

全国の中高生のためのアプリ開発コンテスト「アプリ甲子園®2019」 決勝大会は10月27日（日）にスパイラルホールにて開催！

アプリ甲子園実行委員会は、全国の中高生を対象にしたスマートフォン向けアプリ開発コンテスト「アプリ甲子園®2019」の決勝大会を、10月27日（日）にスパイラルホール（東京都港区南青山）にて開催いたします。

「アプリ甲子園」は、次世代を担う若手クリエイターの発掘と健全な育成支援を目的として、2011年より開催している中高生向けスマートフォンアプリ開発コンテストです。

本コンテストは、全国の中高生が開発した、iPhone®やAndroid™端末に対応するスマートフォン向けアプリ（タブレット端末向けアプリも含む）を広く募集し、その企画力と実装力の観点から優秀な作品を選出し表彰します。中高生向けのアプリ開発コンテストとしては日本最大級で、今年で9回目の開催となります。

今年度の大会では、従来の＜開発部門＞に加え、より幅広くクリエイティビティの可能性を世の中へ広めるため、新たに、＜デジタルアートパフォーマンス部門＞を設立し、映像・WEBデザイン・メディアアートなどのPCやデジタルな技術を用いたパフォーマンス作品を募集しました。

アプリ甲子園決勝大会では、＜開発部門＞二次予選を勝ち抜いたファイナリスト10組が一堂に会して公開プレゼンテーションを行い、様々な分野で活躍する審査員がアプリの企画力を審査。その後、端末上で実際にアプリを操作したり、ソースコードを確認しながら実装力を採点し、『企画力×技術力』をもとに最優秀作品を選出します。

また、＜デジタルアートパフォーマンス部門＞の応募作品の中から優秀作品に選ばれた2組もエキシビジョンとして作品発表（プレゼンテーション）を行います。

なお、デジタルアートパフォーマンス部門の舞台には、注目の16歳トラックメイカーのSASUKEさんも登壇し、パフォーマンスを披露いただく予定です。

「アプリ甲子園®2019」決勝大会 概要

日時	2019年10月27日（日）開場12:30 開演13:00（終了予定18:00）
会場	スパイラルホール（東京都港区南青山5-6-23 スパイラル3F） https://www.spiral.co.jp/access
内容	・＜開発部門＞ファイナリスト10組によるプレゼンテーション ・＜デジタルアートパフォーマンス部門＞優秀作品2組によるエキシビジョン ・トラックメイカーSASUKEによるパフォーマンス
観覧	決勝大会はどなたでも観覧にお越しいただけます。 観覧をご希望の方は、観覧フォームよりお申し込みください。 なお当日の様子は、YouTubeでもライブ配信いたします。 https://www.applikoshien.jp/viewer/

