



モバイル部門 競技要項

1 モバイル部門の概要

モバイル部門競技では、テーマに基づきAndroid搭載のスマートフォン等に対応した“夢のある”アプリを企画・開発し、その総合的なプロデュース力を競い合います。

2 テーマ

今大会のテーマは「スマホ家族」です。

スマートフォン、略して「スマホ」は、今や私たちの生活に欠かせない身近な情報端末です。通話やメッセージだけでなく、カメラ、マイク、GPS、各種センサー、ネットワーク機能など、多様な機能を備えており、日常のさまざまな場面で活用されています。さらに、インターネットやAIなどと組み合わせることで、新しい価値を生み出すこともできます。

家電が「一家に一台」の時代から、スマホは「一人に一台」の時代になりました。家族の間でも、連絡、予定共有、見守り、記録など、スマホを通じたつながりが日常の一部になっています。一方で、年齢や立場によって使い方は異なり、だからこそ家族の中での新しい役割や使い方を考える余地があります。

今大会では、「スマホ家族」をテーマに、スマートフォンの機能を生かしたアプリケーション、または複数のスマートフォンの活用するアプリケーションを募集します。スマホだからこそできる新しいつながり方や支え合い方、楽しみ方を考え、「夢のある、希望のある」アイデアを提案してください。

例えば、家族それぞれの役割や状況に応じた新しい使い方、離れて暮らす家族をゆるやかにつなぐ仕組み、子どもから高齢者まで安心して使える工夫、複数のスマホや外部機器、ネットワークサービスと連携した新しい体験など、発想の可能性はさまざまです。単に機能を実装するだけでなく、スマホという身近なデバイスだからこそ実現できる新しい関係性や支え合い、楽しさ、安心感をどのように提案できるかも重要な観点です。

「家族」がどのようにつながるのか、そしてつながることによってどのような新しい価値が生まれるのか。スマホというデバイスがあるからこそ実現できる、「夢のある、希望のある」アプリケーションを提案してください。あなたのアイデアが、これからの家族のあり方や、スマホの新しい可能性を広げるきっかけになることを期待しています。

3 競技ルール

(1) 同一学校の3名以内の生徒でチームを構成し、企画書及び作品を制作します。

※ チームの構成人数を最大3名とし、1名からでも参加できます。

※ 「7 応募上の注意 (2)」もあわせて確認してください。

- (2) 予選では、テーマに基づき作成されたアプリの企画書を審査し、本選出場チームを決定します。
- ※ 予選ではアプリの制作提出の必要はありません。
- ※ 本選出場チームはアプリの制作と本選会場での発表を行います。
- (3) 1チームにつき、応募可能な作品（企画書・アプリ）は1作品のみとします。
- (4) 応募作品は、**Android 端末に対応したアプリ**とします。**APK ファイルとして提出可能**であり、かつPlayストアにアップロード可能な形式で実装されているものとします。
- アプリの実装方法は問いません。ネイティブアプリとして実装したものに加え、WebView 機能等を用いてWebアプリケーションをラッピングした形式も認めます。
- ただし、単にブラウザでWebサイトを表示するだけのものではなく、**Android 端末上でアプリとして起動・利用できる形で構成**されていることを必要とします。
- (5) 応募作品は、スマートフォン単体で完結するものに限りません。
- Bluetooth、Wi-Fi、NFC、インターネット通信、各種データベース、クラウドサービス等を用いた外部機器・外部サービスとの連携や、複数端末間の連携を行う構成も認めます。
- また、センサー、IoT 機器、ネットワークサービス、外部データとの接続を活用した**提案を推奨**します。
- 応募いただく作品には、例えば以下のような構成が考えられます。
- ・ ソフトウェアのみで構成されたアプリ
 - ・ ハードウェア・IoT 機器と連携したアプリ
 - ・ 複数のスマートフォン等が連携して動作するアプリ
 - ・ インターネット上の情報や外部データベース等と連携したアプリ

