

平成 2 1 年度 U-20 プログラミング・コンテスト入選作品  
の表彰

平成21年度U-20プログラミング・コンテスト入選作品の表彰(計8件)

【個人部門】

経済産業大臣賞

作品名	制作者	作品概要と入選理由
Orihalconb (オリハルコンブ)	奥殿 貴仁 開成高等学校 2年	スーパーボールの楽しさを表現したいという目的のために、独力で開発技術を学び、その楽しさを十分に表現した大砲ゲーム。 メインプログラムはPython、エフェクト処理にProcessingと複数の言語を適切に使い分けており、拡張性の高い構造に仕上がっている。随所に自分の発想をゲーム内で実現しており、既存のものに満足することなく、自身のこだわりを追求している姿勢が評価できる。ゲーム性も高く、既にWEB公開している点も良い。
Alcor (アルコル)	伊藤 康人 慶應義塾大学 情報工学科 2年	携帯電話でプログラムを組むための開発環境ソフト。 若者に一番身近な携帯電話でプログラミングを可能にするという発想は、今後に大きな可能性を秘めている。エディタ、処理系をすべて自作し、統合開発環境として仕上がっており、プログラマーとしての力量を感じさせる。

経済産業省商務情報政策局長賞

作品名	制作者	作品概要と入選理由
<p>グループウェアシステム「Acheul」 (アシュール)</p>	<p>増野 健人 日本電子専門学校 ゲーム制作研究科 1年</p>	<p>使い続けることを意識し、外観で統一感のとれたデザインの堅実な作りを実現したWEBアプリケーション(SNS)。 SNSに必要な機能をほぼ網羅しており、シンプルで、使い勝手の良いプログラムに仕上がっている。作り込みに甘い部分も見受けられるが、個人作品として、作成者の力量を感じる。今後のOSSの展開に期待したい。</p>
<p>テキストの同期を取るツール</p>	<p>岩見 宏明 大阪府立工業高等専門学校 総合工学システム学科 5年</p>	<p>一つのプログラムをネットワーク越しで複数メンバーが編集できるテキストチャットツール。 必要性から制作されたツールであり、問題意識と着眼点がすばらしく、実際にアイデアをプログラムとして具現化した点が評価できる。自身の目標とプログラムの制約をきちんと定め、作り込んである秀作。実装の甘さは見受けられるが、今後も品質の向上がはかれることに期待。</p>

【団体部門】

経済産業省商務情報政策局長賞

作品名	制作者	作品概要と入選理由
<p>HERO (Help Earth Res et Organization)</p>	<p>「チーム Eco friendly」 岐阜県立岐阜商業高等学校 情報処理 科 3年 松原 史歩 / 今西 志帆 / 石原 茉依 / 千葉 絵梨香</p>	<p>エコの妖精を育てることでエコロジーの知識習得をはかるゲーム。 日常生活の時間の流れとともにゲームが展開していくという発想がおもしろい。流行のテーマを選択しつつも、イラスト、料理の写真、アニメーション、プログラムなど、コンテンツの類はすべて自作しており、見た目と内容に統一感を持たせることに成功している。</p>
<p>WORDS in BOOK</p>	<p>「MY STARS」 学校法人新潟総合学院新潟コンピュー タ専門学校ゲームクリエイター科2年 太田 泰彰 / 佐野 佑介 / 渋谷 幸太 / 本田 佑篤</p>	<p>画面上にランダムに動いている文字を拾って単語をつくるゲーム。 シンプルでわかりやすく、年齢を問わず気軽にマウス操作だけで楽しめる作品として仕上がっている。チームとしてメンバーの意見を取り入れながら作業を分担し、ゲームを作り上げた姿勢が良い。全体としてバランスの良いゲーム。単語の並べ方によっては、単なるゲームではなく幼児教育向けのソフトウェアにも展開できそうな懐の広さを実現している。</p>
<p>Twinkle Star</p>	<p>「武田家」 学校法人新潟総合学院新潟コンピュー タ専門学校 ゲームクリエイター科2年 川上 公介 / 多賀 信明 / 長谷川 卓哉</p>	<p>マウスのドラッグ&amp;ドロップ操作のみを使って星をはじいて遊ぶゲーム。 パソコン初心者に対して、マウスのドラッグ&amp;ドロップ操作を気軽にゲームとして楽しめるようにしたアイデアが良い。実装力、グラフィックス、アニメーション、エフェクトの緻密さで効果的に、ゲームに爽快感を演出できており、単純操作で爽快感を味わえるゲームに仕上がっている。</p>

作品名	制作者	作品概要と入選理由
CAS	「東濃実業高校コンピュータ部」 岐阜県立東濃実業高等学校 ビジネス 情報科3年 津幡 瑠美 / 奥村 悠真 / 坂倉 毅俊	町おこしという目的から作成した商店管理システム。 地元商店のリサーチ結果を基に、ユーザーの規模やユースケースを絞り込んでおり、必要と思われる機能を実用度の高いレベルで組み込んだ点が評価できる。複数の要素技術を組み合わせて作成されており、古くから日本の受託開発案件の現場で一般的に使われる設計手法が適用されていた点も良い。