

# 「U-22プログラミング・コンテスト2018」 応募用紙

|            |              |
|------------|--------------|
| 事務局<br>使用欄 | 作品No.<br>P/T |
|------------|--------------|

(※3ページ目の同意事項をご確認の上、必ずチェックボックスへ☑をお願い致します。)

|   |  |  |   |
|---|--|--|---|
| 区分<br>(必須)  | 1. 個人<br>② 団体  | 制作者名 *団体部門の場合はチーム名 → Team U-22<br>(チーム名ふりがな) → チーム アンダートゥエンティツ |   |
|   | 氏名 (ふりがな)<br>※チームの場合全員分記入する事   | 所属<br>【学校名・学科・学年(または会社名・所<br>科) 2年                             | 生年月日<br>※チームの場合全員分記入する事<br>生年月日 年齢 (2019年4月1日時点)  |
| 制作者<br>氏名、所属、<br>生年月日<br><br>*団体部門の<br>場合は、制作<br>者全員を記入<br>(欄が足りない<br>場合は挿入す<br>るか別紙に記載<br>すること)<br>(必須)                              | 代表者 (※代表は22歳以下であるこ<br>ふりがな<br>赤坂 太郎 ( アカサカ タロウ )   | 東京〇〇大学 情報学部 情報工学<br>科 2年                                       | 西暦 1998年10月1日 20  |
|   | 溜池 花 ( タメイケ ハナ )   | 東京〇〇大学 情報学部 情報工学<br>科 2年                                       | 西暦 1998年5月25日 20  |
|   | グレース エージー ( グレース エージー )  | 東京〇〇大学 情報学部 情報工学<br>科 2年                                       | 西暦 1996年3月24日 23  |
| 制作に関わった全員を記入する(プ<br>ログラマー、デザイナーなど)  |  |  |   |
| 生年月日は西暦で記入する。チーム代<br>表者は22歳以下、団体の場合のメン<br>バー構成も半数以上が22歳以下である<br>こと  |  |  |   |
| Excelフォームの場合は自動<br>計算のため入力不要  |  |  |   |
| 作品・結果に<br>関する連絡先<br>(必須)  | 氏名 (ふりがな)  | 制作者との関係<br>■ 本人<br>□ 学校関係<br>□ 保護者<br>□ その他 ( )                | 連絡先住所<br>(か)内は該当するものに○を)<br>( 専 )・学校 )〒107-0052<br>東京都港区赤坂1-●-×<br>赤坂〇〇マンション1023                                |
|   | 赤坂 太郎  |  | 電話&メールアドレス<br>※記入漏れ・記入誤りに注意すること<br>*日中確実に連絡の取れる連絡先<br>E-mail : ↓<br>u22proconteam@csaj.jp<br>TEL : 080-11*-2333 |
| 提出物<br><br>(該当するも<br>のに☑をつけて<br>ください)<br>(必須)   | ※Web等のアップロードについて、事務局提供ストレージ以外の削除・改変等について、責任は負いかねますので予めご了承ください。また、Webアップロードの場合は必ずURLをご記入ください。             |  |   |
|   | 【必須】作品ファイル (実行プログラム) 送付方法  |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> 記録媒体送付 ファイル名:   |  |   |
|   | <input checked="" type="checkbox"/> 事務局提供ストレージ (ログインID u22proconteam@csaj.jp /ファイル名: u22procon.exe       | 実行プログラムのファイル<br>名を記入   |   |
| <input type="checkbox"/> Web等へのアップロード (URL : http:// /ファイル名:  |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> その他 ( )  |  |  |   |
| 【必須】プログラムのソースコード一式  |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> 紙媒体  |  |  |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> ファイル (保管フォルダ名: u22procon¥プログラムファイル¥ /ファイル名: 作品ソースコード.zip  | ソースコードの保管場所を<br>記入すること。わかるよう<br>にzip等にまとめて別ファイル<br>を作成しても可   |  |   |