4 予選について

(1) 予選の方法

パソコン甲子園事務局による審査会（応募者の出席を要しない）を実施し、応募のあった企画書の審査を行い、本選に進出する8チームを決定します。

なお、できるだけ多くの学校の本選出場が可能となるように、同一校からの選出は2チームまでとします。

(2) 予選の審査基準

応募が30件以上となった場合は、事前に企画書の形式審査をA・B・Cの三段階で行ったうえで、以下の4つの観点から総合的に審査します。

- ① **企画力**：テーマに対する発想力、モバイルアプリの機能が活用されているか等
- ② **インパクト**：内容の面白さ、新規性、メッセージ力等
- ③ **実現可能性**：アプリ開発の知識、企画を実現させる為の展望があるか、構成がしっかり練られているか等
- ④ **実用性**：アプリの機能が実用的か等
- ⑤ **テーマ性**：テーマに合致しているか、夢のあるアプリか等

(3) 予選の結果通知

2026年7月23日(木)に、本選出場チームに対して本選出場通知を送付するとともに、出場チーム名、学校名及びチーム番号をパソコン甲子園公式ウェブサイト上で発表します。

(4) その他

予選にかかる経費（企画書作成にかかる費用等）については、参加者の負担とします。

5 本選について

(1) 本選開催日

2026年11月7日(土)、8日(日)

(2) 作品の制作及び提出について

本選出場チームは予選において作成した企画書をもとに作品を制作し、10月2日(金)までに提出します。その後、パソコン甲子園事務局による事前チェックを経て、本選で発表する作品を完成させます。

事前チェックの提出では、次の3点を事務局まで送付して下さい。

(メール添付での送付やオンラインストレージ等の使用も可とします。)

- ① アプリをダウンロードし、作品の内容を確認するために必要となるデータのすべて
- ② 実際にアプリを起動し、作品を使用している様子を撮影した動画
- ③ 作品の使用方法を補足する説明書・マニュアル（書式自由）

《スケジュール》

2026年5月7日(木)～6月30日(火)	企画書の作成及び送付期間
2026年7月23日(木)	本選出場チーム発表
～10月2日(金)	本選出場チームの作品の制作期間
2026年10月2日(金)	事前チェックの提出締切
2026年10月16日(金)	事前チェック結果送付日
～11月7日(土)	本選出場チームの作品の修正期間
2026年11月7日(土)、8日(日)	本選開催

※ 本選出場チームの決定後、作品の提出まではおよそ2か月となります。企画書の作成時から、計画的な制作スケジュールを検討しておくことを推奨します。

※ 本選出場チームは、10月2日(金)までに制作途中ではなく、アプリを起動し、実際に使用可能な完成した状態の作品を提出してください。

※ 事前チェック提出の後、本選までのおよそ1か月間は作品の修正ができますが、あくまでも最終段階の微調整を行う期間として位置付けています。

※ 事前チェックの結果によっては、各チームに修正作業等を行っていただくことがあります。

※ 本選でのプレゼンテーション、及びデモンストレーション・セッションの準備も並行してすすめてください。本選の方法は(5)を参照してください。

(3) モバイル端末の貸与

アプリの制作にあたり、パソコン甲子園事務局より、本選出場チームのうち希望するチームに、モバイル端末を1台貸与する予定です。なお、それぞれのチームが用意したスマートフォン等により制作を行って構いません。

(4) 制限事項

① 発表する作品のサイズについて

本選で発表する作品（ハードウェアと連携した作品を含む）は、100サイズの段ボール（A式）1箱に納められる範囲内で制作してください。ただし、作品のサイズ制限にはデモンストレーション・セッションで使用するパソコン等の物品は含まれません（ノートパソコン、作品を説明するポスター及び掲示物、所属学校の紹介を目的とした写真、旗、のぼり等）。

なお、デモンストレーション・セッションで使用可能な電源は、最大15アンペア程度となることを考慮して制作してください。本選競技の前、作品の最終確認において、サイズ制限をオーバーしていた場合は、審査の際減点対象となります。

② デモンストレーション・セッションで使用する物品の事前郵送について

ノートパソコン等の電子機器を除く物品（上記①参照）については、事前に郵送することができますが、送付費用は全て本選出場チームが負担ください。宛先は「8 問合せについて」のとおりです。なお、上記物品等に関しては、各チームに割り当てられたブース内に収まるようにしてください。

③ 配布物について

デモンストレーション・セッションにおいては、開発したアプリに直接関係するものに限り、配布物として来場者に配布することができます。

(5) 本選の方法

① プレゼンテーション（5分間）

本選では、各チームが持ち時間5分のプレゼンテーションを行います。企画・開発に込めた思い、作品の概要等を説明し、プレゼンテーション後には審査委員からの質疑応答があります（持ち時間5分には含まれない）。作品の詳細については、デモンストレーションで紹介することを前提とし、プレゼンテーションでは要点を絞り、制限時間内で簡潔にまとめてください。時間オーバーは審査において減点されます。

