

U-22 プログラミング・コンテスト 2024

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・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、プログラミング技術で表現する、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、ステップアップするための様々な特典を用意しています。

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。

【応募要項】

【参加資格】	<p>22歳以下（西暦 2002 年 4 月 2 日以降に生まれた方）</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 1995 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>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。</p> <p>※未応募とは…</p> <p>U-22プログラミング・コンテスト 2024 最終審査会（2024 年 11 月 17 日）よりも前のコンテストで応募歴のない作品。</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、作品公開有無は問いません。</p>
【審査のポイント】	<p>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。</p>
【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：Protopedia 上の作品紹介（作品概要・システム構成・実装内容・制作背景・アピールポイントなど）と作品説明動画（実行デモ含む）を中心に審査し、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、実機による動作チェックを行い、エントリーフォーム・Protopedia・動画等の提出資料をもとに、応募作品について、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、委員からの質問にも対応いただきます。その後、審査委員会で協議のもと各賞を決定します。</p> <p>（参考）過去の経済産業大臣賞受賞者のプレゼンテーションの様子</p> <p>https://youtu.be/ty6eUKYHNJA</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。順次 Web サイトで発表します）</p> <p>視聴者賞（1 本・Amazon ギフト券 1 万円分）</p>
【作品ジャンル】	<p>特に問いません。</p> <p>自ら制作したプログラミング作品でアート、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、ゲームなど、実行可能にした作品をご応募ください。</p> <p>※エントリーの際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、作品の特徴を最も表現していると思う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。但し、インストール手順はもちろん、既存言語・OS との</p>

	比較やアピールポイント等の確認のため、サンプルデータを補足資料として添付してください。
【プログラミング言語】	特に問いません。
【開発形式】	<p>・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> <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>※実機での動作確認・検証にあたり、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、機材を郵送いただく必要はございません。</p>
【開発支援ツール】	<p>U-22プログラミング・コンテスト2024に応募される方を対象に、開発支援ツールを期間限定で無償提供致します。利用希望の方は「開発支援ツール申込フォーム」からお申込みをお願いします。</p> <p><u>受付期間</u> : 2024年4月1日(月)～2024年8月26日 (月)</p> <p><u>無償利用期間</u> : ご利用開始～2024年12月20日 (金)</p> <p>※仕様・提供範囲等詳細につきましては、Web サイトの「開発支援ツール」を参照ください。提供範囲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開発支援ツールを利用しなくてはならないというものではありません。すでにご自身で使用している開発支援ツールがある方は、そのツール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2024に応募される方を対象とします。開発支援ツールの利用にあたり、コンテスト応募に関連する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・運営事務局が開発支援ツール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>※12月20日以降の利用は、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各社によって対応が異なります。仕様書記載の指示に従い、各自削除、バックアップなどの対応をお願いします。なお、継続して利用を希望する場合は、各開発支援ツールの問合せまで、個別にお問い合わせください。</p>
【応募方法】	<p>Protopedia 登録情報（作品説明資料・動画）は審査対象となります。また、登録内容をはじめ、作品の動作・検証方法など、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. ProtoPedia に作品情報を登録（「限定共有」で登録すること）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ProtoPedia (https://protopedia.net/) にアクセスし、利用規約に同意のうえ、アカウントを登録します。（登録いただくメールアドレスはコンテスト専用のものを作成し、使用いただいても問題ありません） ・ Protopedia の登録にあたり、「Protopedia 登録方法」および「Protopedia 登録見本」

