

# きのくに ICT プログラミングコンテスト Switch Up WAKAYAMA 2019 に関する FAQ(ver.1)

## コンテストへの参加に関する FAQ

Q 1 : エントリーは学校を経由する必要がありますか。？

A 1 : 学校を経由する必要はありません。ただし、学校を経由しない場合は、別途保護者の同意が必要です。（募集要項参照）

Q 2 : 小学生と中学生の合併チーム（半数以上が小学生）でエントリーする場合、小学校の部に参加することはできますか？

A 2 : チームの構成割合によることなく、最年長の児童生徒が属する部にエントリーしてください。（募集要項参照） Q2 の場合は中学校の部にエントリーしてください。

Q 3 : どのレベルの作品がエントリーに適しているのかわかりません。

A 3 : 本コンテストは、今回が初めての開催であり、参考となる事例をお示しすることができませんが、和歌山県内の児童生徒皆さんの元気で夢のあるプログラミング作品の提出を楽しみにしております。

## コンテストに提出する作品に関する FAQ

Q 1 : 提出する作品の言語の指定はありますか？

A 1 : 特に指定はありません。

Q 2 : 今年度、他のプログラミングコンテストに出品した作品でエントリーすることも可能ですか？

A 2 : 可能です。ただし、課題テーマと合致する内容であることが必要です。

Q 3 : 提出作品において、音楽やキャラクターを使いたいのですが、事務局において、適切な権利処理をしてもらえますか？

A 3 : 提出作品に係る権利関係の処理は、エントリー者ご自身でご対応願います。

Q 4 - 1 : 提出作品に“和歌山県 PR キャラクターきいちゃん（以下「きいちゃん」という。）”を使いたいのですが、これに関する権利処理をどうすればいいですか？

A 4 - 1 : 当該コンテストに限っての使用であれば、以下の URL のデザインガイドマニュアルを熟読していただき、ご利用いただくことは可能です。ただし、変色や加工などのデザインの改変につながるような行為は禁止です。

○デザインガイドマニュアル

[https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/000200/wakayamaprcharacter/kiichan\\_shiyou/kiichan\\_shiyou\\_d/fil/kiichan4.pdf](https://www.pref.wakayama.lg.jp/prefg/000200/wakayamaprcharacter/kiichan_shiyou/kiichan_shiyou_d/fil/kiichan4.pdf)

Q 4 - 2 : デザインガイドマニュアル掲載のきいちゃん、もっと解像度の高いきいちゃんを使いたい場合、どうすればよいですか？

A 4 - 2 : 別途事務局に相談してください。

Q5：課題テーマから推察すると、ソフト（ウェア）系の作品のみが対象ということなののでしょうか？

A5：いいえ。ソフト系の作品・ハード系の作品を問わず対象です。

Q6-1：最終審査会に備え、募集期間後に作品をバージョンアップさせてもいいですか？

A6-1：当該コンテストの書類審査は、あくまでも、募集期間内に提出のあった作品を対象に行います。

Q6-2：書類審査を通過できた場合、最終審査会当日にはブラッシュアップ後の作品で挑んでもいいのですか？

A6-2：問題ありません。ただし、書類審査時の作品と根底が異なる作品は、別作品と見なされ、評価の対象になりませんのでご注意ください。

Q6-3：書類審査の結果発表から最終審査会までの間が長すぎませんか？

A6-3：書類審査の結果発表から最終審査会までの間は、書類審査通過者のためのブラッシュアップ期間としております。この間、書類審査通過者は、自らの作品や当日のプレゼンテーションの内容を充実させる期間としてご活用ください。なお、最終審査会のプレゼンテーション方法等については、別途事務局から書類審査通過者に連絡します。

#### エントリー書面に関する FAQ

Q1：エントリーシートの構成員の欄が4つしかありません。1チーム4名までということでしょうか？

A1：1チームの構成員数の制限はありません。欄が足りない場合は、適宜追加してください。

Q2：課題テーマと提出作品との適合性を記載する項目がありません。どこに記載すればいいのでしょうか？

A2：課題テーマと提出作品との適合性を記載する欄は特には設けておりませんので、「2. 応募作品の概要について」または「4. 応募作品の作成のきっかけ・経緯・ストーリー等」にご記入いただければと思います。