プレゼンテーションでは、競技会場のステージ上でパソコン（持ち込みも可）とオーバーヘッドカメラ等を使用し、スマートフォン等や各チームが用意した発表資料をスクリーン上に映すことができます。また、作品にスマートフォンなどと連携するハードウェア等が含まれる場合は、プレゼンテーションで使用することを認めます。

ただし、ステージ上で使用可能なパソコンは1台とし、スマートフォン等やパソコンの画面を映すスクリーン及びモニターは事務局で用意したものに限り（スクリーン×1台、モニター×1台）。

なお、その他プレゼンテーションで使いたい機器等があれば、必ず事務局に問い合わせ確認してください。

② デモンストレーション・セッション

プレゼンテーション後は、チームごとの発表ブースにて、作品の紹介及び体験を提供するデモンストレーション・セッションを行います。本セッションは、審査委員等による質疑応答を主として行い、質問への回答の一環として、必要に応じて実機（アプリ）の挙動や操作方法を示しながら説明を行うものとしします。

なお、ブースの仕様は本選出場チーム決定後、各チームへお知らせします。

※デモンストレーション・セッションの様子は、下記大会レポートに掲載しています。

■パソコン甲子園2025大会レポート■

(<https://pckoshien.u-aizu.ac.jp/final/#report>)

(6) 本選の審査基準

各チームの作品、プレゼンテーション及びデモンストレーションの内容を、以下の4つの観点から審査します。その上で、審査員は“夢のある”アプリを企画・開発する総合的なプロデュース力があるかどうか重点を置いて協議し、入賞チームを決定します。

なお、来場者から最も優れていると思う作品を選んで投票してもらい、その結果は審査において考慮します。

- ① 技 術 力：選手の開発スキル、実装された機能の完成度、動作の安定性等
- ② デ ザ イ ン：ビジュアル的な見栄え、表現技法、使い勝手等
- ③ イノベーション：ユーザーが体験できる楽しさ、ビジネス性、独創性、発展可能性等
- ④ プレゼンカ：プレゼンテーション及びデモンストレーションの出来栄等
- ⑤ テ ー マ 性：テーマに合致しているか、夢のあるアプリか等

(7) 本選における貸与物品について

本選当日、各本選出場チームに下記の物品を貸与します。

貸与の要否について、本選出場チーム発表後、各チームへ伺います。

なお、下記物品以外は貸与しません。

- ① テーブルタップ 1台

※ 本選では各チームに5口ほどの電源を用意する予定です。口数が足りない場合は貸与の申請をしてください。

- ② ディスプレイ（デモンストレーション用） 1台

6 応募について

(1) 応募方法

下記①～②の書類を用意し、担当教員がパソコン甲子園公式ウェブサイト モバイル部門「応募受付フォーム」より申込ください。

① 企画書

- ・ 企画書の様式は、パソコン甲子園公式ウェブサイトよりダウンロード出来ます。
- ・ 必ず所定の様式を使用してください。
- ・ パソコン甲子園公式ウェブサイト モバイル部門「応募受付フォーム」に添付してください。

② モバイル部門応募 学校長許諾証明書

- ・ 学校長の公印を押印の上、企画書と併せて、「応募受付フォーム」に添付してください。
 - ・ 公印の無いものは無効です。
- ※ 学校長の許可を得た上で、本選時の引率者となる担当教職員と参加者の連名により申し込んでください。なお、同一の担当職員が複数のチームに含まれてもかまいません。
- ※ ひとりの生徒が、複数の部門に重複して参加申込みすることができます。ただし、同じ部門において同じ生徒が複数のチームに所属することは認めません。
- ※ 一校あたりの参加申込チーム数及び応募数に制限はありませんが、同一校から同一部門の本選への出場は2チームまでとさせていただきます。
- ※ 応募を受付けましたら、パソコン甲子園公式ウェブサイト「受付状況」に掲載しますので、確認してください。「応募フォーム」送信後、10日以上経過しても応募の情報が反映されていない場合は、事務局までご連絡ください。