をご参照ください。登録にあたって、推奨ブラウザは Google Chrome となります。（その他ブラウザでも登録いただけます）

- ・ 「作品を投稿」をクリックし、応募作品を説明する資料（作品概要、制作背景、システム構成、実装した内容、作品説明動画（実行中のデモ含む）URL、アピールポイント・工夫点（既存サービスとの違いなども含む）を登録し、「限定共有」で作品を登録してください。
- ・ 作品タイトル・作品概要のほか、作品説明動画は登録必須とします。
- ・ 応募作品管理のため、事務局指定のストレージアカウント通知後、ProtoPedia の「作品タイトル」欄は「ストレージ ID_作品名」に修正をお願いします。
 - ※作品ステータスのうち、「アイデア」は未実装として扱うため、審査対象外となります。
 - ※エントリー後も、ProtoPedia 上のデータは応募締切までは改変していただいて問題ありません。但し、エントリーフォーム登録後、ストレージ ID の追記以外に更新する場合は、事務局あてにメールで修正箇所のご連絡をお願いします。
 - ※応募締切後、各審査結果通知までは ProtoPedia 上のデータの更新は禁止とします。審査結果通知後、事務局の指定する期日までは、ProtoPedia の更新を行っていただいて問題ありません。

2. 作品説明動画（3分以内）を収録し、Youtube に「限定公開」でアップロード

- ・ **実行中のデモ動画を含め**、作品概要・システム構成・アピールポイント・実装で苦労した点など、原則**3分以内**で収録してください。説明動画は審査の対象となります。
- ・ 動画には、音声・文字等の説明、資料・画像の利用が可能です。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。
- ・ 収録した動画は、原則 **Youtube に限定公開でアップロードし、ProtoPedia とエントリーフォームの「動画」欄に URL を記入**してください。
- ・ 動画 URL に記入いただいた場合は、動画ファイルの提出は不要です。
- ・ ProtoPedia の「動画」URL 欄には Youtube または Vimeo の URL しか登録ができません。何らかの理由で Youtube にアップロードできない場合は、別のストリーミングサービスを使用して、「ストーリー」欄に「動画 URL」として記入するか、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。（ファイル形式は MPEG/mp4/MOV/WMV のいずれか）
- ・ ストリーミング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。

3. エントリーフォーム（オンライン）に登録（公開期間：7月1日～8月30日）

エントリーフォーム（オンライン）に制作者名、連絡先情報、ProtoPedia および動画の URL、動作&開発環境など、必要事項にご登録をお願いします。

- ・ エントリーフォーム登録前までに提出資料一式のご準備をお願いします。
- ・ チームの場合、エントリーフォームの区分は「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。
- ・ 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）。次ページに進む前に一時保存ボタンで保存することを推奨します。一時保存しなかった場合、ページを戻ると初期化され、入力しなおす必要があります。
- ・ 15歳未満の応募者は、保護者同意書をダウンロードし、保護者の方に署名・捺印してもらったファイルを PDF または写真のいずれかでデータ化し、エントリーフォーム登録時に指定場所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。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。）
- ・ 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内容が記載されています。
- ・ 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。
- ・ **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。複数作品を提出する場合は、作品数分のエントリー登録をお願いします。
- ・ 登録後、万が一エントリーフォームの登録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）にストレージ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。）

4. 事務局指定のオンラインストレージに提出資料をアップロード

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。

- ・ オンラインストレージの詳細は、後日公式 Web サイトでご案内します。
- ・ 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」、「作品説明資料」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。
- ・ Web アプリケーションの場合、「作品（プログラムファイル一式）」に代わり、Protopedia・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。ログイン情報がある場合は、エントリーフォームのインストール手順にアカウント情報を記入してください。
- ・ 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。
- ・ 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

