

平成 25 年度情報化月間行事 第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト 応募要領

主催／経済産業省

U-20 プログラミング・コンテストとは

このコンテストは、プログラマとしての「才能の芽」の発掘を目的に毎年開催している、プログラム提出型のコンテストで、今年で34回目を迎えます。

先輩や友達の受賞が刺激になって、自分も作品を作って応募してくれた人がいます。最終審査会で全国の他の応募者と知り合っ、プログラミング仲間が増えた人がいます。受賞をきっかけに、さらに高みに挑戦したり、IT 社会の担い手として活躍している人がいます。

「日本にはこんなにすごい若者達がいるんですよ！」と、広く全国に紹介したいのです。関係者一同、このコンテストへの応募がそんな広がりのおかげになってくれることを心から願いながら、今年もコンテストを開催します。

本コンテストでは、「見た目の完成度は高いけれど、誰かの模倣に終始しているような作品」は求めていません。「用途を含めたアイデアの独自性、それを具現化するための技術力」を求めています。「お、そうきたか！」と思わせるようなアイデアや、「やるなあ」とニヤリとさせるような技術力を持つ、プログラミング好きな人のスゴイ作品、待ってます！

参加資格

日本国内に居住する、平成 5 年(西暦 1993 年)4 月 1 日生まれ以降の方(団体の場合もチームメンバーの参加資格は上記のとおりとなります。)

募集部門 (どちらか 1 部門にのみご応募ください。)

◇個人部門

1 人で制作した作品を対象とします。

◇団体部門

複数人(チーム:人数制限は無し)で制作した作品を対象とします。

募集内容

あなたのユニークな発想やこれまでに培ってきた技術力を活かした、未発表または平成 24 年 4 月 1 日以降に公開したオリジナル作品を募集します。特にジャンルやプログラミング言語は問いません。

作品の受賞歴や公開してから更新履歴がある場合は、審査の参考とさせていただきます。

フリーソフトウェア・オープンソースソフトウェア(※)として公開しようという意欲のある方の作品は、大歓迎です。

※ フリー(自由)ソフトウェア・オープンソースソフトウェアとはソフトウェアの自由な利用、研究、配布を尊重する活動とソフトウェアのことです。ソースコードを公開し、開放型の開発を世界に呼びかけるスタイルなどを指します。

主な審査ポイント

- 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。
- 画面が見やすいなど、インターフェースが優れている。
- プログラミングに工夫がなされている。等

各賞(該当する作品がない場合もあります)

経済産業大臣賞 個人・団体部門 各数点

経済産業省商務情報政策局長賞 個人・団体部門 各数点

作品ジャンル

特に問いません。

自ら制作したコンピュータプログラミング作品で、プログラミング言語、ユーティリティ、学習&教育、インターネット&通信、ゲームなどを実行可能にした作品をご応募ください。

プログラミング言語

特に問いません。

開発形式

- プログラミング言語による直接開発のほか、市販ライブラリや開発キット、オーサリングツールなどのソフトウェアも使用可。
- 一般的なマシン環境で動作／再現できるものに限り(携帯電話で動作／再現できるものは審査の対象になります。スーパーコンピュータ、汎用機、ゲーム機、家庭用ゲーム機など、特別なマシン環境上でのみ動作／再現するものは不可)。一般的なマシン環境以外でも動作するものについては動画などで補足頂くことも可能です。
- 動作プラットフォームとしては、Windows®、Mac OS®、GNU/Linux®、Android を想定しており、それ以外のプラットフォーム上でのみ動作する作品については、**事前に**事務局にご相談ください。

開発環境の一時提供

第 34 回 U-20 プログラミング・コンテストに応募される方を対象に、事務局よりクラウド型プラットフォームを期間限定で無償提供いたします。利用を希望される方は「クラウド型プラットフォーム利用申込書」を事務局までメールにてお送りください。(procon@johokagekkan.go.jp)

利用申込書の受付〆切り : 平成25年8月23日(金)

