

U-22 プログラミング・コンテスト 2020

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 (CSAJ) 内)

U-22 プログラミング・コンテストとは？

自らのアイデアと技術で新しい未来を拓く、次代を担う22歳以下を対象としたノンジャンル・言語不問の作品提出型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する企業支援のもと、実行委員会主催で開催を継続、41回目を迎えます。

コンテストでは、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ので、アイデア・技術力など、キラリと光るものがあれば、誰でも受賞の可能性があります。

最高賞である経済産業大臣賞では、**副賞として賞金50万円**が授与されるほか、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「MIRAI PASS」が用意されています。

皆様の学習成果を披露する場として是非ご活用いただき、「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】	22歳以下 （西暦1998年4月2日以降に生まれた方） ※チームの場合も参加資格は原則上記の通りです。但し、チームの代表者が22歳以下で、メンバーの半数以上が22歳以下で構成されている場合は、同一学校に所属する学生限定で、23歳以上（西暦1998年4月1日以前に生まれた方）もメンバーの一員として参加することを許容します。
【募集内容】	未応募※（他のコンテストを含む）のオリジナル作品 であること。 ※未応募とは… U-22 プログラミング・コンテスト 2020 で当初予定していた最終審査会日程（2020年10月18日）よりも前のコンテストで応募歴のない作品。 但し、大幅な改変のある作品に限り、応募を可能としますが、改変前後の比較資料を添付すること。その評価は審査委員に一任します（UI・画像などの一部改変レベルは審査対象外とします）。

【主な審査ポイント】	総合得点だけでなく、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。
【審査手順】	<p>【審査手順】 事前審査 → 一次審査 → 最終審査</p> <p>事前審査：原則実行動画とエントリーフォームの登録内容を中心に作品を審査し、一次審査に通過する作品を選出します。</p> <p>一次審査：事前審査で選出した作品について、実機による動作確認をはじめ、提出資料について、より具体的に審査し、最終審査に通過する作品を選出します。</p> <p>最終審査：制作者本人にプレゼンテーションを行っていただきます。制作者は作品概要、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し、審査委員からの質疑にも対応します。その後、審査委員会で協議のもと各賞を決定します。</p>
【各賞】	<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>※各賞の副賞は公式 Web サイトをご参照ください。</p>
【作品ジャンル】	<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&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。インストール手順はもちろん、既存との比較・アピールポイント把握のため、サンプルデータを補足資料として添付してください。</p>
【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能です。 ・一般的なマシン環境で動作/再現できるもののほか、特別なハードウェア（IoT、ロボット等組み込みシステム）を利用した作品もご応募可能です。但し、審査の過程で、実機での動作テストを行います。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、事務局にお問い合わせください。 <p>※動作テストに際し、事務局側で準備することが難しい作品は、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が、その場合は事務局より個別に対象者へご連絡させていただきますので、エントリー時点での郵送は必要ありません。</p>
【開発環境提供】	<p>U-22プログラミング・コンテスト2020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> : 2020年4月1日(水)～2020年8月31日 (月)</p> <p><u>無償利用期間</u> : ご利用開始～2020年11月30日 (月)</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2020に応募される方を対象としま</p>

	<p>す。提供環境下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>【提出資料】</p>	<p>以下のものを揃え、事務局指定のオンラインストレージ（後日公開）上にアップロードしてください。エントリーフォーム登録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、インストール手順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（オンライン登録）【必須】※後日公開予定</p> <ul style="list-style-type: none"> ・必要事項全てにご記入の上ご登録をお願いします。 ・エントリーフォーム登録前に予めすべての提出資料の準備をお願いします。 ・エントリーフォーム登録後、一両日中（週末エントリーの場合は、翌営業日）に事務局指定ストレージのアカウントをご連絡します。なお、ストレージアカウントはエントリーフォームに記入した「連絡先 E-mail」へ通知します。 ・エントリーフォームの登録は1作品につき、1回限りをお願いします。登録内容に修正がある場合は事務局へ修正内容をご連絡ください。 ・チームの場合、エントリーフォームで「団体」を選択し、制作に関与したすべての制作者名・生年月日・所属を明記してください。 ・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）。データ初期化防止のため、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。・エントリーフォームへの登録が完了すると、連絡先に記入したメールアドレス宛に登録完了通知が届きます。完了通知には、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、万が一エントリーフォームの情報に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）へ作品名・制作者名と併せて、修正内容をご連絡ください。完了通知が来ない場合は、SPAM や登録メールアドレスに誤りがある可能性がございます。SPAM メールをご確認のうえ、見当たらない場合は、作品名・制作者名と併せて、登録完了通知未着の旨、事務局へご連絡ください。 ・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。 <p>②作品（プログラムファイル一式）【必須】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・応募締切以降のファイル交換・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

