
U-22 プログラミング・コンテスト 2024

提出資料アップロード方法

2024 年 7 月 1 日

U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局

U-22 プログラミング・コンテスト 2024

提出資料アップロード方法

目次

1. 応募作品のエントリー・提出.....	2
2. Youtube 動画へのアップロード.....	4
3. 作品提出方法.....	7
4. 提出資料のストレージアップロード方法.....	9
4-1. その他補足事項.....	12
4-2. 注意事項.....	12

【ご案内】

Discord コミュニティでは、事務局へ質問をすることが可能なほか、登録メンバーとの情報交換・交流が可能です。

▼U-22 プログラミング・コンテスト Discord コミュニティ



1. 応募作品のエントリー・提出

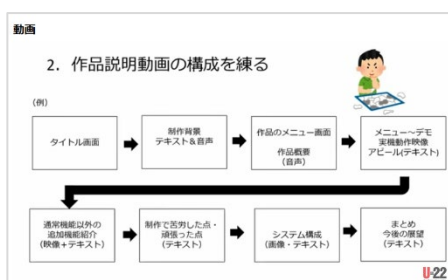
1. 応募作品の制作



応募作品の制作を進めてください。

応募作品に関する情報（作品概要・システム構成・アピールポイント）は、[ProtoPedia](#) に随時登録してください。

2. 作品説明動画の収録



応募作品を説明する動画を**3分以内**で制作・収録して下さい。なお、動画には、実際に応募作品を動かしている様子（実機デモ）も含めて収録するようお願いいたします。収録完了後、**Youtube に限定公開でアップロード**してください。

※年齢制限等で Youtube にアップロードができない場合は、別のサービスを利用するか、提出資料とあわせ、事務局指定のオンラインストレージ上に動画ファイルをアップロードしてください。

3. 提出資料の準備

以下に記載する作品提出に必要な資料一式をご準備をお願いします。

- プログラムファイル一式（実行ファイル）
- ソースコード一式
- その他提出資料（補足資料（操作方法・著作権情報・ReadMe・サンプルコード等）・各ファイルの保存場所を記入したテキストファイル・保護者同意書（15歳未満の制作者がいる場合）・作品説明動画（ストリーミングにアップロードできない場合））

4. エントリーフォーム登録

U-22 プログラミング・コンテスト 2024 エントリーフォームに、制作者情報をはじめとする基本情報（作品名・動作環境・インストール手順）の登録をお願いします。

エントリーフォーム登録期間：7月1日（月）～8月30日（金）

※エントリーフォームは U-22 プログラミング・コンテスト公式 Web サイトからアクセス可能です。

※15 歳未満の応募者がいる場合は、保護者同意書（チームで複数 15 歳未満がいる場合は、代表して 1 名の同意書）をエントリーフォームの指定箇所にアップロードしてください。エントリーフォーム登録時にアップロードを忘れてしまった場合、その他提出資料とあわせて、事務局指定のストレージ上にアップロードいただいても構いません。

5. 登録情報の確認

エントリーフォームに登録した連絡先 E-mail に、エントリー完了と登録内容が転載されたメールが自動送信されます。

自動送信メールを受信・確認できた場合、エントリーは正常に完了しています。

メールが届かない場合は SPAM に含まれている可能性があります。SPAM メールをご確認ください。SPAM メールにも届いていない場合は、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場合がございます。事務局宛にメール（u22-entry@saj.or.jp）で制作者名・作品名・所属とあわせてお問い合わせください。また、登録情報に誤りがある場合は、事務局あてに修正内容をご連絡ください。

6. ストレージアカウント情報・資料アップロード

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）に作品提出用のストレージアカウント（ID・PW）を連絡先 E-mail 宛に通知します。通知したアカウントでストレージにログインし、提出資料一式をメール到着から**原則 12 時間以内**にアップロードしてください。

提出資料のアップロードをもって応募完了となります。


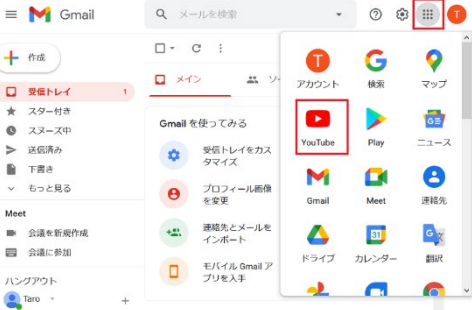
※12 時間経過後も、締切当日までは資料のアップロードやファイルの変更は可能です。但し、アップロード後に、事務局（u22-entry@saj.or.jp）までストレージ ID・作品名・制作者名とアップロード完了の旨を連絡してください。

