

# U-22 プログラミング・コンテスト 2022

## 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（予定）・総務省・文部科学省・国土交通省・デジタル庁

・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

運営事務局/U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局

（一般社団法人ソフトウェア協会（SAJ）内）

## U-22 プログラミング・コンテストとは？

「プログラミング」技術を用いて、自らの自由な発想で、創りたいと思うアイデアを、技術と情熱をもとに、より良い「形」を探求し生み出していく、次世代・22歳以下のITエンジニアを対象とした、作品提出型プログラミングコンテストです。

最も優れている作品に贈られる「**経済産業大臣賞**」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を用意しています。

皆様の日頃の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。

### 【応募まで流れ】

1. LINE オープンチャットにメンバー登録（任意）。

オープンチャット登録 QR コード



※コンテストの情報は LINE・Facebook・Twitter・メールマガジンでも不定期で配信しています。

2. 締切まで作品制作をすすめてください。（応募期間：7/1～8/31）
3. 質問・不明点などは、LINE オープンチャットを随時活用してください。

コンテスト全般の質問に関しては、原則事務局が回答します。

そのほか、オープンチャット内で技術的な質問をはじめ、チャット内の登録者たちで自由にやり取りしていただいて問題ありません。但し、以下事項を遵守してください。

遵守事項：

- ・オープンチャット禁止事項を遵守すること。

参考：<https://openchat-blog.line.me/archives/1735046.html>

- ・作品制作そのものに関する依頼（コード記述・テスト・設定等）は禁止としますが、チャット内で意見・情報交換を行うことは、自由に行っていただいて問題ありません。

#### 【事務局への質問の例】

- IoT 作品を制作しました。応募時に、機材提出は必要ありませんか？  
→質問内容として問題ありません。事務局からの回答をお待ちください。
- × U-22 用の開発環境を利用しています。設定方法が分からないので教えてほしいのですが…  
→開発環境仕様書記載の各開発環境の問合せ窓口に連絡してください

#### 【技術的な質問の例】

- 線形代数について、プログラミングをしながら学べるサイトや Youtube チャンネルがあれば教えてほしい。
  - アプリの UI で悩んでいる。A と B どちらが良いか、好きな方に投票してほしい。
  - × アプリを作ったので、テスト・検証をしてほしい。
  - × 制作中にバグが出たので、原因を見つけてほしい
4. 応募期間内にエントリーフォームへ登録。（エントリー期間：7月1日～8月31日）
  5. 事務局から作品提出資料アップロード用のストレージアカウント（ID・PW）を通知。
  6. 提出資料一式を指定のストレージへアップロード
  7. 応募完了

※応募完了通知は行いません。資料提出後、エントリー内容や提出資料に不備・不足がある場合は事務局よりエントリーフォームで登録した連絡先に個別に問合せいたします。

## 【応募要項】

【参加資格】	<p><b>22歳以下（西暦 2000 年 4 月 2 日以降に生まれた方）</b></p> <p>※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、30 歳未満（西暦 1993 年 4 月 2 日以降に生まれた方）であればメンバーの一員として参加することを許容します。</p>
【募集内容】	<p><b>未応募※（他のコンテストを含む）のオリジナル作品</b>であること。</p> <p>※未応募とは…</p> <p><b>U-22 プログラミング・コンテスト 2022 最終審査会（2022 年 11 月 27 日）よりも前のコンテストで応募歴のない作品。</b></p> <p>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）。なお、学園祭をはじめとする学校内等に限定されたクローズな大会は未応募として取り扱います。また、オンライン上での作品公開有無は問いません。</p>
【審査のポイント】	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：エントリーフォーム登録内容（作品概要・アピールポイントなど）と実行動画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（4 本・副賞 50 万円）</p> <p>経済産業省商務情報政策局長賞（6 本・副賞 5 万円）</p> <p>スポンサー企業賞（副賞は協賛企業各社に一任。後日 Web サイトで発表予定）</p> <p>視聴者賞（1 本・図書カード 1 万円）</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アート（新）、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 1 つ選択してください。複数ジャンルにまたがる場合は、作品を表すによりふさわしいもの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】	・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。

	<p>・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。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> <p>※実機動作確認にあたり、特殊なハードウェア・設定が必要で、事務局で同一環境の再現が難しい作品は、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。その場合は事務局から個別に対象者に連絡します。なお、エントリー時点では、機材を郵送いただく必要はございません。</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2022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。 (u22-info@saj.or.jp)</p> <p><u>受付期間</u> : 2022年4月1日(金)～2022年8月25日 (木)</p> <p><u>無償利用期間</u> : ご利用開始～2022年12月20日 (火)</p> <p>※各環境の仕様等詳細につきましては、Web サイトの「開発環境」を参照ください。仕様を超える利用は有償となる場合がございますので、ご注意ください。</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2022に応募される方を対象とします。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、継続して同環境の利用を希望する場合は、各環境の提供会社まで、個別にお問い合わせください。</p>
<p><b>【提出資料】</b></p>	<p>以下の提出資料を揃え、事務局指定のオンラインストレージ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は審査対象となります。また、エントリーフォームの登録内容をはじめ、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"> <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>・提出可能な状態の作品データおよび資料のご準備をお願いします。</li> <li>・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・所属・生年月日・年齢を明記してください。</li> <li>・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。</li> <li>・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</li> </ul>