	<p>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)。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 <p>③プログラムの実行動画 (2分以内) 【必須】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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の説明・アピールポイントをいれることは可能です。また、制作者による作品のプレゼンテーションは審査対象外とし、補足資料の一部として取り扱います。 ・動画をオンライン上 (Youtube 等) にアップロードした場合は、URL をテキストデータ等に記載し別添資料としてアップロードしてください。 ・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。 <p>④制作したプログラムのソースコード 【必須】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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 Animate CC 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。 <p>⑤作品の保存場所を記載したテキストファイル等 【提出推奨】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・作品を zip 等にまとめてアップロードする場合は、実行ファイル、ソースコード、実行動画の保存場所 (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。 <p>⑥作品説明補足資料 【任意】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・OSS や使用アセットなどの著作物について、複数ある場合はエントリーフォーム上には「別添参照_●●.txt」の用に記入し、その他資料とあわせて別添してください。 <p>⑦保護者同意書 【条件付き必須: 15歳未満の場合】</p> <ul style="list-style-type: none"> ・15歳未満の応募者は、保護者同意書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。保護者同意がない作品については、審査対象外といたします。 ・チームの場合、代表して1名の保護者に記入をお願いしてください。
【応募方法】	<p>事務局指定のオンラインストレージを利用して、提出資料一式をアップロードしてください。</p> <p>※事務局指定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「プログラムファイル式」、「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。</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式）」は必要ありませんが、テキストデータ等に URL を明記してください。</p> <p>※ファイル容量制限などで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>
【応募期間】	<p>2020年7月1日（水）～2020年9月14日（月）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・エントリーフォーム登録後、一両日中（週末エントリーの場合は、翌営業日）に作品提出に必要なストレージアカウント（ID・PW）をご連絡します。事前に次の E-mail アドレスの通知が届くよう、受信設定をお願いします。 【事務局 E-mail：（問合せ用）u22-info@csaj.jp （応募用）u22-entry@csaj.jp】 ・ストレージアカウントが届かない場合は、SPAM 扱いとなっていないか、ご確認ください。通知がない場合、登録時の E-mail アドレスに誤りがあることもありますので、事務局 E-mail（応募用）へご連絡をお願いします。 ・締切直前は、混雑のため問い合わせに対する回答が遅れることがあります。日数に余裕をもって、エントリーいただくことを推奨いたします。 ・U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局から、エントリーフォームにご記入頂いた連絡先にお問い合わせさせていただく場合がございます（資料不備・確認事項・追加資料の依頼など）。エントリーフォームには制作者本人と連絡が取れる電話番号・E-mail を記入ください。
【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 （問合せ用）E-Mail：u22-info@csaj.jp （応募用）E-mail：u22-entry@csaj.jp</p>
【作品改変ルール】	<ul style="list-style-type: none"> ・締切当日までは作品の改変、資料の変更は可能です。ただし、資料を変更した際は、ストレージ ID・作品名・制作者名と変更前後の対象ファイル名について、事務局の応募用 E-mail 宛に連絡をお願いします。 ・締切以降は、資料の追加・変更は受付いたしませんので、提出不足・誤りがないか確認のうえ、作品の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た作品（事務局提供に限らない）や Web 作品に関して、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。スタンドアロン環境など個人で管理する作品は改変いただいて問題ありませんが、一次審査までの評価は、応募時に提出した資料で行わせていただきます。 ・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。最終審査会のプレゼンテーションで改変箇所や理由をお伝えください。
【最終審査会への参加】	<ul style="list-style-type: none"> ・入賞者（一次審査通過作品の制作者）には、11月29日(日)の最終審査会にオンラインで出席し、作品のプレゼンテーションを行っていただきます。なお、作品プレゼンテーションは LIVE によるプレゼンテーションを想定しています（※1）。最終審査会では、全プレゼン

