 - ・ 部門名の選択を間違えないようにしてください。
 - ・ 特殊な文字や画像は、入力されてもデータとして反映されませんのでご注意ください。
 - ・ 電子媒体にそのまま転載されますので、タイトルを明確に記入してください。タイトルは、副題も含めて全角30文字以内としてください。副題は「 - 」で挟み、「 - いろはに - 」のように表現してください。また学校名などの所属を示すものは挿入しないでください。たとえば「××高専紹介システム」のようなタイトルは不可です。
 - ・ 学校名の記入に際しては、「国立」、「市立」等は省略してください。
 - ・ 応募時点からの指導教員の変更はできません。
 - ・ 委員会事務局から応募者への連絡は、この登録項目中の担当事務員あてに差し上げますので、あらかじめご了承ください。
 - ・ 課題部門、自由部門のグループ登録者は応募時点からの変更は認めません。なお、他の作品への重複登録は禁止します。競技部門に関しては、予選通過後の正式エントリーにおいて登録者の変更を認めます。パンフレット、賞状等への名前の記載は、以後この登録名で行います。修正は行いませんので注意してください。

【課題部門・自由部門における「作品紹介」ファイルの内容に関する注意事項】

- ・ 「作品紹介」ファイルの目的はその表現によって、システムの内容やアイデア、あるいは強調すべきことなどを、審査委員にわかりやすく伝えることです。作成しようとするシステムは何を目的とするものなのか、なにができるのか、それをどのように実現しようとしているのか等が、審査委員に理解できるようにしてください。作品のユニークさ・おもしろさや実現の可能性、特に工夫をしようと考えている点等も表現されるように、ページを作成して下さい。
- ・ 応募するシステムやアイデアに応じ、おおいに創意工夫をするとともに、下記の内容も含むように作成してください。
 - (1) 対象者：このシステムの主な対象者を記入してください。例： 高専生、小学生、女性、高齢者等
 - (2) 独創的な部分：システムの独創的と思われる点を箇条書き等でわかりやすく説明してください。
 - (3) 類似品との相違点： このシステムと同等の機能を有するソフトウェアがある場合、それとの相違点を示してください。
 - (4) 実現方法：システムを実現する方法を箇条書き等でわかりやすく説明してください。作品のアイデアを実現するための具体的なシステム構築法(プログラムのアルゴリズム等)、デバイスの制作方法、コンテンツ情報の収集方法等を示してください。
 - (5) 実行環境：システム実行環境を、使用OS及びハードウェア構成で示してください。
 - (6) 開発環境：開発機種、開発言語、使用OS、使用ユーティリティを示してください。使用ユーティリティは、自作プログラム以外に使用しなければならないと思われるソフトウェアがある場合に、そのソフト名を具体的に示してください。
- ・ 作成にあたっては、著作権等の侵害がないように注意してください。また、内容に学校名、学生名など所属を示すものを入れないでください。(たとえば「xx高専」のような文章・画像・音声等は不可)
- ・ プログラミングコンテストのホームページに公開することがありますので、あらかじめご了承ください。

【競技部門における「応募内容」ファイル記載上の注意事項】(p.17 参照)

- NO.1 タイトルを記入してください。学校名などの所属を示すものは挿入しないでください。
- NO.2 開発期間・開発人員を記入してください。
- NO.3 テーマをプログラム内でどのように実現するかが分かるように記述してください。図などを用いても結構ですので、できるだけわかりやすく記入してください。ただし、リンクしたページをつけたすことはできません。
- NO.4 既存のソフトウェアなどを利用する場合は記入してください。

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト

登録用紙の作成方法（オンライン登録方法）

はじめに

参加登録には、まず登録用紙の作成が必要です。登録用紙は、プロコンホームページ（<http://www.procon.gr.jp/>）でオンライン登録を行うことにより作成できます。オンライン登録完了時の画面をそのまま印刷したものが登録用紙となります。登録用紙の指導教員欄には確認のため押印をお願いいたします。押印した登録用紙をフロッピーディスクとともに郵送することで正式登録となります。