プラットフォームの詳細につきましては、別紙「クラウド型プラットフォームの利用について」をご参照ください。

※既にご自身でクラウド等のサーバー環境を利用している方は、その環境で開発した作品をそのままご応募頂いても構いません。

クラウド型プラットフォーム無償利用期間:ご利用開始～平成25年10月31日(木)まで

※無償で利用できるのは第 34 回 U-20 プログラミング・コンテストに応募される方を対象と致します。

※作品の応募の際に必ず事務局が提供するプラットフォームを利用しなくてはならないというものではありません。

※事務局提供の無償環境ではコンテスト提出作品以外の開発は行わないでください。

※審査は応募時に提出されたソースコードと作品を対象に行いますので、応募締切日から一次審査結果通知(9月18日～20日)までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。

※審査期間中は、審査員がプラットフォームにアクセスさせて頂く場合があります。予めご了承ください。

※無償利用期間以降の利用にあたっては、利用プラットフォームによって有償・無償場合があります。ご利用を希望される方はプラットフォーム提供会社と別途契約が必要となります。詳しくは各プラットフォーム提供会社までお問い合わせください。

応募方法

下記どちらの方法でも応募可能です。

●【郵送】

後述の「応募の際の提出物」を、1作品につき1梱包(ファイル)とし、送付してください。

電子データは記録媒体(CD-R、DVD-Rなど)に収録してください。

1つの梱包(ファイル)の中に、複数の作品及びそれに付随する資料を入れないでください。

●【電子メール添付】

後述の「応募の際の提出物」のうち、②③(希望の場合は④)は電子メールにファイルを添付しての送付も可能です。メール本文に必ず作品名と制作者名を明記してください。容量の都合による、複数回にわたる電子メール送付の場合は、最後のメール本文に何回に分けて送付したか明記をお願いします(メール1通のファイル添付容量は10Mまでです)。

※クラウド型プラットフォームを利用して開発された方も応募の際の提出物は、メールもしくは郵送にて事務局までお送りください。(Web作品については②は必要ありませんが、応募用紙に必ずURLをご記入ください)

※クラウド型プラットフォームを利用して作品を作った場合(事務局提供に限らない)、審査は応募時に提出されたソースコードと作品を対象に行いますので、応募締切日から一次審査結果通知(9月18日～20日)までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。

※個人情報(お名前や連絡先)が入るファイルをメールで送る場合には、セキュリティ対策として、必ずファイルにパスワードを設定してお送りください。設定したパスワードは別メールにて事務局までお知らせください。後述の「応募の際の提出物」の①に関しては、15歳未満の方は保護者の方の署名・捺印が必要なため、郵送でお願いします。15歳以上の方は手書きにて署名の上、画像データ化した上でメールにて送付することも可能です。

応募の際の提出物

以下のものを揃え、後述の応募先までお送りください。書類の記載内容は審査対象となります。

なお、作品の動作方法および環境設定について制作者にお問い合わせをする場合がありますので、確実に連絡が取れる連絡先を必ず明記してください。

① コンテスト応募用紙【必須】

●すべての項目について、漏れなく記入してください。書類に不備があった場合は、応募無効となりますのでご注意ください。

●応募用紙をMicrosoft® Word等で作成する場合、項目欄に記入しきれない場合は欄を広げるか、作品説明補足資料として別紙を作成して項目ごとに記入してください。応募用紙のページ数に制限はありません。作成した応募用紙ファイルは作品と一緒に収録してお送りください。(事務局提供のプラットフォームでの開発者を除く)

●審査期間中、作品についての問い合わせをする場合がありますので、日中確実に連絡が取れる連絡先を明記してください。

●記入内容に従い動作環境設定・インストールを行っても動作しない場合は、審査対象外となります。必要なサポートソフトウェア等もすべて記入してください。

- 応募用紙の「作品のアピールポイント」、「プログラミング上の工夫点」等は審査の対象となります。
- 類似の市販ソフト等を確認している場合は、そのソフト名や相違点等を明記してください。
- 平成 24 年 4 月 1 日以降に公開した作品で、他のコンテストで受賞している作品も応募可能です。その際には受賞歴と、前回の作品からの改善点を明記してください。審査の対象となります。