「アプリ甲子園2019」決勝進出者一覧（※代表者五十音順）

1. 開発部門（10組）

作品名 / 作成者 / 学校・学年	作品概要
ピックアップ通知音 坂井田 逸斗 愛知県立一宮興道高等学校 3年	LINEの音を個別に、好きな音に設定できるアプリ。 全員同じ音だと誰からメッセージが届いたのか分からないので、個別に鳴り分けられるようにしており、自分の好きな音楽を着信音にすることもできる。
Famik (ファミック) 澁谷 知希 埼玉県川口市立里小学校 6年	子どもの健康状況を管理できるアプリ。 複数人それぞれの熱や症状などを時系列で記録することができ、家族へのシェア機能や、音声入力ができるほか、病院検索機能の搭載や、iOS/Androidにも対応している。
Snug (スナッグ) 庄司 隼介 慶應義塾高等学校 3年	気分に合わせて見る投稿を選べる、匿名のSNSアプリ。 今の率直な気持ちを気軽に投稿でき、どんな投稿を見るかはユーザー1人1人が選ぶことができるので自分の投稿によって誰かを不快にさせてしまう心配もない。
Align (アライン) 萩原 爽太 角川ドワンゴ学園 N高等学校 1年	端末のバッテリー残量が今現在同じユーザーとマッチングすることができるエモいチャットアプリ。 お互いのバッテリー残量が上下5%以上離れてしまうとチャットが強制終了、関係もなかったことになる、
HybridMap (ハイブリッドマップ) 早川 尚吾 高橋 直希 荒井 駿汰 須藤 英公 東京工業大学附属科学技術高等学校 3年	外国人観光者向けの安全、快適なARナビアプリ。 「透過マップ」「物体検出アラート」「位置情報イベント」「miniタブ」「状況説明キャプション」「姿勢警告」などの多彩な機能があり、観光の外国人だけでなく、視覚障害者の使用も想定している。
ScoreChange (スコアチェンジャー) 矢島 良乙 大阪府富田林市立金剛中学校 3年	楽譜を認識して、移調を自動で行うアプリ。 カメラで撮った画像やフォトライブラリーから選択した画像から楽譜を読み取って自由に移調できる。
ApRo (エープロ) 谷津 俊輔 愛野 茜太 井上 大斗 千葉県立一宮商業高等学校 3年	「誰でも」「楽しく」プログラミングができるようにApRo独自の「プログラミングブロック」を利用したアプリ。 現在様々な場面で可能性が試されている「AR」の技術を実装することにより、プログラミングにリアリティを持たせ、より楽しめるようにしている。
Crashit (クラッシュイット) 山口 響也 三田国際学園高等学校 3年	ARを利用したブロック崩しゲームが楽しめるアプリ。 3種類の速さと大きさが違うボールがあり、それによって難易度が分かれている。デバイスそのものをリフレクターとしてゲーム内オブジェクトに使いボールを跳ね返していくため、体全体を使って3次的にプレイできる。

fami (ファミ) 山口 紡 多摩大学目黒高等学校 2年	共働き家庭の子供に向けたアプリ。 自作の人物判定プログラムを基にした見守り機能と、録音した音声メッセージを対象の人の帰宅時や外出時に再生出来る音声メッセージ機能の2つがある。子供を見守るだけでなく、音声を用いた温かいコミュニケーションを取ることが出来る今までに無かったアプリとなっている。
Nodes (ノーズ) 渡辺 隆太郎 兼子孟 筑波大学附属駒場高校 3年	競技版四目並べアプリ。 ランダムな相手とマッチし、レーティングが変動する「レーティングマッチ」、近くの友達と部屋の名前を共有して遊ぶ「フレンドマッチ」で遊ぶことができる。

2. デジタルアートパフォーマンス部門 (2組)

ジャンル/作成者	作品概要
VJ 片山 義仁 暁星中学校 3年	音楽に合わせて映像を切り替える TouchDesigner で制作したパフォーマンス。Ae などのモーショングラフィックスソフトでは作りにくいランダム性が高く、オブジェクトがたくさんある表現を用いている。
アートグラフ 岸 桃花 吉祥女子高校 2年	数学の式を 152 個立てて、二次方程式を書いて数値を変えてそのグラフの変化をアートにしたパフォーマンス。desmos を使用しており、数学の面白さがダイレクトに伝わってくるユニークな作品。

決勝大会の進め方 (開発部門)

前半は、「企画力審査」

ファイナリストたちの4分間のプレゼンテーションと質疑応答から独創性・新規性、消費者支持度の2項目を審査、その場で得点を発表。

後半は、「技術力審査」

ソースコードから実装力、技術チャレンジを審査、実機を触りUI・UXデザインを審査、その後上位入賞者(1~3位)と総合得点を発表。技術力審査中は観覧の方にはファイナリストたちのアプリケーションに触れる体験会の実施を予定しております。

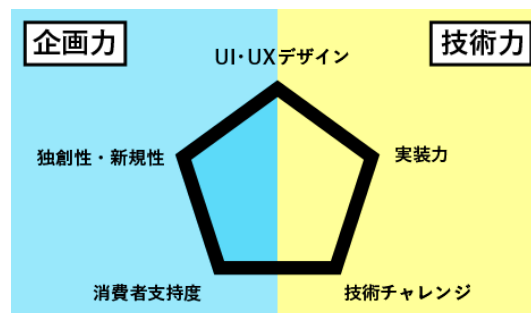
審査基準

大きな2つの軸として、『企画力×技術力』をもとに最優秀作品を決定。

企画力と技術力の評価の割合は5:5で評価されます。

UI・UXデザイン

ボタンの配置、入力方法、レスポンスのスピードなど、ユーザーが快適にアプリを操作できるUI・UX設計がされているか、また企画に適したデザインコンセプト・精錬されたデザインになっているか