※締切当日（8 月 30 日）にエントリーした方は、ストレージアカウント通知の 12 時間以内に提出資料一式をアップロードいただいた作品について、審査対象とします。

2. Youtube 動画へのアップロード

1. Googleアカウントを取得

※すでに保有している場合はログインへ

	<p>Googleアカウントの作成</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 氏名・任意のメールアドレス（Gmailアドレスになります）とPWを入力します 2. SMSまたは音声で確認可能なTELを入力します 3. 「2」で入力したTEL宛に、「G-*****」という認証コードがとどきますので、認証コードを入力し、確認を押します 4. 生年月日・性別を入力します。（この段階では、TEL・再設定メールアドレスは省略可） 5. 利用規約を確認し、「同意する」を押してください 6. ログインが完了し、Gmailの画面に遷移します。
	<p>ログインした状態でYoutubeにアクセスしてください。</p> <p>右上の上下3つずつある「●」のアイコンをクリックし、Youtubeを押すとログイン状態でYoutubeに遷移します。</p>

2. Youtubeに動画をアップロードします

	<p>Youtube右上のビデオマークをクリックし、「動画をアップロード」を選択して下さい。</p>
---	--

<p>チャンネルを作成する方法を選ぶ</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>自分の名前を使う</p> <p>Google アカウントの名前と画像を使ってチャンネルを作成します。</p>  <p>Taro Test</p> <p>このオプションを選択することで、YouTube の利用規約に同意されたものとします。</p> <p>選択</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>カスタム名を使う</p> <p>ブランドなどの名前と画像を使ってチャンネルを作成します。</p>  <p>選択</p> </div> </div> <p><small>Google は、チャンネルや動画に関して個人を特定できない情報を公開したり、Google のパートナー（広告主、権利所有者など）と共有したりすることがあります。</small></p>	<p>チャンネル作成の方法について</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ 個人応募 = 「自分の名前を使う」を選択 ・ 団体応募 = 「カスタム名を使う」を選択し、チーム名を入力してください。 <p>なお、セットアップは特に必要ありませんのでページ下にある「後でセットアップ」を選択してください</p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>アップロードする動画ファイルをドラッグ＆ドロップします 公開するまで、動画は非公開になります。</p> <p style="text-align: center;">ファイルを選択</p>	<p>アップロードする動画について、「ファイルを選択」を押してファイルを選択してアップロードするか、ファイルをドラッグ＆ドロップしてアップロードしてください。</p>
 <p>TestTaro 「作品名: ●●●●」</p> <p>詳細</p> <p>タイトル (必須) <input type="text" value="TestTaro 「作品名: ●●●●」"/></p> <p>サムネイル </p> <p>URL https://youtu.be/RbXG78F8yY</p> <p>ファイル名 test.mp4</p>	<p>「タイトル」欄には以下の通り入力してください 制作者名（またはチーム名）「作品名」 説明欄は特に入力不要です。</p>
<p>視聴者</p> <p>この動画は子ども向けとして設定されています 自分で設定</p> <p>ご自身の所在地にかかわらず、子ども向けに制作するコンテンツは児童オンラインプライバシー保護法（COPPA）とその他の法律を遵守する必要があります。クリエイターは、子ども向け動画であるかどうかを申告する義務があります。 子ども向けコンテンツの詳細</p> <p>パーソナライズド広告や通知などの機能は子ども向けに制作された動画では利用できなくなります。ご自身で子ども向けと設定した動画は、他の子ども向け動画と一緒におすすめされる可能性が高くなります。 詳細</p> <p><input checked="" type="radio"/> はい、子ども向けです</p> <p><input type="radio"/> いいえ、子ども向けではありません</p>	<p>視聴者選択はどちらを選択いただいてもかまいませんが、年齢制限は行わないでください。</p> <p>その他設定はすべてデフォルトのままかまいません。公開設定画面まで「次へ」で進んでください。</p>

	<p>公開設定で「限定公開」に変更してください。</p>
	<p>設定後、保存を押すと完了です。</p>
	<p>動画リンク「https://youtu.be/*****」のURLをコピーして、エントリーフォームとProtoPediaの指定箇所に入力してください。</p> <p>なお、応募用にアップロードした動画は、審査終了まではSNS等で公開しないようお願いします。</p> <p>応募期間中にアップロードした動画を変更する場合は、変更後のURLを事務局あてにご連絡をお願いします。</p> <p>また、動画は最終審査会終了までは削除しないよう、お願いします。</p> <p>※コンテスト終了後、アップロードした動画を削除したり、公開範囲を変更いただくことは問題ありません。</p>