新規登録

新規に登録する際は、以下の手順でオンライン登録（登録用紙の作成）を行ってください。

- (a) プロコンホームページ（<http://www.procon.gr.jp/>）より「登録用紙の作成（オンライン登録）」を選択します。
- (b) 認証画面が現れます。ここで、各高专に募集要項とともに郵送されている全校同一のアカウント名とパスワードを入力してください。
- (c) 新規登録欄において「課題部門」「自由部門」「競技部門」のいずれかを選択します。
- (d) 「登録」ボタンを押すと「指定した部門の参加登録画面」になります。
- (e) 画面の指示（赤色）に従って全ての項目を記入してください。
- (f) 全ての項目を記入後、「登録確認」ボタンを押してください。
- (g) 未記入の項目がある場合は「入力エラー画面」が表示されるので、「戻る」ボタンを押し、未記入項目を入力してください。
- (h) 全ての項目が記入されていれば「登録内容の確認画面」が表示されます。
- (i) 登録内容をよく確認し、変更があれば「変更」ボタンを押して変更箇所を修正ください。
- (j) 登録内容をよく確認し、変更がなければ「登録」ボタンを押してください。
- (k) 「登録」ボタンを押すと、「参加登録の完了画面」が表示されます。このページをA4用紙1枚に印刷してください。この用紙が登録用紙となります。登録用紙の指導教員欄には確認のため指導教員の押印をお願いいたします。この登録用紙をフロッピーディスクとともに郵送することで正式登録となります。
- (l) 参加登録が完了すると、登録者と指導教員宛に登録した情報がメールで送信されます。特に登録番号とパスワードは、登録情報の修正等で必要となりますので必ず記録してください。なお、メールの送信には時間がかかる場合もありますので予めご了承ください。

登録内容の変更

オンライン登録済みの登録内容を変更する際は、以下の手順でオンライン登録の変更（登録用紙の作成）を行ってください。

- (a) プロコンホームページ (<http://www.procon.gr.jp/>) より「登録用紙の作成(オンライン登録)」を選択します。
- (b) 認証画面が現れます。ここで、各高専に募集要項とともに郵送されている全校同一のアカウント名とパスワードを入力してください。
- (c) 登録内容の変更及び削除欄において「登録内容の変更」を選択してください。
- (d) 新規登録の際の登録番号及びパスワードを入力してください。
- (e) 「実行」ボタンを押すと「登録内容の変更画面」が表示されます。
- (f) 変更箇所を修正後、「登録確認」ボタンを押すと「登録内容の確認画面」が表示されます。
- (g) 登録内容をよく確認し、変更があれば「変更」ボタンを押して変更箇所を修正ください。
- (h) 登録内容をよく確認し、変更がなければ「登録」ボタンを押してください。
- (i) 「登録」ボタンを押すと、「参加登録の完了画面」が表示されます。このページを A4 用紙に印刷してください。
- (j) 参加登録が完了すると、「登録内容の変更処理完了のお知らせ」が登録者と指導教員宛にメールで送信されます。

登録の削除

オンライン登録を削除する際は、以下の手順でオンライン登録の削除を行ってください。オンライン登録を行ったが参加を取りやめた場合は、必ず登録の削除を行ってください。

- (a) プロコンホームページ (<http://www.procon.gr.jp/>) より「登録用紙の作成(オンライン登録)」を選択します。
- (b) 認証画面が現れます。ここで、各高専に募集要項とともに郵送されている全校同一のアカウント名とパスワードを入力してください。
- (c) 登録内容の変更及び削除欄において「登録の削除」を選択してください。
- (d) 新規登録の際の登録番号及びパスワードを入力してください。
- (e) 「実行」ボタンを押すと「削除データの確認画面」が表示されます。
- (f) 確認後、「削除」ボタンを押すと「削除完了画面」が表示され、登録が削除されます。
- (g) 登録の削除が完了すると、「削除処理完了のお知らせ」が登録者と指導教員宛にメールで送信されます。

【オンライン登録受付期間】

平成 14 年 5 月 20 日(月) から平成 14 年 6 月 3 日(月)

【オンライン登録に関する問い合わせ先】

p-www@procon.gr.jp

変更や削除をしていないのに、「登録内容の変更処理完了のお知らせ」や「削除処理完了のお知らせ」を受け取られた方は、p-www@procon.gr.jp まで、至急ご連絡ください。

この用紙は「登録用紙」のサンプルです。

プロコンホームページ (<http://www.procon.gr.jp/>) でオンライン登録を行うことにより作成
 できます。印刷して押印した「登録用紙」をご提出ください。