独創性・新規性

企画内容の斬新さ、オリジナリティがあり、世の中になく新しいアイデアが含まれているか

消費者支持度

利用を想定したターゲットの課題を解決し、利用者に支持されダウンロードに繋がることが見込まれるか

実装力

企画した内容を実現できているか、動作の安定性、機能の充実など、企画に対して技術的に完成度が高い作品になっているか、実現に適した技術を使用できているか

技術チャレンジ

難易度の高い技術や、広い領域に渡るなど技術的に優れているか

決勝大会審査員

- ・齋藤 精一 氏 Rhizomatiks Creative Director / Technical Director
- ・田中 里沙 氏 事業構想大学院大学学長 / 宣伝会議取締役メディア 情報統括
- ・中澤 仁 氏 慶應義塾大学環境情報学部准教授 / 博士
- ・鷲崎 弘宜 氏 早稲田大学グローバルソフトウェアエンジニアリング研究所所長・教授

賞品

優勝・総務大臣賞

iMac (27 インチ :3.2Gz) または Macbook (Pro 13/15 インチ :Retina ディスプレイ)

準優勝

最新型タブレット端末、または AppleWatchSport (38mm)

決勝進出者全員

Amazon ギフトカード 5,000 円分

■特別企業賞

特別企業賞は、アプリ甲子園の審査員の審査とは別に、各協賛企業による審査により選出され、表彰されます。協賛企業各社の「特別企業賞」は、以下の通りです。

Cygames 賞 株式会社Cygames

3Dプリンタと会社訪問クリエイティブ体験ツアー

電通アイソバー賞 電通アイソバー株式会社

Oculus Go と企業訪問ツアー

マイナビ賞 株式会社マイナビ

Home Pod

「アプリ甲子園2019」 開催概要

1. 開発部門

<https://www.applikoshien.jp/develop/>

選考対象

iPhone, iPad, iPod Touch の iOS 用アプリ Android OS 用アプリ Windowsphone アプリ

応募資格

- ・ 中学校、高等学校、高等専門学校（3年生まで）にご在籍の方 ※小学生も応募可能
- ・ もしくは、生年月日が2001年4月2日以降の方
- ・ グループでのご応募も可能

選考方法

一次選考会

2019年7月1日～9月1日作品受付。提出いただいた情報を加味し、上位30組を選抜します。

二次選考会

2019年10月6日実施。二次選考会会場にて、アプリ甲子園事務局の審査委員の前にてプレゼンテーションを行います。上位10組は、入選となり、決勝戦へ進出します。

決勝大会

2019年10月27日開催。決勝大会会場では、審査委員、観客の前にてプレゼンテーションを行います。

評価項目

UI/UX デザイン、企画力（独創性・新規性、消費者支持度）、技術力（実装力、技術チャレンジ）

2. デジタルアートパフォーマンス部門

<https://www.applikoshien.jp/digitalart/>

選考対象

PC やデジタルな技術を使用した、映像、DJ、VJ、メディアアート、音楽、WEB、アート、パフォーマンス全般。優秀なパフォーマンスには、10月27日（日）アプリ甲子園決勝大会当日に表彰およびステージで実際にパフォーマンスしていただきます。

応募資格

- ・ 中学校、高等学校、高等専門学校（3年生まで）にご在籍の方 ※小学生も応募可能
- ・ もしくは、生年月日が2001年4月2日以降の方
- ・ グループでのご応募も可能です

3. 主催・後援・協賛

主催

アプリ甲子園実行委員会

(ライフイズテック株式会社、株式会社Cygames、電通アイソバー株式会社、株式会社マイナビ)

後援 総務省
協賛 株式会社Cygames、電通アイソバー株式会社、株式会社マイナビ
株式会社セガゲームス、東京工科大学、日本工学院、Heroku
孫正義育英財団
モバイルマーケティング研究所

本件に関するお問い合わせ先

アプリ甲子園実行委員会 運営事務局 森谷、廣島

Tel : 03-5439-9422 (平日 10 時~17 時)

E-mail : info@applicoshien.jp

Twitter : @applicoshien (ハッシュタグ : #アプリ甲子園)

Facebook : <https://www.facebook.com/applicoshien>