3. 作品提出方法

U-22 プログラミング・コンテストの応募作品は事務局指定のストレージにアップロードしてください。

【事務局指定ストレージ】

たよれーるどこでもキャビネット

<https://dococab.tayoreru.com/>

1. ストレージアカウントの通知

エントリーフォームの登録完了後、提出資料一式をアップロードするために必要なアカウント情報（ログイン ID、パスワード）をエントリーで登録いただいたメールアドレス宛に通知します。

- ◇ ストレージアカウントは、エントリー後、一両日中（金～日曜日の場合は翌営業日まで）に通知します。3 日以上経過してもログイン ID、パスワードの連絡がない場合は、事務局あてにメール（u22-entry@saj.or.jp）または Discord の DM でご連絡をお願いします。

2. 提出資料のアップロード

「たよれーる どこでもキャビネット」にアクセスし、アカウント情報（ログインID、パスワード）でログインしたのち、ストレージアカウント通知の原則12時間以内に提出書類一式をアップロードして作品を提出してください。資料の提出をもって、応募完了となります。

【提出資料一式】

- プログラムファイル一式（実行ファイル含む）（必須）※1
- ソースコード一式（必須）※2
- 作品説明補足資料（任意）
- ※1～※2の保管場所を記載したテキストファイル（推奨）
- 作品紹介動画（3分以内）（ストリーミングへのアップロードができなかった場合）※3
- 保護者同意書（15歳未満必須／エントリー時に提出を忘れた場合）※4

※1：Web 作品の場合は、作品の URL をテキストファイル等に記入し、提出してください。

プログラムファイル一式の中に、実行ファイルを含む場合は、保存場所のフォルダとファイル名をテキストファイル等に記入し、別添していただくことを推奨しています。

※2：ソースコードはGitHubなどの公開情報では受付しておりません。ソースコード一式を事務局指定のストレージにアップロードし、提出をお願いします。

プログラムファイル一式の中にソースコードが含まれている場合、ソースコード一式を分けて提出いただく必要はありません。但し、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等に記入し、別添していただくことを推奨しています。

※3：エントリーフォーム・ProtoPedia上にYoutube等ストリーミングURLを記入した方は、動画ファイルの提出は不要です。

エントリーフォーム登録時に、作品紹介動画URLを記入し忘れてしまった場合は、動画のURLをテキストファイル等に記入し、他資料とあわせてストレージにアップロードしてください。

年齢制限等でストリーミングにアップロードできなかった場合は、事務局指定のストレージ上に、作品紹介動画ファイルを提出してください。プログラムファイルなどと一緒にzipにまとめて保存した場合は、保存場所を記入（フォルダ名・ファイル名）したテキストファイルも一緒に提出をお願いします。

※4：15歳未満の応募者のうち、エントリーフォーム登録時に、保護者同意書の添付を忘れた場合は、同意書の電子データ（PDFや写真データ等）を他の提出資料とあわせて、オンラインストレージにアップロードしてください。

- ◇ どこでもキャビネットへのアップロード方法は9ページ以降を参照してください。
- ◇ ストレージアカウント通知の12時間経過後も締切までは資料の追加・変更は可能です。但し、12時間経過以降に資料の追加・変更を行う場合は、必ず事務局宛にE-mail（u22-entry@saj.or.jp）で、ストレージID・制作者名・作品名のほか、内容（例：作品アップロード完了、資料の追加・変更）を連絡してください。資料の追加・変更を行った場合は、追加・変更したファイル名を、併せてご連絡ください。
- ◇ 資料提出後の受領・受付通知は行いません。エントリーフォームへの登録とストレージのアップロードが指定期日までに完了している作品について審査を行います。
- ◇ 提出資料に不足・不備があった場合、事務局から連絡先に記入した方宛に、TELまたはE-mailで問合せを行います。事務局の連絡が受けられるよう、予め設定をお願いします。

4. 資料提出（ストレージへのアップロード）方法

	<p>以下のWebサイトにアクセスして、緑色またのログインボタンをクリックしてください。</p> <p>▼たよれーどこでもキャビネット https://dococab.tayoreru.com/</p>
	<p>ログイン画面に遷移したら、事務局から届いたアカウント情報</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ ログインID 24U22**** ・ パスワード ***** <p>を入力して、ログインしてください。</p> <p>もしログインできない場合は事務局（E-mail : u22-entry@saj.or.jp）にお問い合わせください</p>
	<p>ログインすると、キャビネットの中に「24U22****」と書かれた青色のフォルダが1つあります。</p> <p>（「****」は4桁の数字です。）</p> <p>フォルダをダブルクリックして、提出資料一式をアップロードしてください。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プログラムファイル一式（実行ファイル含む） 2. ソースコード一式（※1） 3. 補足資料 4. その他（※2） <p>プログラムファイル一式やソースコードなどはzipファイル等に圧縮して、1ファイルで提出してください。</p>