	<p>ディ対策のため、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> <ul style="list-style-type: none"> 提出資料を zip 等にまとめて 1 ファイルで提出する場合は、実行ファイル、ソースコードの保存場所（フォルダ名・ファイル名）をテキストファイルに記入し、別添してください。
<p>【提出資料】</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 作品データ式（プログラムファイル式）【必須】 <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、入手元 URL などの動作検証に必要な情報をご記入ください。 応募締切以降のファイル修正・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。但し、各審査通過後の改変は行っていただけます。対象者には、改変資料の提出期日を別途ご案内いたします。 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、ProtoPedia とエントリーフォームに URL をご記入ください。ログイン情報がある場合は、エントリーフォームのインストール手順にアカウント情報を記入してください。 2. 制作したプログラムのソースコード【必須】 <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。 制作者本人が記述したソースコードがどのファイルか、わかるように提出をお願いします。 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。 3. 補足資料【任意】 <ul style="list-style-type: none"> 作品について、ProtoPedia に登録した内容以外の補足資料（追加資料・動画・画面キャプチャ等）があれば、提出いただくことも可能です。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」の様に記入し、その他資料とあわせて別添してください。 4. 保護者同意書【条件付き必須：15歳未満の場合】 <ul style="list-style-type: none"> エントリーフォーム登録時に保護者同意書のアップロードを忘れてしまった場合は、その他提出資料とあわせて、事務局指定のストレージにアップロードしてください。 5. 作品説明動画【条件付き必須：Youtube にアップできない場合】 <ul style="list-style-type: none"> 年齢制限や何らかの要因で Youtube へ動画をアップロードできない場合は、その他提出資料とあわせて、ストレージに動画ファイルをアップロードしてください。
<p>【応募期間】</p>	<p>2024年7月1日（月）～2024年8月30日（金）</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・祝日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@saj.or.jp（応募用）u22-entry@saj.or.jp ・ アカウント通知後、原則12時間以内に提出資料をすべてアップロードしてください。締切当日までは ProtoPedia 上の作品説明資料の修正、資料のアップロードは行っていただけます。12時間以降に作品情報の更新・アップロード（新規・変更含む）を行う場合、事務局あてに必ず資料の変更またはアップロード完了の旨、ご連絡をお願いします。 ・ 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。 ・ 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。 ・ 締切直前は、混雑のため質問への回答が遅れる場合があります。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。 ・ 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。 <p>※締切当日のエントリーについて※</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 締切当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。 ・ Protopedia の作品説明情報については、締切以降、各審査通過までの更新は禁止とします。（ストレージ ID の追記のみ可）
【お問合せ先】	<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 （問合せ用）E-Mail：u22-info@saj.or.jp（応募用）E-mail：u22-entry@saj.or.jp 受付時間：10:00～17:00</p>
【作品変更ルール】	<ul style="list-style-type: none"> ・ 締切当日までは作品の変更、提出資料の修正は可能です。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（u22-entry@saj.or.jp）宛に連絡をお願いします。 ・ 締切以降、各審査結果通知までの期間、資料の追加・修正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、応募から各審査結果発表（連絡）までの期間、作品に変更を加えることはご遠慮ください。 ・ すべての作品において、各審査結果発表（連絡）後、事務局がお伝えする期間まで、作品の変更・資料の追加修正は可能です。また、最終審査会のプレゼンテーションで変更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17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きます。（※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）

	<ul style="list-style-type: none"> 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（※2）に参加することが可能です。（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。 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名分に限り主催者側で負担致します</u>（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>（※1）会場：都内23区内を予定（調整中）</p> <p>（※2）オンラインまたは都内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"> スケジュール・会場・内容は変更となる場合がございます。 社会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）】</p>	<table border="0"> <tr> <td>7月～8月</td> <td>応募期間</td> </tr> <tr> <td>9月下旬～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>11月上旬～中旬</td> <td>最終審査会案内・資料提出</td> </tr> <tr> <td>11月17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	9月下旬～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	11月上旬～中旬	最終審査会案内・資料提出	11月17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										
9月下旬～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										
11月上旬～中旬	最終審査会案内・資料提出										
11月17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"> 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） 応募作品は「U-22プログラミング・コンテスト2024」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／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2024」Webサイトで2024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。 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） 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」参照） 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 										

	<p>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> <ul style="list-style-type: none"> ・ 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>	<p>文化庁 著作権について https://www.bunka.go.jp/seisaku/chosakuken/index.html 著作権 Q&A https://www.bunka.go.jp/jiyuriyo/qa1.html 一般社団法人コンピュータ著作権協会（ACCS） https://www2.accsjp.or.jp/</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2024」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2024」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"> 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

