

# U-22 プログラミング・コンテスト 2019

## 応募要項

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・国土交通省・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・公益財団法人孫正義育英財団・未来の学びコンソーシアム

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？

自らのアイデアで新しい未来を創りたいと考える、次代を担うITエンジニアを対象とした作品提出型のプログラミングコンテストです。

1980年から経済産業省主催として、優れたIT人材の発掘・育成を目的に開催され、2014年の民間移行後からは、日本からイノベーションを創出し、世界で活躍していくような若者を応援したい、というコンテスト主旨にご賛同いただいた民間企業の支援を受け、実行委員会主催で開催を継続、40回目を迎えます。

## 2019年コンセプト >>> 待ってろ、未来。

総合的に優れた作品だけでなく、様々な観点で皆様の作品を評価します。経済産業大臣賞受賞者には、副賞として賞金40万円が経済産業省より授与されるほか、未踏事業への推薦をはじめ、次のステージに進むための様々な特典が用意されています。

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、U-22プログラミング・コンテストの最高賞である「経済産業大臣賞」受賞を目指してください。

たくさんのご応募、お待ちしております。

【参加資格】	<u>22 歳以下（西暦 1997 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。同じ学校に所属する学生であれば、23 歳以上（西暦 1997 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が、 <u>チームの半数以上が 22 歳以下で構成され、かつチームの代表者は 22 歳以下であることを条件とします。</u>
【募集内容】	<u>未応募（他のコンテストを含む）のオリジナル作品</u> であること。 ※但し、過去に応募した作品のうち、大幅な改変のある作品は、改変前後の比較資料を添付することで応募を受理し、その評価は審査委員会に一任します。
【主な審査ポイント】	総合だけでなく、プロダクト、テクノロジー、アイデアの 3 つのカテゴリで審査します。

<p>【審査手順】</p>	<p>【審査手順】 事前審査 → 一次審査 → 最終審査</p> <p>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。</p> <p>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。作品概要、アピールポイント、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。</p>
<p>【各賞・副賞】</p>	<p>経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞・スポンサー企業賞・Best Viewers 賞 等</p> <p>※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>
<p>【作品ジャンル】</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、AI、IoT、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>※自作言語・OS もご応募可能です。インストール手順を記入の上、アピールポイントがわかるサンプルデータを補足資料として添付してください。</p>
<p>【プログラミング言語】</p>	<p>特に問いません。</p>
<p>【開発形式】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。※特別なハードウェア (IoT、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。審査の過程で、実機での稼働テストを行います。そのため、特別なハードウェアを必要とする作品は、後日事務局から機材貸与や補足資料の提出をお願いすることがあります。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。</li> </ul> <p>※ソフトウェアの入手が困難、もしくは特定のデバイスが必要など、事務局側で準備することが難しいと判断した際はプログラムがインストールされた機材の貸与をお願いする場合がございます。</p>
<p>【開発環境提供】</p>	<p>U-22プログラミング・コンテスト2019に応募される方を対象に、開発環境を期間限定で無償提供致します。利用希望の方は「開発環境利用申込書」を事務局までメールでお送り下さい。</p> <p>(u22-info@csaj.jp)</p> <p><u>受付期間</u> : 2019年4月1日(月)~2019年9月2日 (月)</p> <p><u>無償利用期間</u> : ご利用開始~2019年10月31日 (木)</p> <p>※各環境の仕様等詳細につきましては、公式 Web サイトの「開発環境の利用について」を参照ください。</p> <p>※作品の応募の際に必ず事務局が提供する環境を利用しなくてはならないというものではありません。すでにご自身でクラウド等開発環境を利用している方は、その環境内で開発した作品をご応募いただいて構いません。</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2019に応募される方を対象と致します。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>※審査期間中は、審査員が各環境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は、各環境によって有償版への自動切替・無償版へのダウングレード・アカウント削除など対応が異なります。仕様書記載の指示に従い、各自対応をお願いします。なお、継続して同環境を利用する場合は、各環境の提供会社までお問い合わせください。</p>
<p>【応募方法】</p>	<p><b>オンラインストレージ</b>を利用して、<b>オンライン上に後述の提出物一式をアップロード</b>してください。</p> <p>※オンラインストレージの詳細は、公式 Web サイトで後日発表します。</p> <p>※作品を提出いただくにあたり、ファイル名（またはフォルダ名）は「エントリーフォーム」、「プログラムファイル一式」、「ソースコード」、「作品動画」など、どのファイルがどの提出物に該当するか、判断可能な命名規則で提出をお願いします。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。</p> <p>※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、「エントリーフォーム」に URL を明記してください。</p> <p>※郵送やメール添付による応募は受け付けておりません。オンラインストレージによる提出が困難な方は事務局へご相談ください。</p> <p>※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。</p> <p>※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発表（連絡）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>※すべての作品において、一次審査結果発表（連絡）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。</p>
<p>【応募時の提出物】</p>	<p>以下のものを揃え、後述の応募先までお送りください。エントリーフォーム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行うことがありますので、エントリーフォーム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。</p> <p>①エントリーフォーム（必須）</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・必要事項全てにご記入の上ご登録をお願いします。</li> <li>・<u>エントリーフォームへの登録は1作品につき、1回限りでお願いします。</u></li> <li>・<u>エントリーフォームは一時保存が可能です（一時保存はブラウザに依存しています）。各ステップへ進む前に「一時保存」ボタンを利用いただくことを推奨しています。「一時保存」ボタンを押さないまま、登録の「確認」画面まで進んだのち、「戻る」ボタンを押すとデータが初期化されてしまい、最初から入力しなければなりません。そのため、「確認」画面に進む前は、一時保存ボタンを押してください。</u></li> <li>・<u>登録完了通知にエントリーフォームで登録した主な内容が記載されています。登録後、万が</u></li> </ul>

