

## 第13回

# TOPPERS 活用アイデア・アプリケーション開発コンテスト

## 「アプリケーション開発部門」募集要項

主催：NPO 法人 TOPPERS プロジェクト

協賛：CQ 出版株式会社、株式会社アフレル

### TOPPERS コンテスト「アプリケーション開発部門」概要

TOPPERS 活用アイデア・アプリケーション開発コンテスト（以下、「TOPPERS コンテスト」といいます。）の「アプリケーション開発部門」では、TOPPERS プロジェクトから一般に公開されている開発成果物（以下、「開発成果物」といいます）を活用して開発したアプリケーションやシステムを募集致します。優秀な応募に対しては、賞金を授与致します。

#### ＜アプリケーション開発部門＞

TOPPERS プロジェクトの開発成果物を利用した、または、TOPPERS のカーネルを利用される方にとって、楽しく有益なアプリケーションを募集します。

使用する組込みボードや開発成果物の指定はありません。

応募作品の例を下記に示します。

- ・ TOPPERS カーネルを初めて触る方向けのサンプルアプリケーション
- ・ TOPPERS カーネルを使った組込みシステムに搭載するアプリケーション
- ・ TECS のサンプルコンポーネント
- ・ TOPPERS 「箱庭」のアセットやサンプルアプリケーション
- ・ TOPPERS カーネル上に移植したライブラリ
- ・ 各種マイコン評価ボードへの TOPPERS カーネルやミドルウェアの移植



## 作品応募方法

応募は、電子メールでのみ受け付けます。応募前に、必ず応募規約をご確認の上、以下の内容をメール本文に記載し、TOPPERS 活用アイデア・アプリケーション開発応募書類表紙

(<http://www.toppers.jp/contest.html> からダウンロードしてください)をつけた応募書類の電子ファイル (PDF 形式、もしくは Microsoft Word 文書) を添付して、TOPPERS プロジェクト事務局宛 (secretariat@toppers.jp) にご送付ください。複数の作品に応募して頂く場合には、お手数ですが、応募作品毎に応募メールをご送付ください。

### 応募メール本文に記載頂く内容

- ・ 応募作品の名称
- ・ 応募者の氏名と所属 (グループ、もしくは法人でご応募頂く場合には、そのグループ、もしくは法人の名称と参加人数に加えて、代表者の氏名と所属も記載してください)
- ・ 応募者の住所、電話番号、メールアドレス (グループ、もしくは法人でご応募頂く場合には、代表者の住所、電話番号、メールアドレス)

### 応募書類に記載頂く内容

以下の内容を、A4 サイズで 5 ページ程度 (最大 11 ページ) で記載してください。

- ・ コンテストのページに置かれている表紙
- ・ 応募作品の説明
  - 少なくとも、アプリケーションの概要、動作環境 (ハードウェアが必要な場合は、審査員が動作を確認できるように、説明と入手先も記入してください)、開発環境、アプリケーションを動作させるまでの手順、動作状況 (例えば、スクリーンショットの画像や、デモビデオを閲覧できる URL など) を記載してください。
  - 応募作品のソースコードと、応募作品を動作させるために必要なファイル一式
  - 応募作品の URL (応募の時点で、ご自身のブログや Web サイト等で公開されている場合)

## 作品応募期間

2023 年 6 月 1 日 (木) ~ 2023 年 9 月 1 日 (金)



## 応募条件

応募者（グループもしくは法人の場合には、その代表者）は、国内に在住している方に限ります。

## 審査方法

審査に当たっては「TOPPERS プロジェクトの発展、もしくは開発成果物の利用者にとって役に立つ」という点を前提に、アイデアの独創性、実用性などをコンテスト審査員が評価します。良いご提案がなかった場合は、受賞作品なしという可能性もありますので、ご了承ください。

## 表彰

### 賞金

優秀な応募作品に対して賞金を授与致します。

- 賞金

＜アプリケーション開発部門＞：金賞 5 万円、銀賞 3 万円、銅賞 1 万円

また、活用アイデア部門を含めて最大 5 作品に対して、CQ 出版賞を授与致します。

- CQ 出版賞

組込み関係の書籍（CQ 出版）

また、LEGO SPIKE prime 向けソフトウェアプラットフォーム SPIKE-RT を用いた応募作品の中から最大 1 作品に対して、アフレル賞を授与致します。

- アフレル賞

LEGO SPIKE prime 基本セット（1 セット）

また、30 歳未満の学生が代表者である優秀な応募作品に対して、上記の賞の他に学生賞を授与する場合があります（代表者の年齢を照会させて頂く場合があります）。



## 応募作品の取り扱い

応募者が保有する、もしくは応募作品に含まれる知的財産権については、主催者は、応募者からの譲渡等を要求しません。ただし、応募作品をより多くの方々に利用して頂くため、以下の事項を遵守することとします。

- ・ アプリケーション開発部門の受賞作品は、オープンソースとして公開して頂くこと。
- ・ TOPPERS プロジェクトが主催・参加するイベント（展示会）等で、受賞作品に関する講演や発表を依頼された場合には、可能な範囲でご協力頂くこと。

詳細は応募規約をご参照ください。ご理解とご協力をお願いします。

## お問い合わせ先

本コンテストに関するご質問がございましたら、TOPPERS プロジェクト事務局

（[secretariat@toppers.jp](mailto:secretariat@toppers.jp)）宛に電子メールでお問い合わせください。なお、電話での問い合わせは、受け付けておりません。

2011年6月10日 公開

2011年6月15日 改訂

2012年6月12日 改訂

2013年6月21日 改訂

2014年3月26日 改訂

2015年5月21日 改訂

2016年5月30日 改訂

2017年6月16日 改訂

2017年8月30日 改訂

2018年5月10日 改訂

2018年8月20日 改訂

2019年7月1日 改訂

2020年6月12日 改訂

2020年8月18日 改訂

2021年4月18日 改訂

2022年6月1日 改訂

2023年6月1日 改訂

2023年6月27日 改訂

