

# 中高生Rubyプログラミングコンテスト2025

## 募集要項

### 1 目的・主旨

中高生Rubyプログラミングコンテスト(旧: 中高生国際Rubyプログラミングコンテスト in Mitaka)は、子どもたちがプログラミングを学び、自分でコンピュータを動かしたときの感動や作品を発表する体験を通して、新しい世界への興味や関心を呼び起こし、将来への夢を育むことを目的に実施します。

### 2 コンテストの内容

#### (1) 募集区分

募集区分は、次の2つです。

1. ゲーム部門
2. Webアプリ・IoT部門(ゲーム以外のプログラム作品)
  - Webアプリ...Ruby on RailsやSinatra等を使用したWebアプリケーション
  - IoT...mruby等を使用した組み込みソフトウェア

#### (2) 対象者

個人または団体(生年月日が2007年4月2日以降)で応募できます。

#### (3) 募集作品

過去1年以内に、応募者自らがRubyで作成したオリジナルプログラムで、Rubyの特性を生かしたプログラムの優秀性、プログラミングの楽しさ、発想の面白さや工夫が感じられるような作品を募集します。テーマは自由です。テーマが思い浮かばない方は「身の回りの課題を解決するもの」「学校で役に立つもの」をヒントに考えてみてください。詳細は添付の仕様書をご覧ください。

### 3 募集期間や応募方法

#### (1) 募集期間

2025年7月16日(水)から2025年9月30日(火)までに、中高生Rubyプログラミングコンテスト実行委員会(以下、実行委員会)事務局宛に提出してください。(期限までに必着のこと。)

#### (2) 応募方法

応募フォームに必要事項を入力・送信してください。また作成したプログラムファイルを事務局の指定したクラウドストレージまたはメールでお送りください。

インターネットファイル転送サービス、クラウドストレージによる応募については、事務局にお問い合わせください。問合せ先・作品送付先は、本要項の最後にあります。

### (3) 応募上の注意事項

- 応募作品は、個人または団体で応募することができます。
- 各部門最大3点まで応募できます。ただし、その場合でも、最優秀賞・部門賞として表彰されるものは各部門1点だけです。
- 応募作品は、応募者本人が作成した未発表の作品で、応募者本人が著作権ほかのすべての権利を保有しているものに限り、ただし、オープンソースとして公開されているライブラリを使用する場合は、ライブラリ名、バージョン、入手方法などを応募フォームに記入してください。
- キャラクターや音源などのフリー素材を使用する場合は、提供元の情報を応募用紙の所定の欄に必ず明示してください。
- 他人の著作権、著作者人格権、名誉、肖像、プライバシーその他の権利を侵害するものではないものに限り、応募作品の著作権は、受賞の有無を問わず、応募者に帰属します。原則として、実行委員会事務局は当コンテストやその作品紹介のため、受賞作品をウェブサイトや媒体等で利用します。万が一著作権等に関する問題が生じた場合は、すべて応募者の責任とし、実行委員会及び同コンテストの後援団体、協賛・協力会社は一切の責任を負いません。
- 応募作品に関し、ファイルが読めない・実行できない等の問題が発生した場合、実行委員会では責任を負いません。
- 募集要項の規定に沿わない応募は、全て無効となります。
- 応募作品は返却いたしません。

### (4) 応募に関わる個人情報の取り扱い

本コンテストの応募に関わる個人情報は、実行委員会事務局が保有します。応募者は、同社が応募に関わる個人情報を本コンテストの運営及び同様の企画等の案内に使用することを承諾するものとします。

本コンテストの周知・広報のため、原則として最終審査会に出場する応募者の「学校名」、「生徒氏名」、「学年」及び最終審査時に撮影した応募者等の写真・動画を、当コンテストのウェブサイト、大会レポート(動画含む)等に掲載し、新聞社、放送関係等マスコミからの問合せに応じ、これらを提供いたします。

当実行委員会の個人情報保護方針はサイトにて公開してあります。

## 4 審査

一次審査・二次審査・最終審査の3段階で審査します。審査は、有識者で構成される審査委員会において、プログラムの優秀性、プログラミングの楽しさ、発想の面白さや工夫が感じられる作品であるかどうかを総合的な観点から評価します。一次審査・二次審査・最終審査はそれぞれ主に下記の視点から審査します。