(2) 募集期間

2026年5月7日（木）～6月30日（火）

7 応募上の注意事項

- (1) 応募作品は、応募者本人たちが作成したものに限り、なお、応募開始前、及び応募開始から本選開催終了まで（2026年11月8日（日）以前）に、他のコンテストへの重複応募は認めませんので注意してください。
- (2) 作品の制作は、原則としてチームを構成する3名以内のメンバーのみで行ってください。応募にあたっては、各メンバーが作品の企画・設計・実装・デザイン・発表準備等のうち、主いどの部分を担当したかを明記してください。
- また、生成AIその他のAI支援ツールを用いて企画、設計、プログラム作成、画像・文章作成等を行った場合は、利用したツール又はサービスの名称と、その利用内容を記載してください。AIの利用自体を禁止するものではありませんが、応募者自身が内容を理解し、説明できることを前提とします。
- ソフトウェアのコンポーネントの一部を担当する等、補助的に携わった協力者がいる場合、もしくは応募者が制作していない素材等が作品に含まれる場合は、協力者の人数及び協力内容と、どのような素材等を使用したのか出自を明記し、作品に添付したうえで応募することを認めます。
- なお、協力者は参加者と同じ学校の生徒（高校生及び高等専門学校生の3年生まで）に限ります。
- 協力者、素材等の内容を確認するため、パソコン甲子園事務局から応募者に連絡する場合があります。これらの情報について事前に連絡がなく、本選等において判明した場合は、審査において大きく減点します。
- (3) 一旦応募いただいた企画書は、予選終了まで修正はできません。また、応募いただいた企画書は

パソコン甲子園公式ウェブサイト上で公開することがあります。

- (4) 作品のすべて又はその一部について応募者が著作権を有しない場合は、権利者から必ず使用許諾等を受けた上で使用してください。第三者から権利侵害、損害賠償などの主張がなされた場合は、主催者は一切の責任を負いません。
- (5) 応募のあった作品に係るすべての著作権は応募者に帰属します。ただし、応募者及び他の権利者は、主催者又は主催者が認めた者が作品の一部または全部を複製、上映、上演、放送、展示及び出版での利用を無条件で許諾するものとします。
- また、本選で発表されるアプリについては、パソコン甲子園公式ウェブサイト上にて無料でダウンロードできるように公開、提供することがあります。
- (6) 応募のあった作品は返却しませんので必ずバックアップをとってから応募してください。
- (7) 応募に必要な経費については応募者の負担とします。

8 問い合わせについて

パソコン甲子園モバイル部門に関する質問等は、

パソコン甲子園公式ウェブサイト「お問合せフォーム」からお願いします。

※ 予選・本選を通じて参加チームへの連絡事項等を随時、公式ウェブサイト等へ掲載しますので、定期的に確認してください。

【宛先】全国高等学校パソコンコンクール実行委員会事務局「モバイル部門」係

【住所】〒965-8580（専用郵便番号）福島県会津若松市一箕町鶴賀字上居合90（会津大学内）

【電話番号】0242-37-2532

【公式ウェブサイト】<https://pckoshien.u-aizu.ac.jp>

9 相談窓口について

モバイル部門では、相談窓口を開設しております。

モバイル部門の疑問何でも相談ください！

モバイル部門担当教員・会津大学生・事務局で構成された「モバイルチーム」が、アプリ開発におけるみなさんの疑問・問題解決のアドバイスをします！！

例えば…

- ・こんなアイデアで企画書を作ってみたいけど、どんな企画書を作ったら本選に進めるかな・・・？
- ・このアイデア、x x（技術）を使って実装したいけど、実装方法でアドバイスが欲しい。

など、お気軽にご相談ください！

パソコン甲子園公式ウェブサイト 「モバイル部門 相談窓口用フォーム」 よりお送りください。

【パソコン甲子園公式ウェブサイト】 <https://pckoshien.u-aizu.ac.jp>

- ※ 質問の内容によっては、お時間をいただいたくことがあります。
- ※ 不公平となるようなことはお答えできません。
- ※ 電話での相談には応じていません。

企画の方法や避けた方がよい企画書の例、環境開発の構築、プログラミングの学習について、モバイル部門担当教員が以下ウェブサイト「Android Seminar for パソコン甲子園」に掲載しています。

是非、ご活用ください。



<https://sites.google.com/view/pckmobile/>