

# U-22 プログラミング・コンテスト 2016

## 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／U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局

(一般社団法人コンピュータソフトウェア協会(略称：CSAJ)内)

## U-22 プログラミング・コンテストとは？

本コンテストは、作品提出型のプログラミング・コンテストです。日本の技術・イノベーションを底上げし、優れたプログラマーを発掘したい、そんな思いに賛同いただいた、民間のソフトウェア業を中心としたスポンサー企業が、日本の未来を創る皆様に応援しています。

**>>>未来を拓く創造力！プロをうならせるアイデアと技術に挑戦！<<<**

対象年齢を22歳まで引き上げたことによって、より多くの学生の皆様にご応募頂けるようになり、また今年度も引き続き、経済産業大臣賞、商務情報政策局長賞、CSAJ会長賞、スポンサー企業賞を用意しました。さらに開発環境として、クラウド型プラットフォームも充実して提供いたします。

プロダクト・テクノロジー・アイデアという3つの評価ポイントで審査を行い、総合的に優れた作品、各評価ポイントで優れた作品など、様々な観点で皆様の作品を評価します。

この機会に皆様の日頃の学習成果を披露する場として是非ご活用いただき、「未来を拓く創造力！プロをうならせるアイデアと技術」で、このU-22プログラミング・コンテストに挑んでください。

たくさんのご応募、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 1994 年 4 月 2 日以降に生まれた方</u> (チーム参加の場合、メンバーの参加資格は原則上記の通りです。但し、同じ学校に所属する学生であれば、23 歳以上 (西暦 1994 年 4 月 1 日以前に生まれた方) のメンバーも参加可能とします。)
【募集内容】	未発表または <u>2015 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】	3つのカテゴリで審査します。 1. プロダクト：有用性や芸術性等、ビジネスの可能性も期待できる完成度の高い作品を評価します。 2. テクノロジー：アルゴリズムや機能性等、技術的に優れた作品を評価します 3. アイデア：独創性や将来性等、アイデアが優れた作品を評価します
【審査手順】	【審査手順】 事前審査 → 一次審査 → 最終審査 事前審査:提出資料のうち、実行動画による審査を中心に、一次審査に通過する作品を選出します。 最終審査:制作者本人が最終審査会場でプレゼンテーションを行います。作品のアピールポイントやプログラミングで工夫した点等について説明いただき、審査委員が各賞を決定します。
【各賞・副賞】	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 等 ※該当作品がない場合もあります。なお、各賞の副賞については公式 Web サイトをご参照ください。

<p><b>【作品ジャンル】</b></p>	<p>特に問いません。</p> <p>自ら制作したコンピュータプログラミング作品で、IoT(新設)、セキュリティ、プログラミング言語、ユーティリティ、学習&amp;教育、コミュニケーション、ゲームなど、実行可能にした作品をご応募ください。</p> <p>※応募時にどのジャンルに属するか、作品ジャンルを選択してください。</p>
<p><b>【プログラミング言語】</b></p>	<p>特に問いません。</p>
<p><b>【開発形式】</b></p>	<p>・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。</p> <p>・一般的なマシン環境で動作/再現できるものは審査の対象となります。</p> <p>※特別なハードウェア (AI/ロボット等組込みシステム) を利用した作品もご応募可能です。但し、審査を行うにあたって、実機での稼働テストを実施します。そのため、特別なハードウェアを必要とする作品は、機材や別途資料の送付をお願いすることがございますので、あらかじめ事務局へご相談ください。また、動作プラットフォームとしては、Windows®、Mac®、GNU/Linux®、Android、iOS を想定しておりますが、それ以外のプラットフォーム上で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。</p>
<p><b>【開発環境提供】</b></p>	<p>U-22プログラミング・コンテスト2016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。利用希望の方は「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><b>受付期間 : 2016年4月1日(金)～2016年8月22日(月)</b></p> <p><b>無償利用期間: ご利用開始～2016年10月31日(月)</b></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2016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>※本提供環境ではコンテスト応募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したソースコードと作品を対象に行います。応募締切日から一次審査終了までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。</p> <p><b>※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。</b></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・無償の場合があります。継続して利用を希望する場合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>
<p><b>【応募方法】</b></p>	<p>後述する応募作品に係る資料一式を①、②いずれかの方法でご提出ください。</p> <p><b>①ネットワーク・ストレージ</b></p> <p>ネットワーク・ストレージを利用して、応募作品一式をオンライン上にアップロードし、提出する方法です。アップロード完了後は、必ず事務局にアップロード完了の旨、メール(送付先: u22-entry@csaj.jp)でご連絡下さい。(参考)</p>

(※1)ストレージで応募する場合のアップロード(応募)完了メール連絡例  
必ず作品名・氏名・所属・連絡先(TEL・メール)をご記入ください。

題名:【U-22応募】〇〇〇〇〇(←作品名)\_制作者名

本文:

U-22プログラミング・コンテスト2016において下記の通り作品を応募します。

【制作者名】

【所属】

【TEL】←日中連絡のとれる番号

【メール】

【作品名】〇〇〇〇〇【応募作品一式アップロード先URL】

【事務局提供ストレージ(※事務局提供ストレージ利用者のみ)】受付No.

