

U-22 プログラミング・コンテスト 2014

応募要領

主催/U-22 プログラミング・コンテスト実行委員会

後援/経済産業省・総務省・文部科学省・独立行政法人情報処理推進機構・一般社団法人情報処理学会
運営事務局/一般社団法人コンピュータソフトウェア協会(略称:CSAJ)

U-22 プログラミング・コンテストとは？

本コンテストは、「日本のプログラミング学習熱を高めよう」をコンセプトに、自らプログラミングを学び、日本の未来を創る若者を応援するために、開催される歴史あるプログラミング・コンテストです。

プログラミングが社会に革新を起こしています。書店はオンライン化され、何十万冊の中から瞬時に好きな本を探して買えるようになりました。メディアもオンライン化され、自分が読みたい記事をいつでもどこでも読めるようになりました。これらはすべて「プログラミング」が起こした革新です。

すべての産業でプログラミングが必要とされ、すべてのサービスがプログラミングによって進化しています。米国では大統領がプログラミング教育の必修化を呼び掛けており、今後もさらに重要性が増すでしょう。

単にプログラムのできる人材ではなく、アイデアに富んだものを日頃から作っている若者も、これから興味を持って自らプログラミングを学ぶ若者も、その集大成を発表する場としてプログラミング・コンテストに応募しませんか？

今年より経済産業大臣賞、商務情報政策局長賞をはじめ、CSAJ 会長賞、スポンサー企業賞、クラウド賞、モバイル賞など各賞が充実しています。また審査についてはサイボウズ株式会社をはじめ、名だたる企業があなたの作品を注目しています。

たくさんのお応募をお待ちしております！

【参加資格】	日本国内に居住する <u>西暦 1992 年 4 月 2 日以降に生まれた方</u> (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】	1. 個人部門 (1人で制作した作品を対象とします) 2. 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】	未発表または <u>2013 年 9 月 1 日</u> 以降に発表したオリジナル作品であること。 (作品の受賞歴や発表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。Web サービス、モバイルアプリケーション等作品の形態は問いません。)
【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】	経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞 CSAJ 会長賞・スポンサー企業賞・クラウド賞・モバイル賞 等 ※該当作品がない場合もあります <u>各賞の副賞については公式 Web サイトに公開しています。</u>
【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】	<ul style="list-style-type: none"> ・プログラミング言語による開発のほか、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利用可です。 ・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となります。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で動作／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いただくことも可能です。 ・動作プラットフォームとしては、Windows®、Mac®、GNU/Linux®、Android、iOS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。
【開発環境提供】	<p>U-22 プログラミング・コンテスト 2014 に応募される方を対象に、クラウド型プラットフォームを期間限定で無償提供致します。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でお送り下さい。(u22-info@csaj.jp)</p> <p>受付期間 : 2014年4月30日(水)～2014年8月22日(金)</p> <p>無償利用期間: ご利用開始～2014年10月31日(金)</p> <p>※各プラットフォームの仕様等詳細につきましては、公式 Web サイトもしくは「クラウド型プラットフォームの利用について」を参照ください。</p> <p>※すで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いただいても構いません。</p> <p>※無償で利用できるのはU-22 プログラミング・コンテスト 2014 に応募される方を対象と致します。</p> <p>※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。</p> <p>※事務局提供の無償環境ではコンテスト提供作品以外の開発は行わないでください。</p> <p>※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、応募締切日から最終審査会終了までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。</p> <p>※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いただく場合があります。予めご了承ください。</p> <p>※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。</p>
【応募方法】	<p>下記のいずれかの方法でご応募ください。</p> <p>■ 郵送</p> <p>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。</p> <p>電子データは記録媒体(CD-R、DVD-R等)に収録してください。</p> <p>1つの梱包(ファイル)の中に、複数の作品およびそれに付随する資料を入れないでください。</p> <p>■ 電子メール添付 (※注1) P7 送信時の記入例をご参照ください</p> <p>後述の「応募の際の提出物」のうち、①～④(希望の場合は⑤)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10MBまでです。)</p>

■ネットワーク・ストレージ(「たよれーる どこでもキャビネット」)

ネットワーク・ストレージにファイルをアップロードして提出する方法です。なお、ご利用にはログインID、パスワードが必要となります。ご利用方法は「ネットワーク・ストレージ環境申込手順書」を参照のうえ、事務局までメール(u22-info@csaj.jp)にてお申送ください。

ストレージ環境申込受付期間 :2014年7月7日(月)~2014年8月15日(金)