| 【必須】プログラムの実行動画 送付方法 ※2分以内   |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> 記録媒体送付 ファイル名:  |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> 事務局提供ストレージ (ログインID /ファイル名: )   |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> Web等へのアップロード (URL : http:// /ファイル名: )  |  |  |   |
| <input type="checkbox"/> その他 ( )  |  |  |   |
| <input checked="" type="checkbox"/> 【任意】補足説明資料等 <input type="checkbox"/> なし <input checked="" type="checkbox"/> あり (資料名: 作品説明資料.ppt ) |  |  |   |
| 作品名<br>(必須)   | ○×○×※作品名を記入すること  |  | ふりがな: 作品の読み方を記入すること   |
| 作品ジャンル<br>※該当するも<br>のを一つ選択<br>(必須)  | <input type="checkbox"/> AI (人工知能) 機械学習、深層学習 (ディープラーニング)などを活用したソフトウェアが対象。                                | 複数ジャンルに該当する場<br>合は、応募作品が最も<br>表現しているであろうジャン<br>ルを1つ選択してください    |   |
|   | <input type="checkbox"/> IoT (Internet of Things) IoTを活用したソフトウェアが対象。                                     |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> セキュリティ 人、モノ、社会、情報、コンピュータ、ネットワークなど、あらゆる分野の対象が対象。                                 |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> プログラミング言語 ハードウェアに対する情報の操作や制御等を行うプログラミング言語 (スクリプト言語など)情報表現するコンピュータ言語ソフトウェアなどが対象。 |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> ユーティリティ 利便性を向上させるなどの補助的な機能を提供するツールなどのソフトウェアが対象。                                 |  |   |
|   | <input checked="" type="checkbox"/> コミュニケーション 人や機械などとコミュニケーションが行えるソフトウェアが対象。                             |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> 学習 & 教育 教育や学習を主な目的としたソフトウェアが対象。   |  |   |
|   | <input type="checkbox"/> ゲーム 娯楽を主な目的としたゲーム要素を持つソフトウェアが対象。  |  |   |
| <input type="checkbox"/> その他 ※以下に詳細を明記 上記ジャンルに当てはまらないソフトウェアが対象。   | ( )  |  |   |
| 動作環境<br>(必須)  | 対応OS   | iOS、Android、MacOS、Windowsなど該当するものを記入                           |   |
|   | 動作端末<br>(機種名、バージョンを記<br>載)   | ※Android、iOSなどデバイス系の作品は必ずご記入ください。                              |   |
|   | 必要とする<br>サポートソフトウェア  | 名称 特になし<br>Ver.<br>名称<br>Ver.                                  | 入手元URL等<br>http://<br>入手元URL等<br>http://  |
|   | その他特記事項<br>(別途用意する必要がある周<br>辺機器など)   |  |   |
| デバイス系の作品は、動作<br>する端末の機種名やパー<br>ジョンなどを記載してくださ<br>い   |  |  |   |
| サポートソフトウェアがある<br>場合は入手可能なURLと併<br>せ、名称・バージョンを記入<br>する。<br>バージョンによって動作しな<br>いケースがあるため、パー<br>ジョンは必須                                     |  |  |   |