エントリーフォームの情報が誤りがあった場合は、U-22プログラミング・コンテスト運営事務局（u22-entry@csaj.jp）へストレージ ID・作品名と併せて、修正内容をご連絡ください。

・作品概要・アピールポイントは審査の対象となります。また、制作背景に関しては必須とはしていませんが、内容によって、加点要素となることがあります。

・一部資料は本エントリーフォームを提供する外部サービスへリンクしています。

#### 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、「エントリーフォーム」に名称、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。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作品の場合は、必ずサンプルデータをお送りください（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、エントリーフォームに 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。
- ・動画中に音声や文字等による作品説明をいれることは可能です。また、本人等による作品のプレゼンテーション等に関しては審査対象外とし、説明資料の一部として取り扱います。・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。
- ・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。

#### ④制作したプログラムのソースコード（必須）

- ・電子データ（メモ帳やテキストエディタで読み込める状態）で提出してください。（PDF、紙媒体での提出は原則禁止とします。どうしても PDF、紙媒体での提出しかできない場合は事務局へご相談ください）
- ・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）、キャプチャ等、ソースコードに相当するものを必ず添付してください。

#### ⑤作品の保存場所を記載したテキストファイル等（条件付き必須）

- ・作品（プログラムファイル一式）に実行ファイル、ソースコード、実行動画等を含む場合は、保存場所（フォルダ名・ファイル名）をテキストファイル等に記載し、別添してください。また、Web 作品や動画がオンライン上にある場合も、同様にテキストファイル等に URL を記載し、別添してください。