※ネットワーク・ストレージ環境の利用申込の際は、必ず制作者名(団体の場合はチーム名とチームの代表者名)・学校名等所属・メールアドレス・日中連絡が取れる電話番号を明記してください。

※1作品につき10ファイル2GBまで登録することが可能です。2GBを超える場合は、郵送にてDVD-Rなどのメディアに保存したものを事務局までお送りください。

※ファイルアップロード完了時は、必ず制作者名(団体の場合はチーム名とチームの代表者名)・学校名等所属・メールアドレス・日中連絡が取れる電話番号を明記のうえ、事務局にアップロード完了のメールを送付してください。

※締切前であれば、一度提出したファイルの差替え・変更は可能ですが、その場合は、必ずファイル名を変更のうえ、変更前・変更後のファイル名を事務局までご連絡ください。

※本ストレージにアップロードしたファイルは、応募締切後、しかるべきタイミングにて削除させていただきます。そのため、各自必ず応募作品のバックアップは別途取ってください。

※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時の提出物は、上記のいずれかの方法で事務局までお送りください。(Web作品については応募時の提出物のうち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、応募締切日から最終審査会終了(10月5日(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、必ずパスワード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「応募時の提出物」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、郵送もしくはPDF化したデータにて送付をお願いします。15歳以上の方はWordファイルのままお送りいただくことが可能です。

【応募時の提出物】

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、作品の動作方法及び環境設定について制作者に問合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。(クラウド型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。
- ・2013年9月1日以降に発表した作品であれば、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一式) (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。
- ・応募締め切り後のファイル交換・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プログラムの実行動画(2分以内) (必須)

- ・作品の中でアピールしたい画面を中心に、プログラムが実行している動画を2分以内で収録して提出してください。
- ・作品のプレゼンテーション等、実行画面に含まれない映像は収録しないでください。
- ・応募用紙に必ずファイル名を明記してください。なお、Webへアップロードした場合はそのURLについても明記してください。

④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、または発表した作品に応募する場合には、受賞歴と改変履歴を記載してください。

⑤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(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。たとえば、絵コンテ風に主な画面の絵を並べて簡単な説明を付けたプレゼンテーション資料などもあれば添付してください。