# 「U-22プログラミング・コンテスト2018」応募用紙

|            |              |
|------------|--------------|
| 事務局<br>使用欄 | 作品No.<br>P/T |
|------------|--------------|

|                        |   |  |
|------------------------|---|--|
| 開発環境<br>(必須)           | 動作環境とは別に作品を作成された環境についてご記入ください。<br>例) Windows@10 64bit/Microsoft® Visual Studio® 2017 サポートソフトウェア : DirectX® 12   | 開発～起動までにインストールしたすべてのサポートソフトウェア、アプリケーション、ランタイムを記入 |
|                        | 作成OS : Windows@10 64bit/Microsoft® Visual Studio® 2017<br>サポートソフトウェア、アプリケーション、ランタイム :<br>名称 Ver.<br>名称 Ver.   |  |
| 参考にしたソフトウェア            | 作品のヒントを得たソフトウェアがあれば必ず記載してください。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。<br><input checked="" type="checkbox"/> あり* <input type="checkbox"/> なし<br>*ありの場合ソフトウェア名を記入してください。<br>ソフトウェア名 : ( ●●●● )   | 該当するものを選択  |
| 著作権への対応<br>(必須)        | 他人の著作物の使用の有無 <input type="checkbox"/> あり* <input checked="" type="checkbox"/> 使用許諾不要の著作物のみ使用 <input type="checkbox"/> なし<br>*ありの場合 使用した著作物 → (名称 : )<br>著作権者からの使用許諾 <input type="checkbox"/> 得ている <input type="checkbox"/> 手続中 (許諾を得られない場合は応募取消となります)   |  |
| 受賞歴                    | 過去に他のコンテストでの受賞の有無<br><input checked="" type="checkbox"/> あり* <input type="checkbox"/> なし<br>*ありの場合、受賞したコンテスト・受賞名をご記入ください<br>(コンテスト名 : SECCON2016 )<br>(受賞名 : 入賞 )   |  |
| 改変履歴                   | 過去の他のコンテストでの受賞履歴もしくは、2017年9月1日以降に公開したオリジナル作品の場合の改変履歴<br><input type="checkbox"/> あり* <input checked="" type="checkbox"/> なし<br>*ありの場合、公開日と改変履歴をご記入ください (公開日 : 年 月 日 )<br>(改変履歴 : ① 年 月 日 /<br>② 年 月 日 /<br>③ 年 月 日 /  |  |
| インストール手順<br>(必須)       | (応募作品以外のソフトウェアが必要な場合は、そのインストール・設定手順も記載してください)<br>作品を実行・コンパイルするために必要な手順をすべて記述してください。インストールする人の知識がない前提で細かく記述すること。<br>exeファイルやapkファイルをクリックするだけでも、ファイルのある場所、ファイル名、ダブルクリックなどできるだけ細かい手順で記入してください。<br>サポートソフトウェア (オープンソースやフリーソフトウェア等) のインストール手順も含みます。<br>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。   |  |
| 操作方法<br>(起動方法)<br>(必須) | (サーバーを使用した作品の場合、一般的なWebブラウザ以外に特定のクライアントツールが必要な場合はご明記ください。またパスワード等によるアクセス制限をかけている場合もご明記願います)<br>作品の起動～操作方法について、細かく記述してください。何をどう操作をすると、どのように動き、どういった結果を返すのかも含みます。<br>また、複数環境 (iOS、Android、Macなど) で稼働する作品の場合、推奨環境があれば併せて記入して下さい。<br>※記載例 : 本体は「○○.exe」で、この機能を使用すると「○○.so」を呼び出して、「○○.csv」のデータを参照して結果を出力する。<br>(その他、操作や起動に関して、特別な方法が必要な場合は、別途補足資料 (「説明書」「設計書」など、実行ファイル・ライブラリ・データがわかる資料) を添付してください。)<br>添付される場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。 |  |
| 制作目的、作品テーマ<br>(必須)     | 今回の応募作品を作ろうと思ったきっかけ (アイデア含む) 、どのようなものを作ったのか、作品の世界観やテーマなどを記述してください。審査項目の対象となります。<br>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。  |  |
| 作品の概要<br>(必須)          | 作品の概要説明を記入してください。作品の制作目的やテーマを実現するため、どのように表現し実現したかなどもあわせて記述してください。<br>審査項目の対象となります。<br>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。   |  |

# 「U-22プログラミング・コンテスト2018」応募用紙

|            |              |
|------------|--------------|
| 事務局<br>使用欄 | 作品No.<br>P/T |
|------------|--------------|

|   |  |
|---|--|
| 作品の<br>アピール<br>ポイント・<br>工夫点<br>(1つ以上の<br>記入は必<br>須) | <p>作品の有用性・芸術性 (プロダクト)</p> <p>作品の有用性・芸術性、完成度等の観点でアピールしたい内容を記述してください。<br/>例えば、有用性を高くするために導入した機能や逆に省いた機能、UIなどでこだわったところ、美しく見せるための工夫など、工夫・こだわった点とその理由を記述してください。<br/>審査項目の対象となります。</p> <p>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。</p>                                    |
|   | <p>作品の機能性・アルゴリズム (テクノロジー)</p> <p>作品の機能性・アルゴリズム等技術的な観点でアピールしたい内容を記述してください。<br/>例えば、プログラムを記述する際に行った工夫 (エラー処理、高速化処理、動きの滑らかさの追求、メンテナンスのしやすさ、マシン負荷を減らす工夫、自作ツール等) や機能性を高めるために行った技術的な工夫について記述してください。<br/>審査項目の対象となります。</p> <p>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。</p> |
|   | <p>作品の独創性・将来性 (アイデア)</p> <p>作品の独創性・将来性等、アピールしたい内容を記述してください。<br/>例えば、どういった着想でこの作品を作り、実装したのか、類似のソフトウェアがある場合は、どういった点で既存ソフトウェアと違うのか記述してください。<br/>審査項目の対象となります。</p> <p>※本応募用紙ではなく、別途補足資料を作成し、添付しても問題ありません。その場合は補足資料の保存場所やファイル名を記載し、●●.ppt参照というようにわかりやすく記入してください。</p>  |
| 作品の将来<br>的なビジネス<br>プラン<br>(任意)                      | <p>作品をブラッシュアップし、どのような展開にしていきたいか、また、未実装の機能がある場合は今後どのような作品にしていきたいなど、想定しているものがあれば記述してください。</p>  |
| その他特記   | <p>何か作品やご自身に対して特記事項があれば記述してください。</p>   |