	<p>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。</p> <ol style="list-style-type: none"> 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。 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。 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。 7. 『保有個人データ』の利用目的の通知、開示、訂正、追加削除、利用の停止、消去、第三者への提供の停止、及び『第三者提供記録』の開示（以下、「開示等」という。）を希望される場合、「プライバシーポリシー」の『6. 開示等について』をご参照の上、ご請求下さい。
<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 一般社団法人ソフトウェア協会 事務局 宛</p> <p>https://www.saj.or.jp/form_agree/inq_info.html</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>E-mail : u22-info@saj.or.jp</p>

※本応募要領は2024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>

事務局への更新連絡 : メール文例

件名 : 【U-22】 提出資料修正の件_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。ご確認いただき、提出資料の差し替えをお願いします。

ストレージ ID : 24U22****

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一式.zip

変更後ファイル名 : ID_プログラムファイル一式_Ver2.zip

件名：【U-22】 ProtoPedia データ更新の件_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○日エントリー後、ProtoPedia 上の以下項目を変更しましたのでご確認お願いします。

ストレージ ID : 24U22****

作品名 : ××××××××××××××××

【変更箇所】

- ・ 画像：●枚目の画像を作品改変後の画像に変更
- ・ 動画：再収録した動画 URL に変更

FAQ：よくある質問

Q：留学等で海外在住の場合も応募できますか？

A：22 歳以下の方であれば、どなたでも応募可能です。但し、提出資料・プレゼンテーションは日本語で実施することが要件です。また、最終審査会で事務局が負担可能な交通費は国内利用分のみとなります。

Q：社会人やフリーターでも応募は可能ですか？

A：22 歳以下の方であればチーム・個人どちらでも応募可能です。但し、チームの年齢制限許容要件「同一学校」については適用外のため、制作者全員が 22 歳以下である必要があります。

Q：プログラミング言語に指定はありますか？

A：特に問いません。自ら制作した作品で、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、コミュニケーション、学習&教育、ゲームなどを実行可能にした作品をご応募ください。

Q：作品の応募数に制限はありますか？

A：応募作品数に制限はありませんので、複数作品をお送りいただいても結構です。

Q：特殊なハードウェアを利用した作品も応募することはできますか？

A：ご応募可能です。但し、審査を行うにあたって、実機による稼働テストを実施します。そのため、特別なハードウェアを必要とする作品は、機材や別途資料の送付をお願いすることがございます。対象者には事務局より個別に連絡いたします。

Q：仮想環境で開発した作品の応募は可能でしょうか？

A：審査では、実機での稼働が再現できるかどうか重要となるため、コンテスト用にご用意しました期間限定で利用可能な開発支援ツールより、クラウドサービスを選択いただき、ご利用いただくことを推奨します。

Q：ゲーム作品を応募しようと考えています。23 歳の友人が制作した音楽を使用することはできませんか？

A：ゲーム作品の音楽やサンプルファイルなど、応募作品の機能・動作に直接関わらないファイルについては、制作者本人の使用許諾が得られていれば使用可能です。応募フォームの著作権への対応欄に著作物の名称、使用許諾について必ず記入してください。

Q：作品の実行環境は、応募者側で用意する必要がありますか？

A：原則的には、ProtoPedia のシステム構成やエントリーフォームにご記入いただいたインストール手順に基づき、事務局で実行環境を準備します。そのため、実行に必要なソフトウェア、入手元 URL、及び実行方法まで、ProtoPedia およびエントリーフォームに記入してください。（特殊なハードウェアの取り扱いは「特殊なハードウェアを利用した作品も応募することはできますか？」を参照ください）

