

U-22 プログラミング・コンテスト 2020 記入見本

基本情報登録

制作者名・所属

区分	団体 個人 or 団体を選択。団体の場合はチーム名を、個人の場合で本名を公開したくない場合は Web 掲載用のハンドルを記入してください。
チーム名	チームU-22
チーム名ふりがな	ちーむあんだーとうえんていとう
氏名（制作代表者）	安田 二子
氏名ふりがな（制作代表者）	あんだ にこ
所属（制作代表者）	〇〇大学
学部・学科（制作代表者）	理工学部情報学科
学年（制作代表者）	3
年齢（制作代表者）	20 チームの代表は 22 歳以下である必要があります
生年月日（制作代表者）	1999-10-5 ↓制作に関与したすべてのメンバーを記入してください。学年・数字・年齢は半角のみです

制作者氏名（チーム代表以外）	氏名ふりがな	学校名（所属）	学部・学科	学年	生年月日（西暦年月日）	年齢
田中 一太	たなか いちた	〇〇大学	理工学部機械工学科	3	19990511	21
佐藤 はな	さとう はな	〇〇大学	理工学部情報学科	3	19990829	21

連絡先氏名	安田 二子
連絡先ふりがな	あんだ にこ
連絡先住所区分	自宅
制作者との関係	本人
連絡メールアドレス	anda225@csaj.jp ←事務局からの連絡、ストレージアカウント ID・PW はこちらのメールアドレス宛に届きます。受信設定をしている方は u22-info@csaj.jp、u22-entry@csaj.jp のメールが受信できるよう設定をお願いします。
連絡メールアドレス（確認用）	anda225@csaj.jp
電話番号	0335608440
郵便番号	1070052
都道府県	東京都
住所（都道府県以下）	港区赤坂1-3-6 ●●ビル4F

作品情報

作品情報は審査で活用します。作品に込めた思い、どこに力を入れたのかなど、出来るだけ詳しく記入いただくことをお勧めします。

作品概要

作品名	どこでも発見装置
作品名ふりがな	どこでもはっけんそうち
作品ジャンル	IoT (Internet of Things)
制作背景 (制作目的含む)	作品の制作背景、なぜその作品を作ったのか、きっかけとなる背景や目的について記入してください。
作品概要	応募作品の概要 (どのような作品か) を出来るだけ詳しく記入してください。目指したものなどがあればその点も記入してください。
作品のアピールポイント・工夫点	応募作品について、アピールポイントを記入してください。 すでに規制製品・サービスなどがある場合は、それと比較した利点・差別化のポイントも含めて記入してください。 技術的なアピールポイント・工夫した点もこちらに記入をお願いします。特に目指したものが実装できたところなどは、試行錯誤の上、テスト・改善した状況などもあわせて記入してください。 また、既に周囲の人に使用感などをテストしてもらい、作品をブラッシュアップした場合は、その点も明記してください ※プログラミング言語やOS作品の場合は、既存言語・OSとの違いを明記し、実機稼働させたときにそれがわかるサンプルコードなどを提出資料一式に含めて提出してください。

動作・開発環境

動作・開発環境・実行手順

動作・開発環境は審査で活用します。実機稼働させるために必要な情報です。IT に詳しくない人にもインストール・動作できるよう、丁寧に記入してください。実機稼働ができない場合は事務局から個別に連絡させていただきます。

動作対応OS	Windows10,MacOS10.15.5,iOS13
動作端末 (機種名、バージョンを記載)	動作確認済みの端末名・バージョンを記入してください
必要とするサポートソフトウェア名称1	サポートソフトウェアがある場合は、名称・バージョン・URLを記入してください。書ききれない場合は、「別添_ファイル名」と記入し、提出資料の補足資料として、事務局指定ストレージ上にアップしてください。
Ver	
入手元URLなど	
必要とするサポートソフトウェア名称2	
Ver	
入手元URLなど	
開発環境OS・IDE・エンジン等	Windows@10 64bit/Eclipse4.15
サポートソフトウェア等_名称1	AWS Toolkit for Eclipse
Ver	
サポートソフトウェア等_名称2	
Ver	
インストール手順・起動方法	作品を実機にインストールし、動作させるための手順をすべて記入してください。 「*****.exeをダブルクリック」といった推測可能なものもすべて記入すること。 手順が多い場合は、補足資料の一つとして、提出資料に含めていただいても構いません。 その場合は「提出資料「*****.txt」参照」等ファイル名もあわせてご記入ください。

操作方法	起動後に応募作品を動かす方法を記入してください。 文章ですと表現しにくい点もあると思いますので、補足資料として、提出資料に含めていただいで問題ありません。 その場合は「提出資料「****.txt」参照」等ファイル名もあわせてご記入ください。
------	--

参考にしたソフトウェア	制作でヒントにしたソフトウェアなどがあれば記入してください
-------------	-------------------------------

同意・確認事項

同意・確認事項

著作物の使用有無と使用許諾	得ている
使用した著作物の名称	「別添_〇〇.txt」参照
応募歴	未応募
その他特記事項	応募作品について、今後の構想・ビジネスモデル・着手していきたい内容など、委員に伝えたい思いがあれば記入してください。
同意	個人情報および応募作品の取り扱いについて確認し、同意した上、作品に応募します。
添付ファイル (15歳未満保護者同意)	チームに15歳未満がいる場合は、保護者の同意書をダウンロードし、署名・捺印のうえ、写真データまたはPDFデータをアップロードしてください。

アンケート

アンケート	U-22 プロコンからのお知らせはメルマガジンや各種 SNS で、Alumni は Facebook グループとメール配信でおこなっています。
メルマガ登録	連絡先メールアドレスを登録する コンテスト・イベント等情報が欲しい方はチェックをお願いします
メルマガ登録用メールアドレス	
Alumni (同窓会) 登録希望	別のメールアドレスを登録する
Alumni登録メールアドレス	u22procon@csaj.jp
コンテスト認知経路	リーフレット・ポスター, ニュース媒体, 学校の先生
その他内容	

登録後画面遷移

このたびはU-22プログラミング・コンテスト2020へご応募いただきありがとうございます。
エントリーフォームにご記入いただいた一部コピーを連絡先メールアドレスに送信しています。
メール未着の場合は「u22-info@csaj.jp」「u22-entry@csaj.jp」からメールが届くよう受信設定をお願いします。

エントリーより、一両日中（土日挟む場合は次営業日以内まで）に資料提出用ストレージの
ログインIDとパスワードが送付されますので
到着後、作品一式を指定のフォルダに原則12時間以内に資料一式をアップロードしてください。

連絡先メールアドレスにエントリー登録完了通知が届いていることを確認してください。

連絡先メールアドレスにストレージ ID・PW をお送りします。完了通知が届いていないとストレージの
ID・PW が届かないこともあります。設定を確認のうえ、ストレージ ID・PW が届かない場合は、事務局「u22-entry@csaj.jp」に連絡をお願いします。