|                                 |   |
|---------------------------------|---|
| 本コンテストの<br>個人情報の<br>取扱いに<br>ついて | <p>(1) 事務局運営事業者の名称<br/>一般社団法人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</p> <p>(2) 個人情報保護管理者・問い合わせ先<br/>一般社団法人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 宛<br/>〒107-0052 東京都港区赤坂1-3-6 赤坂グレースビル TEL : 03-6435-5991 FAX : 03-3560-8441 Mail : u22-info@csaj.jp</p> <p>(3) 個人情報取扱者<br/>U-22プログラミング・コンテスト実行委員、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 (以下CSAJという) )、協賛企業、およびその協力会社 (CSAJはその個人情報保護方針に基づき、協力会社に対し守秘義務契約を結んだうえで、適切な業務の監督を実施します。)<br/>CSAJの個人情報保護方針 (http://www.csaj.jp/privacy/index.html)</p> <p>(4) 個人情報の利用目的<br/>ご入力いただいた個人情報は、「U-22プログラミング・コンテスト」実施運営のためにのみ利用いたします。</p> <p>(5) 個人情報の第三者提供について<br/>取得した個人情報を(3)以外の第三者に提供することはありません。ただし、各審査通過者は学校名および氏名を「U-22プログラミング・コンテスト」等のWebサイトや報道機関に公開します。さらに入選者は、写真等もコンテスト等Webサイトや報道機関、情報化月間記念式典、その他コンテストに関連するイベントの来場者等に対する資料として公開いたします。また、コンテスト入選者としてスポンサー企業の広報資料等でご紹介することがございます。</p> <p>(6) 開示対象個人情報の開示等について<br/>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。</p> <p>(7) 個人情報の安全管理措置について<br/>取得した個人情報については、漏洩、滅失またはき損の防止と是正、その他個人情報の安全管理のために必要かつ適切な措置を講じます。</p> |
|---------------------------------|---|

|                      |  |
|----------------------|--|
| 応募作品に<br>ついて<br>(必須) | <p>① 応募可能な作品は、応募者本人が制作した、未発表または2017年9月1日以降に発表したオリジナル作品に限ります。</p> <p>② 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、応募および審査結果を取り消す場合があります。</p> <p>③ 応募作品は、他人の著作権等を侵害していないものに限り、他人が権利を有する著作物を「<b>チェック漏れに注意</b>」していることが応募条件となります。</p> <p>④ 応募作品および書類一式は返</p> <p>⑤ 各審査通過者の作品及び氏名は、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。(個人情報保護方針については応募要領を参照ください)</p> <p>⑥ 応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。<br/>ただし、⑤及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。</p> <p><b>【必須必ず下記のチェックボックスへ☑をお願い致します。】</b></p> <p>■ <b>上記の事項を確認し、同意した上、作品を応募します。</b></p> |
|----------------------|--|

15歳未満の方は保護者の署名捺印を送付。署名部分を写真で送付してもOKです。(チームの場合、一人でも15歳未満であれば必要)

※15歳未満の方については下記に保護者の署名・捺印の上、郵送もしくはデータ取込にてご応募ください。

保護者署名欄

印

# 「U-22プログラミング・コンテスト2018」応募用紙

|            |              |
|------------|--------------|
| 事務局<br>使用欄 | 作品No.<br>P/T |
|------------|--------------|