Q：プログラムファイル一式の中に、ソースコードがすべて含まれている場合、「ソースコード一式」として別ファイルで提出する必要はありますか？

A：プログラムファイル一式としてまとめて提出いただいても問題ありません。

しかし、ソースコードが保存されている場所（フォルダ構成）をテキストファイル等に記載し、一緒に提出いただくことを推奨しています。

Q：Unreal エンジンで開発した場合、ソースコードの提出はどうしたらよいですか？

A：画面キャプチャを撮影して提出してください。

Q：プログラムファイルやソースコード中に、公開できない Key などが含まれている場合はどうしたら良いですか？

A：公開不可部分は伏せていただいて問題ございません。但し、実機動作検証に必要な素材（API・サービス等）や手順を明記してください。

Q：他のコンテストに応募した作品を応募することはできますか？

A：できません。但し、大幅な改変がある場合は、改変前後の内容がわかる補足資料を添付してください。その判断は審査委員に一任します。

Q：応募したプログラムを、インターネット等で公開してはいけいのでしょうか？

A：公開は自由です。但し、コンテストの応募条件に「未応募」とあるためすでに過去の U-22 プログラミング・コンテストで応募した作品や他のコンテストに応募した作品は原則応募できません。但し、大幅な改変がある場合は改変前後の内容がわかる補足資料を添付してください。判断を審査委員に一任いたします。

Q：他のイベントや学園祭等で「展示」を行った作品の応募は可能でしょうか？

A：コンテスト形式などで表彰がされていないものは「未応募」として取り扱います。また、学園祭をはじめ、学校内に限定された中で表彰された作品は「未応募」とみなします。

Q：U-22 プログラミング・コンテスト 2024 終了後に、同じ作品を別のコンテストへ応募することはできますか？

A：可能です。U-22 プログラミング・コンテスト 2024 最終審査会以降の他コンテストへの応募は、応募歴の把握ができないため「未応募」として扱います。

Q：応募する作品を電子メールに添付し送付することはできますか？

A：作品の提出はオンラインストレージによるアップロードとなります。但し、資料不備など事務局から個別に連絡を取った場合はメール添付での送付をお願いする事があります。（プログラム・動画についてのメー

ル送付によるご応募は受け付けておりません。) なお、万が一個人情報が入るファイルを送付する場合は必ずパスワードを設定し、別メールにて事務局までパスワードをお知らせください。

Q：エントリーフォームで登録した内容に誤りがあったのですが、どうしたらよいでしょう？

A：事務局 (u22-info@saj.or.jp) 宛に訂正内容をお知らせください。同一作品における重複エントリーは禁止していますので、ご注意ください。

Q：エントリーフォーム登録後、ストレージアカウントの通知が届きません。どうしたらよいでしょう？

A：SPAM に紛れていないことをご確認ください。もし SPAM にも見当たらない場合、エントリーフォームで登録したメールアドレスに誤りがある可能性がありますので事務局宛に作品名・制作者名（チーム名）と併せてご連絡をお願いします。

Q：メールが SPAM に入っており指定時間までに資料のアップロードが終わりませんでした。どうしたらよいでしょう？

A：締切日までは作品のアップロードや資料の差し替えは可能です。但し、アップロード完了後に必ず事務局宛にストレージ ID・制作者名・作品名と対象のファイル名をご連絡ください。（※同一作品の重複エントリーは行わないよう、ご注意ください）

Q：審査結果はどのように通知されますか？

A：審査結果は Web サイトで発表します。発表日時確定後に、制作者全員に発表日時を通知しますので、各自でご確認をお願いします。

Q：異なる作品を他のコンテスト等に応募し、最終審査会と他のコンテストの日程が重なった場合はどうしたらよいですか？

A：事前にご相談いただければ時間帯が重ならないよう、できる限り調整させていただきます。

Q：最終審査会に出席できないと審査に影響がありますか？

A：最終審査会では、審査員・事務局関係者の前でご自分の作品をプレゼンテーションし、質疑応答に対応いただく必要がございます。プレゼンテーションを行えない場合は審査に影響する場合もございますので事務局あてにご相談ください。

U-22 プログラミング・コンテスト 2024 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 2024 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>



働く、が変わるとき。



<ブロンズスポンサー>

株式会社コーエーテッ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