② 作品(プログラムファイル式) 【必須】

- 提出前に必ずウイルスチェックを行ってください。
- プログラム起動時にサポートソフトウェアが必要な場合には、名称、バージョン情報、可能であれば入手元URLまでご記入ください。
- 実行可能形式(コンパイル済み)のファイルをご提出ください。
- 応募締切後のファイル交換・追加は受け付けません。収録内容のバージョン、関連ファイルの漏れがないかをご確認の上、お送りください。
- サンプルデータが必要な場合は、サンプルデータも必ずお送りください(市販データベースを使用する場合は、事前に必ず権利者の許諾を得てください)。
- Web アプリケーションの場合は応募用紙にURLもご記入ください。

③ 制作したプログラムのソースコード 【必須】

- 電子データでの提出も可能ですが、その際には応募用紙にファイル名を明記してください。
- ソースコードを提出できない場合には、改変が可能な状態でのプログラムファイル(例: Adobe Flash®の場合は fla ファイル)等、ソースコードに相当するものを必ず添付してください。
- 過去に他のコンテストで受賞している作品、または公開した作品を応募する場合には、受賞歴と改変履歴を記載してください。

④ 作品説明補足資料 【任意】

応募用紙項目の内容を補足する資料(デモ動画ファイルもしくは画面のキャプチャ等)を別途提出することも可能です。提出いただいた資料は審査の参考とさせていただきます。作品の動作や画面遷移等の分かるビデオテープや DVD、あるいは絵コンテ風に主な画面の絵を並べて簡単な説明をつけた資料などもあれば添付してください。

審査実行環境

提出された作品は下記の環境で実行し審査にあたる予定ですが、開発形式は下記の環境に限ったものではありません。

【Windows®/Mac OS®】

| OS | CPU/VGA | メモリ |
|----------------------------------|--|-----|
| Windows® 8 64bit | Intel® Core™ i7 4770(Haswell) 3.4GHz /Intel® HD Graphics 4600 | 8GB |
| Windows® 7 Home Premium 64bit | Intel® Core™ i7-2600 3.4GHz /NVIDIA® GeForce®GTX 460 | 4GB |
| Mac OS® 10.8.4 | Intel® Core™ i7 (Quad Core) 2.4GHz/ Intel® HD Graphics 3000 + AMD Radeon™ HD 6770M | 4GB |

【Android】

| 端末名 | OS/CPU | メモリ |
|-----------------------|------------------------|-----------------------------------|
| GALAXY S III α SC-03E | Android 4.1/ クアッドコア | ROM 32GB RAM 2GB + 32GB SD カード |

【Web ブラウザ】

Internet Explorer® 8 以上 / Firefox® 17 以上 / Google Chrome 27.0 以上

最終審査会及び表彰式への参加

1次審査通過者には、10月6日(日)に機械振興会館(※1)にて開催される最終審査会に出席し、作品のプレゼンテーションを行っていただきます。また、翌日の10月7日(月)に日本教育会館 一ツ橋ホール(※2)で行われる情報化月間記念式典において、経済産業大臣等から表彰状が授与されます。

1次審査通過者には、最終審査会用のプレゼンテーション資料を**9月30日(月)までに**提出して頂きます。プレゼンテーションの様式については、最終審査会のご連絡と合わせてお知らせいたします。不可避の事情で最終審査会に出席できない場合、プレゼンテーション資料の内容により審査を行います。

最終審査会の参加にかかる一次審査通過者の旅費および式典等の参加にかかる入選者の旅費は、主催者側でご用意いたします(団体入選者の場合は代表1名分)。

(※1) 機械振興会館: 東京都港区芝公園3-5-8

(※2) 日本教育会館 一ツ橋ホール: 東京都千代田区一ツ橋2-6-2

応募締切

平成25年8月30日(金)午後17時必着

応募作品受領後、一両日中に受領確認メールをお送りさせていただきます。事務局提供のクラウド環境利用者は応募用紙受領日を作品受領日と致します。受領確認メールが届かない場合は、後述の「お問い合わせ先」に記載しております「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局へお問い合わせください。