なお、ご希望の方は事務局で用意したストレージ環境もご利用いただけます。

※事務局提供ストレージ:「たよれーる どこでもキャビネット」(予定)

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6月頃にWebサイトにて公開予定です。

ストレージ環境申込受付期間(予定):2016年7月1日(金)~2016年8月22日(月)

※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。

※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し、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。

※事務局提供の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を取ってください。

## ②郵送

後述の「応募時の提出物」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、USBメモリ等)に収録してください。

1つの梱包(ファイル)の中に、複数作品およびそれに付随する資料は入れないでください。

※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作品(プログラムファイル一式)」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。)

**※実行ファイル・動画に関しては、メール送付による応募は受け付けておりませんので、ご注意ください。**

※ストレージを利用して作品を提出する場合、応募用紙・補足資料は、メールに添付して送付することは可能です。但し、10MBを超えるファイルについては①ネットワーク・ストレージ、②郵送いずれかの方法で送付願います。

※万が一、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、セキュリティ対策のため、必ずパスワード設定してお送りください。なお、設定したパスワードは別メールで事務局にお知らせください。

※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終了(9月16日(金))までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。

※すべての作品において、一次審査終了後、最終審査会までにブラッシュアップすることは可能です。その場合は最終審査会のプレゼンテーションで改変箇所と理由をお伝えください。

## 【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。応募用紙への記載内容や動画ファイルは審査対象となります。また、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ことがありますので、応募用紙に記入する連絡先は、確実に連絡が取れるものを明記してください。

### ①応募用紙（必須）

- ・公式 Web サイトから応募用紙をダウンロードのうえ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、応募無効となる場合がございますのでご注意ください。
- ・記入にあたっては、必ず電子媒体をご使用ください（鉛筆・ボールペン等手書き不可）。利用環境がない場合は、事務局までご相談ください。
- ・作品をオンライン上にアップロードした場合は、必ずURLを明記してください。
- ・応募用紙の項目欄に記入しきれない場合は欄を広げるか、応募作品の説明資料として、別紙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。
- ・作品概要シートの「作品のアピールポイント」、「アルゴリズム（プログラミング）上のアピールポイント・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。
- ・2015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。なお、**実行動画は審査の対象となります。**
- ・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。但し、音声や文字等による説明をいれることは可能です。
- ・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。

	<p>・動画ファイルは、MPEG/mp4/MOV/WMVのいずれかの形式で作成してください。なお、指定のファイル形式による提出が困難な場合は事務局までご相談ください。</p> <p><b>④制作したプログラムのソースコード（必須）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <p><b>⑤作品説明補足資料（任意）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul>
<p><b>【応募期間】</b></p>	<p><b>2016年7月1日（金）～2016年8月25日（木）午後5時必着</b></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><b>【作品の応募先】</b></p>	<p><b>【ネットワーク・ストレージ】</b></p> <p>事務局で用意したストレージ利用をご希望の場合は、公式Webサイトの「ネットワーク・ストレージ環境申込手順書」（後日公開予定）をご確認ください。</p> <p><b>※ネットワーク・ストレージ環境利用申込期間：2016年7月1日(水)～2016年8月22日(月)</b></p> <p>※アップロード完了連絡先：u22-entry@csaj.jp（※1 P.3送付時記入例参照）</p> <p><b>【郵送】</b></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</p> <p>※メール添付のみでの応募は受け付けしていませんのでご注意ください。</p>
<p><b>【お問合せ先】</b></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 / E-Mail:u22-info@csaj.jp</p>
<p><b>【最終審査会および表彰式への参加】</b></p>	<p>1次審査通過作品の制作者には、10月2日(日)の最終審査会(※2)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、翌10月3日(月)に開催の情報化月間記念式典(※3)において、表彰状が授与されます。また、入選者のうち希望者には、協賛企業主催の会社見学会(※4)に参加することが可能です。(会社見学にかかる交通費は自己負担となります)</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26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</p>