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@saj.or.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。

- ・エントリー完了通知が届かない場合は、SPAM や登録メールアドレスに誤りがある可能性があります。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。
- ・**エントリーフォームの登録は1作品につき、1回限り**でお願いします。登録完了前に登録内容に誤りがないかご確認のうえ、ご登録をお願いします。制作者情報と動作確認に必要な情報（動作環境・開発環境・インストール手順等）に限り、登録後の修正が可能です。修正がある場合は、修正内容を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。
- ・作品ジャンルについて、選択肢の中から最も作品を表現していると思うものを1つ選択してください。（選択肢：アート、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、その他）
- ・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、翌営業日まで）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。  
（※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。）

#### 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】

- ・作品についての説明と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原則**2分以内**で収録してください。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、作品説明の補足資料として取り扱います。
- ・収録した実行動画は、**Youtube 等のストリーミング上に限定公開でアップロードし、エントリーフォームの指定場所に、URL を記入**してください。なお、年齢制限等でストリーミング上へのアップロードができない場合は、その他提出資料とあわせて、動画ファイルを事務局指定ストレージ上にアップロードしてください。なお、ストレージにアップロードいただいた動画は、審査終了まで削除しないようお願いします。

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・動画ファイルで提出する場合、ファイル形式は MPEG/mp4 /MOV/WMV のいずれかで作成をお願いします。</li> </ul> <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"> <li>・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。</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 Animate CC の場合は fla ファイル、Scratch の場合は sb3 ファイル）またはキャプチャ（Unreal Engine・Viscuit）等ソースコードに相当するものを添付してください。</li> </ul> <p>⑤作品の保存場所を記載したテキストファイル等【推奨】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・作品を zip 等にまとめて1ファイルで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、補足資料の保存場所（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。</li> </ul> <p>⑥作品説明補足資料【任意】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul> <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"> <li>・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署名・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。</li> <li>・チームの場合、代表して1名の保護者に記入をお願いします。</li> <li>・チームの中に1名でも15歳未満のメンバーがいる場合は保護者同意書の提出が必要となります。</li> </ul>
<p><b>【応募方法】</b></p>	<p><b>事務局指定のオンラインストレージ</b>を利用して、<b>提出資料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 サイトをご参照ください。</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。</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、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>
<p><b>【応募期間】</b></p>	<p><b>2022年7月1日（金）～2022年8月31日（水）</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・エントリーフォーム登録後、一両日中（週末・祝日エントリーの場合は、翌営業日）に作品</li> </ul>

	<p>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。</p> <p>【事務局 E-mail : (問合せ用) u22-info@saj.or.jp (応募用) u22-entry@saj.or.jp】</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・アカウント通知後、<b>原則12時間以内に提出資料をすべてアップロード</b>してください。締切当日までは資料の修正・アップロードは行っていただけます。12時間以降にアップロード (新規・変更含む) する場合、事務局あてに必ずアップロード完了または資料の変更の旨、ご連絡をお願いします。</li> <li>・ストレージのアカウント情報が届かない場合、SPAM 扱いとなっていないか、登録時の E-mail アドレスに誤りがないかをご確認ください。</li> <li>・登録時 E-mail に誤りがある場合は、作品名・制作者名とともに、正しいメールアドレスを事務局 E-mail (応募用) までご連絡をお願いします。</li> <li>・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・応募いただくことを推奨いたします。</li> <li>・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。</li> </ul> <p>※締切当日のエントリーについて※</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・8月31日にエントリーいただいた作品は、ストレージアカウント通知後、12時間以内に、すべての提出資料をアップロードしてください。12時間以内に指定ストレージにアップロードされている作品に関して、審査対象とさせていただきます。</li> </ul>
<p>【お問合せ先】</p>	<p>(一社) 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  (問合せ用) E-Mail : u22-info@saj.or.jp (応募用) E-mail : u22-entry@saj.or.jp</p>
<p>【作品改変ルール】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・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 ( <a href="mailto:u22-entry@saj.or.jp">u22-entry@saj.or.jp</a> ) 宛に連絡をお願いします。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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。</li> </ul>
<p>【最終審査会への参加】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>・入賞者 (一次審査通過作品の制作者) には、11月27日(日)の最終審査会に出席し、作品のプレゼンテーションを行っていただけます。(※1)。最終審査会では、全プレゼンテーション終了後に結果発表が行われ、各賞の表彰が行われます。(予定)</li> <li>・入賞者および事前審査通過者のうち、希望者は、協賛企業主催イベント (※3) に参加する</li> </ul>