## 【アンケート】

来年度以降の開催の参考とするための、アンケートにご協力をお願いいたします。

アンケートの回答は必須ではありませんが、今後のコンテスト改善のため、できるだけ回答をお願いします。

|   |  |
|---|--|
| 認知経路  | <p><b>本コンテストをお知りになったきっかけをお知らせください。(あてはまるものすべてにチェック)</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 「U-22プログラミング・コンテスト2018」Webサイト</p> <p><input type="checkbox"/> Webサイトの記事<br/>(<input type="checkbox"/> 経済産業省/情報化月間ポータルサイト <input type="checkbox"/> CSAJ(運営事務局)Webサイト <input type="checkbox"/> ニュースサイト (サイト名: ) )<br/><input type="checkbox"/> 協力団体Webサイト (団体名: ) <input type="checkbox"/> 個人のブログ <input type="checkbox"/> その他 ( ) )</p> <p><input type="checkbox"/> スポンサー企業のWebサイト<br/>(<input type="checkbox"/> サイボウズ(株) <input type="checkbox"/> (株)Cygames <input type="checkbox"/> OBC(株) <input type="checkbox"/> さくらインターネット(株) <input type="checkbox"/> SATORI(株) <input type="checkbox"/> 日本事務器(株)<br/><input type="checkbox"/> ピー・シー・エー(株) <input type="checkbox"/> (株)フォーラムエイト <input type="checkbox"/> (株) 豆蔵HD <input type="checkbox"/> その他スポンサー企業 (企業名: ) )</p> <p><input type="checkbox"/> メディア・雑誌 : 媒体名 ( )</p> <p><input type="checkbox"/> リフレット・ポスター</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 学校の先生から</p> <p><input type="checkbox"/> 学校の先輩・知人から</p> <p><input type="checkbox"/> 昨年も参加したので</p> <p><input type="checkbox"/> その他 ( )</p> |
| 参加動機  | <p><b>本コンテストに応募しようと思ったきっかけを教えてください。(あてはまるものすべてにチェック)</b></p> <p><input type="checkbox"/> 参加が学校行事、学校の授業、あるいはクラブ活動の一環になっているから</p> <p><input type="checkbox"/> 昨年も参加したから</p> <p><input type="checkbox"/> コンテストへの参加を学校の先生や友人などに勧められたから</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 自分が作った作品がどう評価されるか試してみたいと思ったから</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 自分が作った作品を多くの人に見てもらいたいと思ったから</p> <p><input type="checkbox"/> その他 ( )</p>   |
| 入選特典  | <p><b>入選特典としてあると嬉しいものを選択してください。(複数回答可)</b></p> <p><input type="checkbox"/> PC・タブレット等の端末機器</p> <p><input type="checkbox"/> Pepper/Droneのようなプログラムを利用して動くデバイス</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> AIスピーカーなど話題の最新機器</p> <p><input type="checkbox"/> 会社見学会・インターンシップ・企業社長との座談会等</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> メンター等による研修プログラム</p> <p><input type="checkbox"/> 海外留学</p> <p><input type="checkbox"/> その他 ( )</p>   |
| 今後のご案内について                                    | <p><b>次年度以降もU-22プログラミング・コンテストのご案内、または本コンテスト実施関係企業および団体からの各種情報をお送りしてもよいでしょうか？</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 不可</p>  |
| Alumniメンバー(同窓会)への登録について                       | <p>U-22プログラミング・コンテストの応募者は、コンテスト経験者として、過去のコンテスト参加者と交流可能な「Alumniメンバー」への参加権利が与えられます。メンバー登録を希望する方は、継続的に受信可能なメールアドレスをご記入ください。(※応募後も公式Webサイトからいつでも登録が可能です。)</p> <p><input type="checkbox"/> 応募用紙記載のメールアドレスを登録する。</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 新規メールアドレスを登録 (E-mail : <a href="mailto:aaaaaa@yahoo.co.jp">aaaaaa@yahoo.co.jp</a> )</p>  |
| <p>その他、本コンテストについての感想、ご要望などがありましたらご記入ください。</p> |  |

## 【応募作品郵送/お問合せ先】

一般社団法人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  
TEL : 03-6435-5991 (平日9:30-17:30) / FAX : 03-3560-8441 / E-mail : u22-info@csaj.jp

※お問合せ時の記入フォーム(例) ※必ず氏名・所属を明記してください。

題名 : 【U-22質問】○○○○○ (←質問内容) について

本文 :

【氏 名】

【所 属】

【T E L】←日中連絡のとれる番号

【質問内容】