	<p>により審査を行います。なお、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、<b>1作品につき1名分に限り</b>主催者側で負担致します。</p> <p>(※2) 秋葉原 UDX 〒101-0021 東京都千代田区外神田4-14-1</p> <p>(※3) 予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p> <p>(※4) 予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p> <p>※スケジュール・会場は変更となることがございます。</p>														
【スケジュール（予定）】	<table> <tr> <td>8月26日(金)～9月初旬</td> <td>事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表</td> </tr> <tr> <td>9月初旬～9月16日(金)</td> <td>1次審査会</td> </tr> <tr> <td>9月中旬以降</td> <td>1次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表</td> </tr> <tr> <td>9月26日(月)</td> <td>最終審査プレゼンテーション資料締切</td> </tr> <tr> <td>10月2日(日)</td> <td>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)</td> </tr> <tr> <td>10月3日(月)</td> <td>情報化月間記念式典(予定) (経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰)</td> </tr> <tr> <td>10月3日(月)他</td> <td>会社見学会等企画への参加</td> </tr> </table>	8月26日(金)～9月初旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表	9月初旬～9月16日(金)	1次審査会	9月中旬以降	1次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表	9月26日(月)	最終審査プレゼンテーション資料締切	10月2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3日(月)	情報化月間記念式典(予定) (経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰)	10月3日(月)他	会社見学会等企画への参加
8月26日(金)～9月初旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表														
9月初旬～9月16日(金)	1次審査会														
9月中旬以降	1次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表														
9月26日(月)	最終審査プレゼンテーション資料締切														
10月2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3日(月)	情報化月間記念式典(予定) (経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰)														
10月3日(月)他	会社見学会等企画への参加														
【応募作品取扱い】	<p>応募作品および書類など(記憶媒体含む)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。(貸与いただいた機器類はご返却します)</p>														
【応募・入選作品取扱い】	<p>入選作品(最終審査通過作品)は、インターネットやパンフレット、メディア、協賛企業等を通じて広くご紹介致します。また、各審査における通過作品(次の選考に進む作品)は、作品名、作者氏名および所属を「U-22プログラミング・コンテスト2016」の Web サイト等で審査結果として発表致します。(※個人情報の取り扱い参照)</p>														
【応募および入選作品の著作権】	<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>														
【応募上の注意と他人の著作物に対する事前承諾】	<p>応募可能な作品は、応募者本人が制作した、<b>未発表または2015年9月1日以降に発表したオリジナル作品</b>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し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</p> <p>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、人が表現したものすべてに存在します。</p>														
【参考】	<p>文化庁「著作権なるほど質問箱」</p> <p><a href="http://chosakuken.bunka.go.jp/naruhodo/">http://chosakuken.bunka.go.jp/naruhodo/</a></p> <p>一般社団法人コンピュータ著作権協会(ACCS)</p> <p><a href="http://www2.accsjp.or.jp/">http://www2.accsjp.or.jp/</a></p>														

【個人情報の取り扱い】

個人情報の取り扱いについて

主催者および事務局が「U-22プログラミング・コンテスト2016」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せん。

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・協賛企業に限定し、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。

取得した個人情報のうち、各審査を通過した者は、応募者の氏名、および所属等を、「U-22プログラミング・コンテスト2016」のWebサイト等で発表致します。なお、入選者（最終審査会参加者）は、写真・動画等も報道機関や表彰式（情報化月間記念式典等）および一般社団法人コンピュータソフトウェア協会またはU-22プログラミング・コンテスト実行委員会が主催するイベントの来場者等に対する資料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サイトに掲載致します。また、コンテストの入選者として、スポンサー企業の広報資料等で利用することがあります。

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、適正に取り扱いを行います。

※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※

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。

- 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。

<p><b>【お問合せ】</b></p>	<p>個人情報保護方針についてのお問合せ先</p> <p>〒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 : <a href="mailto:privacy1@csaj.jp">privacy1@csaj.jp</a></p> <p>その他のお問合せ先</p> <p>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 : <a href="mailto:u22-info@csaj.jp">u22-info@csaj.jp</a></p>
----------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

※本応募要領は2016年4月1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>

<p>(※注1)ストレージで応募する場合のアップロード(応募)完了メール連絡フォーム(例)          送付先:u22-entry@csaj.jp  <b>必ず作品名・氏名・所属・連絡先・アップロード先のURL</b>をご記入ください。</p> <p>題名:【U-22 応募】○○○○○(←作品名)_制作者名(←事前エントリー受付Noをご記入ください)          本文:          U-22 プログラミング・コンテスト 2016 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          【メール】          【作 品 名】○○○○○          【応募作品一式アップロード先URL】          【事務局提供ストレージ(※事務局提供ストレージ利用者のみ)】受付No.</p>
-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------