また、応募用紙に記載頂いた電話番号に、「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局からご連絡をさせて頂く場合がございます。応募用紙には連絡の取れる電話番号を記載頂くようお願いいたします。

作品の応募先

【郵送】

〒141-0031 東京都品川区西五反田7-19-1 「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局

【電子メール添付】(1通につき約10Mまで)

「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局

procon@johokagekkan.go.jp

お問い合わせ先

「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局

TEL: 03-6431-9937 FAX: 03-6431-9938 (平日10:00-18:00)

e-mail: procon@johokagekkan.go.jp

平成 25 年度審査スケジュール

| | |
|-----------------|---|
| 8/31(土)～9/16(月) | 事前審査・予備審査 |
| 9/17(火) | 一次審査会(入選作品決定) |
| 9/18(水)～9/20(金) | 一次審査結果通知(応募者全員) |
| 9/30(月) | 最終審査会用プレゼンテーション資料提出×切(一次審査通過者) |
| 10/6(日) | 最終審査会(会場:機械振興会館(※1)) 一次審査通過作品について、制作者本人(団体の場合は代表者)が出席し、作品プレゼンテーションを実施。 |
| 10/7(月) | 情報化月間記念式典(会場:日本教育会館 一ツ橋ホール(※2)) 最終審査会の結果を受けて、経済産業大臣および経済産業省商務情報政策局長から表彰状を授与。 |

(※1) 機械振興会館:東京都港区芝公園3-5-8

(※2) 日本教育会館 一ツ橋ホール:東京都千代田区一ツ橋2-6-2

第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト実行委員 (審査員を兼ねる)

| 氏名 | 所属 |
|-----------|----------------------------|
| 小泉 カ一 委員長 | 尚美学園大学 |
| 浅井 宗海 | 大阪成蹊大学 |
| 新井 誠 | 東京電機大学 |
| 生山 浩 | 日本電子専門学校 |
| 大崎 宏 | 一般財団法人日本情報経済社会推進協会(JIPDEC) |
| 大林 誠 | 東京都立第四商業高等学校 |
| g新部 裕 | NPO法人フリーソフトウェアイニシアティブ |
| 竹迫 良範 | サイボウズ・ラボ株式会社 |
| 平林 俊一 | 富士通株式会社 |
| 古堅 真彦 | 武蔵野美術大学 |
| 前川 徹 | サイバー大学 |
| まつもと ゆきひろ | 株式会社ネットワーク応用通信研究所 |
| 宮本 久仁男 | 株式会社 NTT データ |
| 吉岡 弘隆 | 楽天株式会社 |

※ 敬称略、五十音順

応募作品の取扱い

応募された作品および書類一式は返却いたしません。必ずお手元にコピーを保管してください。

入選作品の取扱い

入選作品は、インターネットやパンフレットなどで広く紹介いたします(※「個人情報の取扱い」参照)。

なお、入選作品については、審査結果として作者の氏名および所属を経済産業省および「第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト」のホームページ(<http://www.johokagekkan.go.jp/u-20/>)等で公表いたします。

本コンテストでは、入選作品が制作者により、オープンソースソフトウェア・フリーソフトウェアとして公開されることを期待しています。

※ 応募用紙の「作品のアピールポイント」に記入頂いた内容をもとにビデオを作成します。また、「作品のアピールポイント」の詳細について制作者に問い合わせをする場合もございますので、あらかじめご了承ください。

応募および入選作品の著作権

応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。

ただし、上記「入選作品の取扱い」およびこれに付随する範囲において、主催者および事務局が使用・複製することは無償で認められるものとします。

応募上の注意と他人の著作物に対する事前許諾

応募可能な作品は、応募者本人が制作した、未発表または平成 24 年 4 月 1 日以降に公開したオリジナル作品です。

作品制作にあたり、発想・機能について参考にしたソフトウェアがある場合は必ずそのソフトウェア名と相違点を応募用紙に記載してください。応募用紙への記載がなく、第三者が作成したソフトウェアを参考にしていることが判明した場合は応募および審査結果を取り消す場合があります。作品に第三者が権利を有する著作物を使用・引用している場合（サンプルデータを含む）は、必ず応募者本人が適切な手段により事前に権利者の許諾を得るとともに、引用した物（音楽、写真、文章なども）をすべて記載してください。