#### ⑥作品説明補足資料（任意）

	<p>・エントリーフォームや動画を補足する資料（画面のキャプチャ等）の提出も可能です。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。</p> <p>⑦保護者同意書</p> <p>・15歳未満の応募者は、保護者同意書（リンク）をダウンロードして保護者の方に記入・捺印してもらったファイルをPDFまたは写真データでエントリーフォームにアップロードしてください。</p>								
【応募期間】	<p><b>2019年7月1日（月）～2019年9月2日（月）</b></p> <p>応募作品提出後、受付メールが届かない場合は、後述の「お問合せ先」にございます「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。なお、応募締切直前～締切当日は、混雑のため受付完了通知が遅れる場合がございます。</p> <p>また、エントリーフォームにご記入頂いた連絡先に「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」からお問い合わせさせていただく場合がございます。エントリーフォームには連絡の取れる電話番号・E-mail を記入頂き、E-mail の受信設定をしている場合は、コンテスト事務局からのメールが受信できるよう設定をお願い致します。</p>								
【お問合せ先】	<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 TEL:03-6435-5991 / FAX:03-3560-8441 / E-Mail : u22-info@csaj.jp</p>								
【最終審査会および表彰式への参加】	<p>入賞者（一次審査通過作品の制作者）には、10月20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、最終審査会では各賞の表彰が行われるほか、経済産業大臣賞および商務情報政策局長賞受賞者には、翌日10月21日（月）に経済産業省内(※3)において、表彰状が授与されます。また、入賞特典として、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>入賞者には、最終審査会出席にあたっての確認事項およびプレゼンテーション資料を10月中旬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、事前にプレゼンテーション資料およびプレゼンテーション動画を提出し、その内容により審査を行います。</p> <p>最終審査会の参加にかかる入賞者の旅費は、<u>1作品につき1名分に限り</u>主催者側で負担致します（小学生以下の児童が最終審査会の選考対象となった場合の交通費は、個別に相談のうえ決定します）。</p> <p>（※2） 秋葉原コンベンションホール（〒101-0021 東京都千代田区外神田1-18-13）（予定）</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・会場は変更となる場合がございます。</p>								
【スケジュール（予定）】	<table border="0"> <tr> <td>9月下旬</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>10月初旬～中旬</td> <td>一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表</td> </tr> <tr> <td>10月中旬</td> <td>最終審査会にあたっての確認事項提出締切 最終審査プレゼンテーション資料締切</td> </tr> <tr> <td>10月20日（日）</td> <td>最終審査会・表彰式・懇親会</td> </tr> </table>	9月下旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表	10月初旬～中旬	一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表	10月中旬	最終審査会にあたっての確認事項提出締切 最終審査プレゼンテーション資料締切	10月20日（日）	最終審査会・表彰式・懇親会
9月下旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表								
10月初旬～中旬	一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表								
10月中旬	最終審査会にあたっての確認事項提出締切 最終審査プレゼンテーション資料締切								
10月20日（日）	最終審査会・表彰式・懇親会								

	<p>(制作者本人によるプレゼンテーション実施)</p> <p>10月21日(月)</p> <p>表彰式(予定)・会社見学会</p> <p>(経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰)</p>
【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>応募作品は「U-22プログラミング・コンテスト2019」のWebサイトをはじめ、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、広くご紹介致します。</p> <p>応募作品のうち、作品名・制作者名(チームの場合はチーム名)は「U-22プログラミング・コンテスト2019」Webサイトで2019年応募作品一覧として紹介を予定していますので、あらかじめ承諾の上ご応募お願いします。また、各審査結果は作品名・制作名・所属を公式Webサイトで発表するほか、リリースおよびレポートとして、写真・動画等を掲載します。(※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>未応募のオリジナル作品(他のコンテスト含む)</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エントリーフォームに記入してください。エントリーフォームへ記入がなく、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)をすべて記入してください。</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、人が表現したもののすべてに存在します。(オープンソースにも著作権があります。使用方法・制限事項を遵守してください)</p>
【参考】	<p>文化庁 著作権について</p> <p><a href="http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/http://chosakuken.bunka.go.jp/naruhodo/">http://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/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】	<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2019」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」の実施運営のためのみ利用致します。</p> <p>個人情報の扱いは、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</p>

	<p>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、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2019」のWeb サイト等で発表致します。なお、入賞者（最終審査会参加者）は、氏名、所属のほか、写真・動画等も報道機関、一般社団法人コンピュータソフトウェア協会および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、コンテストの入賞者として、協賛企業の広報等で利用することがあります。</p> <p>なお、環境提供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"> <li>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。</li> <li>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</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ol>
<p>【お問合せ】</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  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  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2019年4月現在の内容です。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：<https://u22procon.com>

U-22 プログラミング・コンテスト 2019 は、以下企業による協力の元、実施しています。

## U-22 プログラミング・コンテスト 2019 開催を支える協賛企業

### <ダイヤモンドスポンサー>



### <プラチナスポンサー>



### <ゴールドスポンサー>



### <シルバースポンサー>



### <ブロンズスポンサー>

(株)インテリジェント ウェイブ  
ネクストウェア(株)

(株)コーエーテクモホールディングス  
フリービット(株)

<プロコン応援団> ※公式 Web サイト参照