<p>【審査実行環境】</p>	<p>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。</p> <p>【Windows®/Mac OS®】</p> <table border="1" data-bbox="419 304 1390 645"> <thead> <tr> <th>OS</th> <th>CPU/VGA</th> <th>メモリ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Windows®8 64bit</td> <td>Intel®Core™ i7-4770(Haswell) 3.4GHz Intel®HD Graphics4600</td> <td>8GB</td> </tr> <tr> <td>Windows®7 HomePremium 64bit</td> <td>Intel®Core™ i7-2600 3.4GHz NVIDIA® GeForce® GTX460</td> <td>4GB</td> </tr> <tr> <td>Mac OS®10.8.4</td> <td>Intel®Core™ i7(QuadCore)2.4GHz Intel®HD Graphics 3000+AMD Radeon™ HD6770M</td> <td>4GB</td> </tr> </tbody> </table> <p>【Android/iOS】</p> <table border="1" data-bbox="419 741 1390 943"> <thead> <tr> <th>端末名</th> <th>OS/CPU</th> <th>メモリ</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>GALAXY S5</td> <td>Android 4.4.2/クアッドコア</td> <td>RAM 2GB+内蔵ストレージ 32GB microSD カード</td> </tr> <tr> <td>iPhone 5s 以降</td> <td>iOS 7.1</td> <td>内蔵ストレージ 32GB</td> </tr> </tbody> </table> <p>【Web ブラウザ】</p> <table border="1" data-bbox="419 1037 1299 1084"> <tbody> <tr> <td>Internet Explorer ®8 以上</td> <td>Firefox®27 以上</td> <td>Google Chrome33 以上</td> </tr> </tbody> </table>	OS	CPU/VGA	メモリ	Windows®8 64bit	Intel®Core™ i7-4770(Haswell) 3.4GHz Intel®HD Graphics4600	8GB	Windows®7 HomePremium 64bit	Intel®Core™ i7-2600 3.4GHz NVIDIA® GeForce® GTX460	4GB	Mac OS®10.8.4	Intel®Core™ i7(QuadCore)2.4GHz Intel®HD Graphics 3000+AMD Radeon™ HD6770M	4GB	端末名	OS/CPU	メモリ	GALAXY S5	Android 4.4.2/クアッドコア	RAM 2GB+内蔵ストレージ 32GB microSD カード	iPhone 5s 以降	iOS 7.1	内蔵ストレージ 32GB	Internet Explorer ®8 以上	Firefox®27 以上	Google Chrome33 以上
OS	CPU/VGA	メモリ																							
Windows®8 64bit	Intel®Core™ i7-4770(Haswell) 3.4GHz Intel®HD Graphics4600	8GB																							
Windows®7 HomePremium 64bit	Intel®Core™ i7-2600 3.4GHz NVIDIA® GeForce® GTX460	4GB																							
Mac OS®10.8.4	Intel®Core™ i7(QuadCore)2.4GHz Intel®HD Graphics 3000+AMD Radeon™ HD6770M	4GB																							
端末名	OS/CPU	メモリ																							
GALAXY S5	Android 4.4.2/クアッドコア	RAM 2GB+内蔵ストレージ 32GB microSD カード																							
iPhone 5s 以降	iOS 7.1	内蔵ストレージ 32GB																							
Internet Explorer ®8 以上	Firefox®27 以上	Google Chrome33 以上																							
<p>【応募期間】</p>	<p>2014年7月1日(火)～2014年8月22日(金) 午後5時必着</p> <p>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「お問合せ先」に記載しております「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」までお問合せ下さい。</p> <p>また、応募用紙に記載頂いた電話番号に「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」からご連絡させていただ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致します。</p>																								
<p>【作品の応募先】</p>	<p>【郵送】 (一社)コンピュータソフトウェア協会 「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」 〒107-0052 東京都港区赤坂 1-3-6 赤坂グレースビル 4F</p> <p>【電子メール】(1 通につき約 10MB まで) (※注 1) P7 送付時記入例参照 Mail: u22-entry@csaj.jp</p> <p>【ネットワーク・ストレージ】 ご利用方法は「ネットワーク・ストレージ環境申込手順書」をご確認ください。 ※ネットワーク・ストレージ環境利用申込期間 :2014年7月7日(月)～2014年8月15日(金) ※1 作品につき 10 ファイル 2GB まで</p>																								
<p>【お問合せ先】</p>	<p>(一社)コンピュータソフトウェア協会 「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」 〒107-0052 東京都港区赤坂 1-3-6 赤坂グレースビル 4F TEL:03-6435-5991/FAX:03-3560-8441 Mail: u22-info@csaj.jp</p>																								
<p>【最終審査会および表彰式への参加】</p>	<p>1 次審査通過作品の制作者には、10 月 5 日(日)の最終審査会(※1)にご出席の上、作品のプレゼンテーションを行っていただきます。また、審査会終了後の懇親会で各</p>																								

	<p>賞の表彰が行われます。経済産業大臣賞および商務情報政策局長賞受賞者には、10月6日(月)に開催の情報化月間記念式典(※2)において、表彰状が授与されます。さらに、10月7日(火)から開催されるCEATEC JAPAN 2014(※3)においても、入選作品の展示が行われる予定です。それぞれの開催場所は決定次第お知らせいたします。</p> <p>1次審査通過作品の制作者には、最終審査会用のプレゼンテーション資料を9月29日(月)までに提出していただきます。プレゼンテーションの方法については、最終審査会の連絡と併せてお知らせいたします。やむを得ない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。なお、最終審査会の参加にかかる1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、1作品につき1名分に限り主催者側で負担致します。</p> <p>(※1) 秋葉原 UDX 〒101-0021 東京都千代田区外神田 4-14-1 (※2) 会場未定。決定次第ご連絡致します。 (※3) 幕張メッセ 〒261-0023 千葉県美浜区中瀬 2-1</p>
<p>【スケジュール】</p>	<p>8月25日(月)～9月15日(月) 事前審査 9月17日(水) 1次審査 9月18日(木)～19日(金) 1次審査結果通知 9月29日(月) 最終審査プレゼンテーション資料締切 10月5日(日) 最終審査会・特別講演・懇親会・表彰 (制作者本人によるプレゼンテーション実施) 10月6日(月) 情報化月間記念式典 (経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰) 10月7日(火)～11日(土) 入選作品展示(「CEATEC JAPAN 2014」会場)</p>
<p>【応募作品取扱い】</p>	<p>応募された作品および書類などは全て返却致しません。必ずお手元にコピーを保管してください。</p>
<p>【入選作品取扱い】</p>	<p>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致します(※個人情報の取り扱い参照)。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「U-22 プログラミング・コンテスト 2014」のホームページ等で発表致します。</p>
<p>【応募および入選作品の著作権】</p>	<p>応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。但し、上記「入選作品の取り扱い」の範囲において、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。</p>
<p>【応募上の注意と他人の著作物に対する事前承諾】</p>	<p>応募可能な作品は、応募者本人が制作した、未発表または2013年9月1日以降に発表したオリジナル作品です。</p> <p>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行っていることが判明した場合は応募受付および審査結果を取り消す場合があります。</p> <p>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。</p> <p>*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</p>