## (1) 一次審査方法

募集要領に従って提出された応募用紙や提出書類、プログラムの全体的な完成度から審査を行います。ゲーム部門、Webアプリ・IoT部門から各10件程度が一次審査を通過します。

## (2) 二次審査方法

募集要領に従って提出された応募用紙や提出書類、プログラムについて、技術力(ソースコードの可読性、構造・文法)・操作性・マニュアル作成能力などから審査を行います。ゲーム部門、Webアプリ・IoT部門から各5件程度が二次審査を通過します。二次審査進出作品については作品の様子がわかるキャプチャ動画の提出をお願いする場合があります。二次審査結果発表時に、全対象者にプログラムソースコードや企画画面のフィードバックを行います。その後、最終審査会までの期間、作品のブラッシュアップ期間をご用意します。

- 技術力           プログラムの「美しさ」、論理的な構造など
- 操作性           利用者の使いやすさなど
- マニュアル作成能力   読み手にとってのわかりやすさ、文書の簡潔さなど

## (3) 最終審査方法

二次審査の上記3項目に加え、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。審査のポイントは、技術力・独創性・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)・総合力などです。

- 一次審査: 作品・書類審査(2025年10月中旬に予定)
- 二次審査: 作品・書類審査(2025年10月下旬に予定)
- 最終審査: 二次審査通過者は、同年11月29日(土)午後  
三鷹産業プラザにて応募者のプレゼンテーションによる最終審査会を行います。  
発表や質疑応答等の方法は、別途二次審査通過者に事前にご連絡します。

プレゼンテーションにおいて、応募作品のデモンストレーション実施を必須といたします。最終審査会参加に伴う交通費・宿泊費は実行委員会が補助いたします。詳細は事務局にお問い合わせください。

※感染症等の状況により、開催内容を変更する場合があります。変更の場合は対象者に速やかにご連絡します。

## 5 審査委員(予定) (敬称略・順不同)

審査委員長

まつもとゆきひろ氏(一般財団法人Rubyアソシエーション 理事長)

審査委員

野田 哲夫氏(島根大学法文学部 法経学科 教授)

田中 和明氏(九州工業大学大学院情報工学研究院 准教授)

高橋 征義氏(一般社団法人日本Rubyの会 代表理事)

森 正弥氏 (日本ディープラーニング協会顧問、東北大学特任教授)  
江森 真由美氏 (株式会社ケーシーエスキャロット執行役員)

## 6 表彰

- (1) ゲーム部門 最優秀賞、その他部門賞
- (2) Webアプリ・IoT部門 最優秀賞、その他部門賞
- (3) スポンサー賞
- (4) Matz賞(審査委員長特別賞)
- (5) その他 奨励賞

ゲーム部門またはWebアプリ・IoT部門の二次審査において、二次審査通過には至らないものの、将来を期待できる作品に贈られます。尚、受賞者は表彰式で発表され、賞状、副賞は後日郵送するものとします。

※各賞にはすてきな副賞が贈られます。詳細はHPで公開します。

※(4)、(5)は該当作品があった場合表彰します。

## 7 主催

中高生Rubyプログラミングコンテスト実行委員会

## 8 後援(予定)

経済産業省、総務省、文部科学省、デジタル庁、独立行政法人情報処理推進機構(IPA)、島根県、東京都教育委員会、滝沢市、松江市、一般社団法人コンピュータソフトウェア協会、一般社団法人システムエンジニアリング岡山、一般社団法人デジタル人材共創連盟、一般社団法人徳島県情報産業協会、公益財団法人 孫正義育英財団、公益財団法人山田進太郎D&I財団、福岡県Ruby・コンテンツビジネス振興会議、青山学院大学、岩手県立大学、公立はこだて未来大学、国際基督教大学、信州大学、成蹊大学、電気通信大学、東京農工大学、日本経済新聞社多摩支局、三鷹市、三鷹市教育委員会

## 9 問合せ先・作品送付先

中高生Rubyプログラミングコンテスト実行委員会

メールアドレス: jr-procon@ruby.or.jp

(詳細は調整中)