*著作権について

応募作品で使用する、オリジナルでないデータや情報、プログラムなどについては、著作権に関する事前の処理が必要です。著作権は、プログラムや文章、絵、映像、音楽など、人が表現したもののすべてに存在します。

参考

文化庁「著作権なるほど質問箱」

<http://chosakuken.bunka.go.jp/naruhodo/>

一般社団法人コンピュータソフトウェア著作権協会／ACCS

<http://www2.accsjp.or.jp>

個人情報の取扱い

個人情報の取扱いについて

主催者および事務局が「第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト」の実施運営に際して取得した個人情報は、経済産業省より委託を受けて事務局運営業務を実施する株式会社アサツーディ・ケイの「第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト」に関する個人情報保護方針に基づき、適正に取扱いを行います。個人情報は「U-20 プログラミング・コンテスト」の実施運営のためにのみ利用いたします。個人情報を取り扱う団体は経済産業省、審査員、株式会社アサツーディ・ケイとその協力会社に限定します。株式会社アサツーディ・ケイの個人情報保護方針に則り、協力会社と守秘義務の契約を結んだ上で、適切な業務の監督を行います。その他の第三者に提供することはありません。

入選者の学校名および氏名等を報道機関や情報化月間記念式典の来場者等に対する公開資料等として公表するほか、「第 34 回 U-20 プログラミング・コンテスト」等のホームページ上にて公開いたします。

なお、プラットフォーム利用手続きの際に運営会社が取得した個人情報は、各運営会社の個人情報保護方針に基づき、適正に取扱いを行います。

個人情報保護方針

1. 本人からの個人情報の取得にあたっては、あらかじめその収集・利用目的、第三者へ提供する場合の目的や範囲をお知らせします。また、あらかじめお知らせした利用目的や提供相手に変更がある場合は、本人にお知らせし本人の同意を得ます。
2. 本人から個人情報の開示、訂正、削除、利用停止のお申し出を頂いた場合は、合理的な範囲で対応します。ただし、法令の規定による場合、本人または第三者の生命、身体、財産等の保護が必要な場合はこの限りではありません。
3. 不正なアクセスによる個人情報の紛失・破壊・改竄、漏洩等を防止するために情報管理体制を適正に構築します。
4. 個人情報の保護を行うために、管理責任者を選定し、社内における情報取扱管理体制を整備します。また、情報取扱管理体制が十分に機能していることを定期的に確認し、外部の環境変化も考慮に入れて社内ルールの継続的な見直しと改善に努めます。

5. 個人情報、安全な場所に保管し、管理します。不要となった個人情報は、適切な方法で廃棄・消去します。また廃棄業者に委託する場合は、廃棄の完了を確認するよう努めます。
6. 万一問題が発生した時は遅滞なくかつ正確に状況を把握し、関係する本人、経済産業省、その他関係者に速やかに報告し、その損害を最小限に抑えるための緊急措置を講じます。
7. 当社は個人情報に関する諸法令、契約、社内ルール等を遵守します。個人情報が安全かつ適切に取扱われるための組織体制を整備し、ルールを定め、管理責任者のもとで、これを遵守します。
8. 個人情報に関する業務を外部に委託する場合には、社内ルールに則り、信用ある委託先を選定し、契約による義務付けや適切な業務の監督を実施します。
9. 当社は役員および従業員に対し、個人情報保護の重要性、法令の要請、社内ルールの周知、および違反時の措置を理解させる教育活動を定期的を実施します。

お問い合わせ

個人情報保護方針についてのお問い合わせ先

〒104-8172 東京都中央区築地1-13-1
株式会社アサツーディ・ケイ プロジェクト開発本部 宛
TEL:03-3547-2622 FAX:03-3547-2642

その他のお問い合わせ先

「第34回U-20プログラミング・コンテスト」事務局
TEL:03-6431-9937 FAX:03-6431-9938 (平日10:00-18:00まで)
e-mail: procon@johokagekkan.go.jp