	<p>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、人が表現したものすべてに存在します。</p>
<p>【参考】</p>	<p>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著作権協会(ACCS) http://www2.accsjp.or.jp</p>
<p>【個人情報の取り扱い】</p>	<p>個人情報の取り扱いについて</p> <p>主催者および事務局が「U-22 プログラミング・コンテスト 2014」の実施運営に際して取得した個人情報は、「U-22 プログラミング・コンテスト実行委員会」より委託を受けて事務局運営業務を実施する一般社団法人コンピュータソフトウェア協会の個人情報保護方針に基づき、適正に取り扱いを行います。個人情報は「U-22 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致します。</p> <p>個人情報の取り扱いは、U-22 プログラミング・コンテスト実行委員会・審査委員会・運営事務局(一般社団法人コンピュータソフトウェア協会)とその協力会社に限定し、一般社団法人コンピュータソフトウェア協会の個人情報保護方針に則り、協力会社と守秘義務契約を結んだうえで、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。</p> <p>取得した個人情報のうち、入選者の学校名および氏名等は、報道機関や表彰式(情報化月間記念式典等)および CEATEC JAPAN 2014 の来場者等に対する公開資料等として公表するほか、「U-22 プログラミング・コンテスト」等の Web サイト上にて発表致します。</p> <p>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、適正に取り扱いを行います。</p> <p>※一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 個人情報保護方針※</p> <p>一般社団法人コンピュータソフトウェア協会(CSAJ)は、コンピュータ・ソフトウェア産業の健全な発展に貢献していく上で、政策提言、ベンチャー支援、マーケティングサポート(市場動向調査、広報研究)、ビジネスアライアンス、知的財産保護、税制改正要望、人材育成、国際交流など、さまざまな活動を行っています。当協会は、これらの活動を行う上で取り扱う個人情報の重要性を認識し、個人情報保護に関する法令及びその他の規範を遵守するために、次の通り個人情報保護方針を定め、これを推進して参ります。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.個人情報を含む多種多様な情報を取り扱う協会活動を考慮した適切な個人情報の取得、利用、提供及び管理のルールを、個人情報保護マネジメントシステムとして制定し、これを文書化するとともに、実践し、維持し、かつ、継続的に改善いたします。 2.個人情報への不正アクセス、個人情報の紛失、破壊、改ざん、及び漏えいなどを防止するため、適切な情報セキュリティ対策を講じます 3.個人情報の取り扱い、国が定める法令及びその他の規範について遵守します。 4.会員等に対し、個人情報保護の重要性について継続的に啓発・推進いたします。 5.苦情相談に対応する体制を整備し、苦情相談窓口を設置します。 6.個人情報をご提供いただく場合は、あらかじめ個人情報の利用目的を明示し、同意を頂いた上で適正に取得いたします。取得した個人情報は取得時に明示した利用目的の範囲内で使用し、利用目

	的の達成に必要な範囲を超えた個人情報の取扱いをいたしません。また、そのための措置を講じます。
【お問合せ】	<p>個人情報保護方針についてのお問合せ先 〒107-0052 東京都港区赤坂 1-3-6 赤坂グレースビル 4F 一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 事務局 宛 TEL:03-3560-8440 FAX:03-3560-8441 E-mail:privacy1@csaj.jp</p> <p>その他のお問合せ先 U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局 宛 〒107-0052 東京都港区赤坂 1-3-6 赤坂グレースビル 4F TEL:03-6435-5991 FAX:03-3560-8441 E-mail:u22-info@csaj.jp</p>

※本応募要領は 2014 年 6 月 30 日現在の内容です。最新情報は公式 Web サイトをご確認ください。

公式 Web サイト : <http://www.u22procon.com>

(※注 1)メールで応募する時の記入フォーム(例)

必ず作品名・氏名・所属・メール送信件数(分割して送付する時)をご記入ください。

題名:【U-22 応募】○○○○○(←作品名)_1/5 通目(←分割して送信する時は何通目のメールかご記入ください)

本文:

U-22 プログラミング・コンテスト 2014 において下記の通り作品を応募します。

【制作者名】

【所 属】

【T E L】←日中連絡のとれる番号

【作 品 名】○○○○○

【件 数】1/5 通目 (←メールを分割して送信する時は何通目のメールかご記入ください)