	<p>ことが可能です。（イベント参加にかかる交通費等費用は自己負担となります）イベント詳細は後日改めて、対象者へ通知します。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>最終審査会に現地参加する入賞者の旅費は、<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）。</li> </ul> <p>（※1）2022年4月現在、東京都23区内会場を予定しています。詳細は対象者に個別にご連絡します。</p> <p>（※2） 予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p> <p>（※3） 都内23区内の会場を予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p> <p>※その他連絡事項※</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>スケジュール・会場・内容は変更となる場合がございます。</li> <li>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。</li> </ul>										
<p>【スケジュール (予定)】</p>	<table border="0"> <tr> <td>7月～8月</td> <td>応募期間</td> </tr> <tr> <td>10月上旬</td> <td>一次審査通過作品発表</td> </tr> <tr> <td>10月下旬</td> <td>最終審査通過（入選）作品発表</td> </tr> <tr> <td>10月下旬～11月</td> <td>最終審査会資料提出 オンラインプレゼンテーションテスト実施</td> </tr> <tr> <td>11月27日（日）</td> <td>最終審査会（制作者本人によるプレゼンテーション）・結果発表・表彰式</td> </tr> </table>	7月～8月	応募期間	10月上旬	一次審査通過作品発表	10月下旬	最終審査通過（入選）作品発表	10月下旬～11月	最終審査会資料提出 オンラインプレゼンテーションテスト実施	11月27日（日）	最終審査会（制作者本人によるプレゼンテーション）・結果発表・表彰式
7月～8月	応募期間										
10月上旬	一次審査通過作品発表										
10月下旬	最終審査通過（入選）作品発表										
10月下旬～11月	最終審査会資料提出 オンラインプレゼンテーションテスト実施										
11月27日（日）	最終審査会（制作者本人によるプレゼンテーション）・結果発表・表彰式										
<p>【応募作品の取扱い】</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>提出資料（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。（機器類を貸与いただいた場合は返却します）</li> <li>応募作品は「U-22プログラミング・コンテスト2022」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。</li> <li>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／個人応募の場合は氏名又はニックネーム）は「U-22プログラミング・コンテスト2022」Webサイトで2022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。</li> <li>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（チーム名または個人氏名（審査通過時は本名のみとし、ニックネームでは掲載致しません）・所属（エントリー時点ではプログラミングスクール等、私塾のご登録も可能です。但し、最終審査会では、公的に所属している学校名（小・中・高校等）で発表・表彰させていただきます。）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）</li> <li>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。</li> </ul>										
<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"> <li>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。（未応募の定義は「募集内容」を参照ください）</li> <li>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</li> </ul>										



	<p>および審査結果を取り消す場合があります。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・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。</li> </ul> <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>
<p>(参考)</p>	<p>文化庁 著作権について  <a href="https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/">https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/</a>          著作権なるほど質問箱  <a href="https://pf.bunka.go.jp/chosaku/chosakuken/naruhodo/">https://pf.bunka.go.jp/chosaku/chosakuken/naruhodo/</a>          一般社団法人コンピュータ著作権協会（ACCS）  <a href="https://www2.accsjp.or.jp/">https://www2.accsjp.or.jp/</a></p>
<p>【個人情報の取り扱い】</p>	<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2022」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2022」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>※一般社団法人ソフトウェア協会 個人情報保護方針※</p> <p>一般社団法人ソフトウェア協会（SAJ）は、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>
【お問合せ】	<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 一般社団法人ソフトウェア協会 事務局 宛</p> <p>TEL : 03-3560-8440 FAX : 03-3560-8441 E-mail : <a href="mailto:privacy1@saj.or.jp">privacy1@saj.or.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</p> <p>〒107-0052 東京都港区赤坂1-3-6 赤坂グレースビル</p> <p>TEL : 03-6435-5991 FAX : 03-3560-8441 E-mail : <a href="mailto:u22-info@saj.or.jp">u22-info@saj.or.jp</a></p>

※本応募要領は2022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>

#### 事務局の際の連絡メール文例

件名 : 【U-22】 提出資料の差し替えの件\_ストレージ ID\_作品名

本文 :

U-22 プログラミング・コンテスト事務局御中

××大学の●●●●と申します。

○月○日に提出した作品のプログラムの一部を修正しましたので、○月△日に再アップロードしました。ご確認ください、提出資料の差し替えをお願いします。

ストレージ ID : 22U22\*\*\*\*

作品名 : ××××××××××××××××

変更内容 : 提出資料の差し替え

旧ファイル名 : ID\_プログラムファイルー式.zip

変更後ファイル名 : ID\_プログラムファイルー式\_Ver2.zip

U-22 プログラミング・コンテスト 2022 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 2022 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>

株式会社インテリジェント ウェイブ / クオリティソフト株式会社 /  
株式会社コーエーテクモホールディングス / ネクストウェア株式会社

### <プロコン応援団> ※公式 Web サイト参照