

ICT教育推進協議会 ネットワークWG主宰 第1回 ICTプログラミングコンテスト募集要領



Official Web Site URL <http://ictepc.jp/activity/network/contest.html>

【はじめに】

ICT教育推進協議会ネットワーク教育ワーキンググループ主宰による第1回ICTプログラミングコンテストを開催致します。本コンテストは次世代ICT界を担う若手技術者を主とする人材の発掘と育成を目指し、情報通信技術を学ぶ高専生、大学生、大学院生を対象とするプログラミング競技会です。サーバやネットワークといったインフラシステムの構築運用技術だけではなく、ものづくりにおける独創性と創造力、そして実装力を競っていただきます。同分野同世代の技術者と競うことで個々の技術力を練磨し、同時に先端技術情報の交換と技術者同士の交流を深めてください。コンテストは書類選考による予選と、デモンストレーションとプレゼンテーションによる本選から構成され、予選の書類選考では着目点や独創性を重視し、本選では性能、実用性、拡張性などの将来性を審査します。

【参加資格】

- 応募書類提出の時点で、国公私立高等専門学校、国公私立大学、専修学校、専門学校に在籍する学生
- 日本語による書類作成およびプレゼンテーションが可能である事
- 1人以上で構成されるチーム単位での応募である事
- 応募者オリジナルのコード、プログラムを必ず含む事
- 本選当日に都内本選会場に自力で来られる事

【募集課題】

分散型ストレージ

ネットワーク分散型のストレージに関する作品を募集します。独自のファイルシステムやデータストア、KVS、DHTの実装はもちろん、オープンソースに改良を加えた実装、既存システムを組み合わせた実装等でもかまいません。完全なストレージシステムではなくても、ネットワーク分散化するためのモジュールやAPI、パフォーマンスを向上させるためのキャッシュ機構、分散化メタデータに特化したデータベース形式などでも可。「ネットワーク分散型」の解釈は自由です。一定時間内に一定の確率で一部のデータが消える分散データストア（たとえばバックアップシステムのベンチマークやDRシミュレーション用）、iPhoneやAndroidなど複数のスマートフォン上に個人の音楽データが置けるストレージといった、ユニークな発想で誰得な遊び心一杯の作品も期待しています。

参考 ネットワーク分散型ストレージ

- Sheepdog <http://www.osrg.net/sheepdog/>
- Swift <http://swift.openstack.org/>
- VA Storage <http://www.valinux.co.jp/products/vastorage/index.html>
- Ceph <http://ceph.newdream.net/>
- EXAGE <http://www.intec.co.jp/service/exage/index.html>
- GlusterFS <http://www.gluster.org/>
- Lustre http://wiki.lustre.org/index.php/Main_Page
- Cloudian <http://www.geminimobile.jp/big-data-solutions/cloudian.html>

【応募方法】

課題に則した応募システムの概要、特徴を下記のいずれかの形式で記述してください。様式、枚数は自由です。また、システムの動作を示すデモンストレーションの実施方法を明記してください。

テキスト形式、Microsoft Office形式、Open Office形式、PDF形式

なお、予選を通過した作品のソースコードはオープンソースとして取り扱い、関連する書類等はICT教育推進協議会のホームページ (<http://ictepc.jp/>) で公開させていただくことがございますのでご了承ください。

【プログラミング言語】

特に問いません。

【動作プラットフォーム】

作品は一般的なマシン環境(IAマシン、スマートフォン、携帯電話、タブレット端末)で動作再現できるものとします。スーパーコンピュータ、汎用機、家庭用ゲーム機、アーケード用ゲーム機等は対象としません。作品の動作プラットフォームとしてLinux、Windows、MacOSを想定していますが、これら以外のプラットフォームでのみ動作する場合には事前に事務局にお問い合わせください。

【予選審査ポイント】

応募方法に記載されている提出物による書類審査により選考します。

- 作品のアイデアに新規性・独創性がある。
- 使ってみたいと思わせる魅力・有用性がある。
- プログラミングに工夫がなされている

など

【本選審査ポイント】

1チーム15分程度のプレゼンテーションを実施していただきます。

- 特徴、長所等、短所、課題等が明瞭に表現されている
- 動作状況がよくわかる。
- 拡張性、将来性を感じさせる。

など

【応募スケジュール】

エントリー期間:2011年10月1日9:00～2011年12月20日17:00まで

(※応募にはエントリーが必要です。エントリー期間内にオフィシャルウェブサイトからチーム登録を済ませて下さい。
<http://ictepc.jp/activity/network/contest.html>)

応募書類提出期間:2012年3月1日9:00～3月16日17:00まで

予選通過発表: 2012年3月30日

本選日時 2012年5月26日(土曜日)

本選場所 東京都内を予定

【審査委員(予定)】

- 審査委員長
江崎 浩(ICT教育推進協議会会長/東京大学教授)
- 審査委員
浅羽 登志也(株式会社IIIイノベーションインスティテュート 代表取締役社長)
伊勢 幸一(ICT教育推進協議会ネットワーク教育WG主査/株式会社ライブドア執行役員 CTA室長)
土本 康生(ICT教育推進協議会ネットワーク教育WG主査/東京大学講師)
能登 信晴(株式会社ディー・エヌ・エーシステム統括本部 技術戦略部 部長)

【表彰】

優勝 1チーム

準優勝 1チーム

特別賞 1チーム以上

※受賞チームには賞金(賞品)が授与されます。

【作品の応募先】

ICT教育推進協議会事務局 ICTプログラミングコンテスト係 network-contest@ictepc.jp

【お問い合わせ先】

ICT教育推進協議会事務局 ICTプログラミングコンテスト係 network-contest@ictepc.jp

Official Web Site URL <http://ictepc.jp/activity/network/contest.html>