

## 旭川市報道依頼

各報道機関 様

発表日	令和3年10月28日
発信課	経済部産業振興課
担当者	梶沼
連絡先	電話 65-7047
	FAX 65-7048
	E-mail sangyousinkou@city.asahikawa.lg.jp

分類	イベント・行事 募集 契約・入札 会議・説明会 その他 (該当する分類を囲むこと。)
日程	11月3日(水) 9時30分～17時00分
発表項目 (行事名)	第11回U-16旭川プログラミングコンテスト/ 第8回U-16プログラミングコンテスト北海道大会 の開催
概要 (趣旨・日時・ 場所・内容等を 記入すること。)	<p>○概要 旭川市及び近郊の小学校・中学校・高等学校に在学している16歳以下の学生を対象に、競技部門、作品部門、IoT部門で参加者を募り、コンテストを行います。競技部門の上位者については、同日行われる北海道大会に出場します(札幌地区、函館地区、釧路地区の上位者と対戦)。</p> <p>○コンテスト方法 別添の開催要項をご覧ください。</p> <p>○場所 イオンモール旭川駅前4階イオンホールから<b>オンライン配信</b> 旭川市宮下通7丁目</p> <p>○スケジュール 9:30～10:00 開会式 10:00～16:30 競技部門 競技・交流試合実施 作品部門・IoT部門 オンライン展示 16:30～17:00 表彰式・開会式</p> <p>○ホームページ <a href="http://www.procon-asahikawa.org">http://www.procon-asahikawa.org</a> ※昨年度大会の様子をご覧ください。</p> <p>○競技内容・取材等の問合せ先 U-16旭川プログラミングコンテスト実行委員会 事務局 E-mail: info@procon-asahikawa.org</p>
添付資料	有 開催要項
報道(取材)に当た ってのお願い	新型コロナウイルス感染対策のため、会場の人数を把握したいので、取材いただける場合は事前に実行委員会事務局まで連絡をお願いします。
備考	当日は、1階スターバックスコーヒー前のインフォメーションカウンターで撮影許可の腕章をお受け取りのうえ、4階会場までお越しください。

第11回U-16旭川プログラミングコンテスト  
第8回U-16プログラミングコンテスト北海道大会 開催要項

- コンテスト名称： 第11回U-16旭川プログラミングコンテスト  
第8回U-16プログラミングコンテスト北海道大会
- コンテスト目的：  
1. パソコンが好きな子どもたちの夢や目標となる場所を提供するため。  
2. 情報技術を生業としている大人が子供達の作品を評価し、褒め称える場所を提供するため。  
3. 情報技術を通じた子どもたちの健全育成のため。  
4. 将来のITエンジニア育成のため。
- 特記事項：  
1. コンテストをオンライン配信（YouTube Live）で開催。  
2. 新型コロナウイルス感染症の状況が落ち着いている場合は、パブリックビューイングを実施予定。（パブリックビュー会場は調整中）
- 主催： U-16旭川プログラミングコンテスト実行委員会  
規約および組織については別紙「U-16旭川プログラミングコンテスト実行委員会」を参照。
- 協力： 全国情報技術教育研究会  
埼玉県工業教育研究会  
旭川工業高等専門学校 最先端テクノロジー同好会・パソコン部  
北海道旭川工業高等学校 情報処理部
- 後援：（予定含） 旭川市  
旭川市教育委員会  
NPO法人ITジュニア育成交流協会  
株式会社BCN  
未来の学びコンソーシアム
- 協力： イオンモール旭川駅前  
道北eスポーツ協会  
ICTパーク
- 協賛：（予定含） サイバートラスト株式会社  
株式会社ラック  
サイボウズ株式会社  
クラスメソッド株式会社  
株式会社アクロクレイン  
株式会社コンピュータ・ビジネス  
旭川ICT協議会  
一般社団法人旭川産業創造プラザ  
株式会社エイペックスエーディー  
※今後追加有り

- 参加対象： U-16旭川プログラミングコンテスト  
旭川市及び近郊の小学校・中学校・高等学校に在籍している16歳以下（高校1年生以下）の学生。  
U-16プログラミングコンテスト北海道大会  
U-16旭川プログラミングコンテスト競技部門の上位者と、北海道内（札幌、函館、釧路を予定）で開催されたU-16プログラミングコンテスト競技部門の代表者。
- 参加者受付方法： 当コンテストWebサイトにて参加受付を行う。
- コンテスト方法： 競技部門：  
U-16旭川プログラミングコンテスト  
U-16プログラミングコンテスト北海道大会  
主催者が用意した対戦型ゲームプラットフォーム（Chaser）上で動作する自律型プログラムを作成し、総当たり戦もしくはトーナメント方式で競技会を開催する。  
競技部門の要綱については当コンテストWebサイトを参照。
- 作品部門：  
U-16旭川プログラミングコンテスト  
コンピュータグラフィック（静止画、動画、アニメーション）、Webページ、自作のプログラムなど、自由に作成したデジタル作品を募集し審査員が評価する。（審査員、審査内容、審査方法については後日発表）  
作品部門の要綱については当コンテストWebサイトを参照。
- IoT部門：  
U-16旭川プログラミングコンテスト  
ラズベリーパイやArduinoを使用しハードウェアの制御を行う作品を募集し審査員が評価する。（審査員、審査内容、審査方法については後日発表）  
IoT部門の要綱については当コンテストWebサイトを参照。
- 事前講習会： 7月26日、7月27日に旭川高専で開催予定
- スケジュール： コンテスト当日  
2021年11月3日（水）文化の日  
9:30-10:00 開会式  
10:00-16:30 競技部門 競技・交流試合実施  
作品部門・IoT部門 オンライン展示  
16:30-17:00 表彰式・閉会式  
コンテスト当日までの予定  
2021年7月 Webサイトにて告知・参加受付開始  
講習用コンテンツ随時公開  
2021年7月26日（月） 競技部門参加者向け講習会  
2021年7月27日（火） 競技部門参加者向け講習会  
2021年10月25日（月） 競技部門・作品部門・IoT部門受付終了
- コンテスト会場： イオンモール旭川駅前4Fイオンホールからオンライン配信
- 参加料： 競技部門・作品部門・IoT部門への参加 無料  
オフライン開催の観覧 無料  
オンライン開催の観覧 無料

参加人数見込み： 競技部門参加者 60人  
作品部門・IoT部門参加者 20人  
オフライン開催の観覧者 150人  
オンライン開催の閲覧者 300人

事務局： U-16旭川プログラミングコンテスト実行委員会 事務局  
旭川工業高等専門学校内  
担当：坂本和士 (Tel 080-5590-4490)  
E-mail: info@procon-asahikawa.org

Web サイト： <http://www.procon-asahikawa.org>

告知方法： 当コンテストWebサイトを含むインターネットでの告知