	<p>テーション終了後に結果発表が行われ、受賞者には後日表彰状と副賞（※2）が授与されます。</p> <p>（※1）オンライン開催の詳細・留意点・準備事項は対象者にご連絡します。オンラインによるプレゼンテーション環境がない方（通信環境・マイク・カメラなど）は、個別に相談・調整させていただきます。</p> <p>（※2）例年最終審査会当日に表彰式・懇親会を、翌日には経済産業省関連表彰の表彰式と会社見学を行っていましたが、今回は実施いたしません。</p> <p>※その他連絡事項※</p> <ul style="list-style-type: none"> ・スケジュール・会場・内容は変更となる場合がございます。 ・新型コロナウイルスをはじめとする感染症等、状況に応じて開催内容の変更を検討し、対象者には速やかに通知します。 								
<p>【スケジュール （予定）】 ※2020年6月変更</p>	<table border="0"> <tr> <td>10月上旬</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月下旬</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>11月上旬～下旬（個別連絡）</td> <td>最終審査会にあたっての確認事項提出期限 最終審査発表用プレゼンテーション提出 オンラインプレゼンテーションテスト</td> </tr> <tr> <td>11月29日（日）</td> <td>最終審査会・結果発表 (制作者本人によるオンラインプレゼンテーション実施)</td> </tr> </table>	10月上旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表	10月下旬	一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表	11月上旬～下旬（個別連絡）	最終審査会にあたっての確認事項提出期限 最終審査発表用プレゼンテーション提出 オンラインプレゼンテーションテスト	11月29日（日）	最終審査会・結果発表 (制作者本人によるオンラインプレゼンテーション実施)
10月上旬	事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表								
10月下旬	一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表								
11月上旬～下旬（個別連絡）	最終審査会にあたっての確認事項提出期限 最終審査発表用プレゼンテーション提出 オンラインプレゼンテーションテスト								
11月29日（日）	最終審査会・結果発表 (制作者本人によるオンラインプレゼンテーション実施)								
<p>【応募作品の取扱い】</p>	<ul style="list-style-type: none"> ・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） ・応募作品は「U-22プログラミング・コンテスト2020」の Web サイトをはじめ、ニュースリリース、メディア、協賛企業等を通じ、広くご紹介致します。 ・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2020」Web サイトで2020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、各審査結果について、公式 Web サイトやニュースリリース等で作品名・制作名・所属を発表するほか最終審査会の模様はレポートとして、写真・動画等を掲載します。（※個人情報の取り扱い参照） ・応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。但し、「応募作品の取扱い」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>	<ul style="list-style-type: none"> ・応募可能な作品は、応募者本人が制作した、未応募のオリジナル作品（他のコンテスト含む）です。（未応募の定義は「募集内容」を参照ください） ・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。 ・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、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>*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</p>								

	<p>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 https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/ 著作権なるほど質問箱 https://pf.bunka.go.jp/chosaku/chosakuken/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>
【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2020」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、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・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、関係企業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、制作者の氏名、および所属等を、「U-22プログラミング・コンテスト2020」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、Webサイト等に掲載致します。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場合があります。</p> <p>なお、開発環境について、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。

	<p>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。</p> <p>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>
<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 : privacy1@csaj.jp</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 : u22-info@csaj.jp</p>

※本応募要領は2020年6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 2020 は、協賛企業による支援の元、開催しています。

U-22 プログラミング・コンテスト 2020 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