参加登録の完了

このページを印刷し指導教員が押印の上、担当事務員より郵送することで、
正式の参加登録となります。

応募部門	競技部門		
タイトル	プロコン競技		
登録番号	3002		
学 校	校 名	石川工業高等専門学校	
	郵便番号	929-0392	
	住 所	石川県河北郡津幡町北中条夕 1	
指導教員	学 科	電子情報工 学科	
	氏 名	石川 太郎	
	電 話	(076)-123-4567	
	FAX	(076)-123-8912	
	E-Mail	taro@ishikawa-nct.ac.jp	
担当事務員	課	学生 課	
	係	学生 係	
	氏 名	石川 次郎	
	電 話	(076)-123-3456	
	FAX	(076)-123-7891	
	E-Mail	jimu@ishikawa-nct.ac.jp	
応募学生	学 年	学 科	氏 名
	3 年	電気工 学科	いしかわ さぶろう 石川 三郎
	4 年	電子情報工 学科	かなざわ はなこ 金沢 花子
	年	学科	
登録者	氏 名	石川 三郎	
	E-Mail	saburou@ishikawa-nct.ac.jp	
全国高等専門学校 第 1 3 回プログラミングコンテスト:石川			

全国高等専門学校 第13回 プログラミングコンテスト

フロッピー作成ガイド

予選審査について

予選の審査は、提出されたPDFファイルをAcrobat Reader 5.0で閲覧して行います。審査の対象となるのは、ページの美しさやテクニックではなく、そこに書かれた内容です。内容がわかりやすいように、限られたディスク領域のなかで工夫してページを作成してください。重要なファイルですので下記の項目を熟読してフロッピーに収録してください。

応募に必要なファイルとその名称：下記のファイルをフロッピーに収録し応募してください。

- (A) 課題部門および自由部門では、「作品紹介」のPDFファイルを**登録番号.PDF**とします。
- (B) 競技部門では、「応募内容」のPDFファイルを**登録番号.PDF**とします。

「**登録番号**」には、オンライン登録の際に交付された登録番号を用います。

課題部門・自由部門の「作品紹介」PDFファイル作成上の注意

- (a) 原則として文章と静止画像により表現します。モノクロ、カラーどちらでも構いません。パソコンのモニターで閲覧することを前提に作成してください。
- (b) 文章は、**A4横置き**で12ページ以内とします。
- (c) 文字は読みやすい大きさ・書体とし、仕上がりサイズで14ポイント程度になるようにします。
- (d) 静止画像の品質は、15インチXGAのモニターで特に拡大することなく閲覧することを前提にお考えいただいて結構です。
- (e) 「しおり」、「サムネイル」は無くてもかまいません。
- (f) リンクを張ることで閲覧しやすくすることは構いませんが、審査委員がリンク設定に気づかない事もあります。リンクに頼らなくても支障なく閲覧ができるようにしてください。
- (g) 動画やサウンドを使用しても構いませんが、組み込み方によっては審査の際に視聴されないことがあります。動画やサウンドを視聴できなくても内容が伝わるように作成してください。
- (h) 特殊フォントは、PDFファイルに埋め込んでください。
- (i) 内容に学校名、学生名など所属を示すものを入れないでください。
- (j) 技術的に誤り・不備があっても委員会で修正はいたしません。
- (k) フロッピーに収録した状態のPDFファイルをAcrobat Reader 5.0で閲覧し、内容を確認してから応募してください。

競技部門の「応募内容」PDFファイル作成上の注意

「応募内容」作成用のテンプレートファイルを下記よりダウンロードして作成してください。

<http://www.procon.gr.jp/>

フロッピーディスクについて

- (a) すぐにアクセス可能な状態で3.5インチ2HD(1.44MB)MS-DOSフォーマットフロッピー1枚に格納してください。ファイルの圧縮は認めませんので注意してください。
- (b) **登録番号.PDF**ファイルは、フロッピーのルートディレクトリに格納してください。
- (c) フロッピーのラベルに応募部門、登録番号、タイトル、学校名を記入してください。
- (d) フロッピーは3枚同じものを作成し、2枚を提出してください。残りの1枚は、自分で保管してください。
- (e) フロッピーは必ず「登録用紙」と同梱して郵送してください。

フロッピー作成に関するお問い合わせについて

所属、氏名を明記の上、pdf@procon.gr.jp宛てE-Mailにてお願いします。
締め切りは5月27日(月)とし、問い合わせの回答はWebで逐次公開します。

このページは競技部門用の「応募内容」PDF ファイルのサンプルです。

フロッピーディスクのルートディレクトリに格納して提出してください(印刷して提出する必要はありません)。

作成用のテンプレートファイルを下記よりダウンロードして作成してください。

<http://www.procon.gr.jp/>

応募内容(競技部門用)	
No.1	タイトル
No.2	1) 予定開発期間： 2) 予定開発人員：
No.3	実現方法
No.4	使用ソフト
全国高等専門学校 第13回プログラミングコンテスト：石川	