※1

プログラムファイル一式の中にソースコード一式が含まれている場合は、別々に提出する必要はありませんが、ソースコードの保存場所が分かるテキストファイルを別添してください。

※2 その他提出資料の例

1. 作品紹介動画

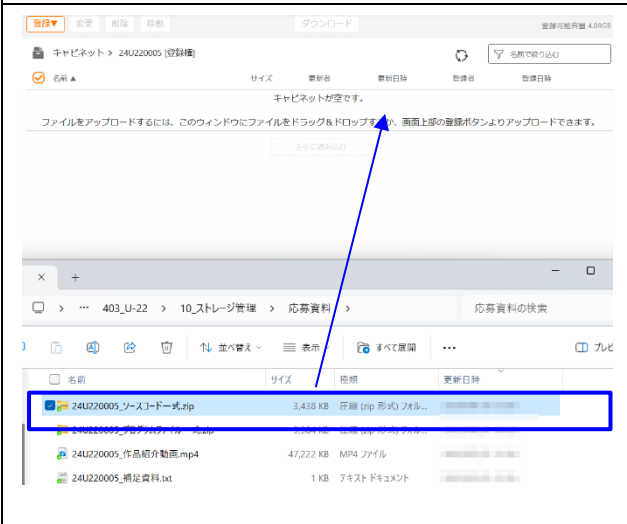
- ・エントリー時に作品紹介動画URLの記入を忘れた場合、はテキストファイルに記入し、その他資料と一緒にアップロードしてください。
- ・年齢制限等でストリーミングにアップロードできない場合は、ストレージ上に作品紹介動画ファイルをアップロードしてください。

2. 保護者同意書

- ・エントリーの際に提出を忘れてしまった場合は、ストレージ上にアップロードしてください。

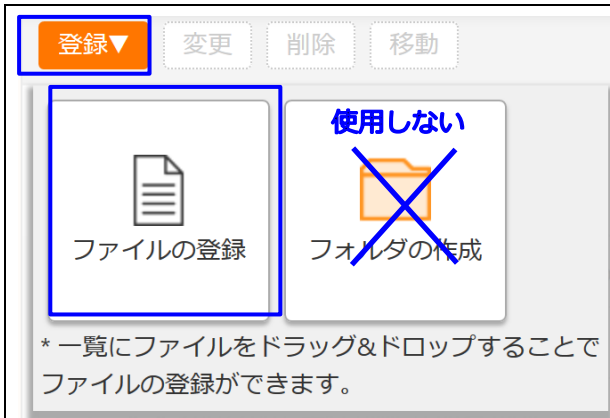


キャビネットを開くと「登録」ボタンと「キャビネットが空です」と表示されます。「登録」ボタンが有効になっていない場合、ファイルのアップロードができません。事務局あてに、ストレージIDと併せて、登録できない旨ご連絡をお願いします。



ドラック&ドロップで登録可能です。

- ※同時に10ファイルまで登録可能です。
- ※ファイルのアップロード可能なサイズは1ファイル最大2GBまでです。
- 1ファイル2GBを超える場合は事務局あてにご相談ください。



ドラック&ドロップ他、「登録」ボタンでもアップロード可能です。

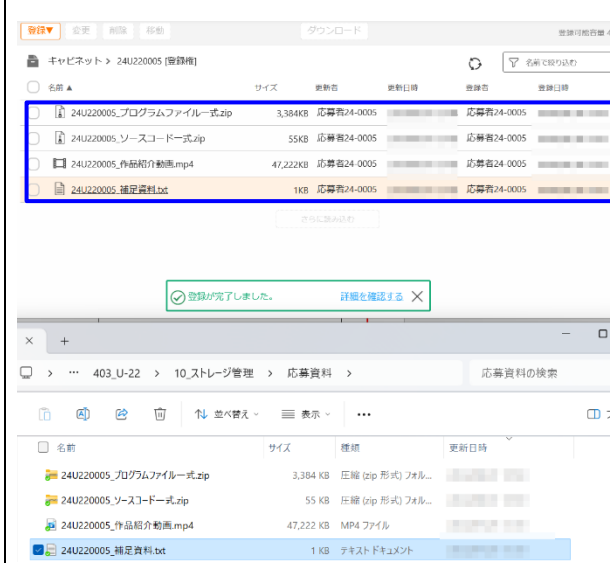
「登録」ボタンを押すと、ファイルの登録・フォルダの作成と書かれた画面がポップアップします。

「ファイルの登録」を押して登録したいファイルを選択してください。

※「フォルダの作成」は使用しないでください。

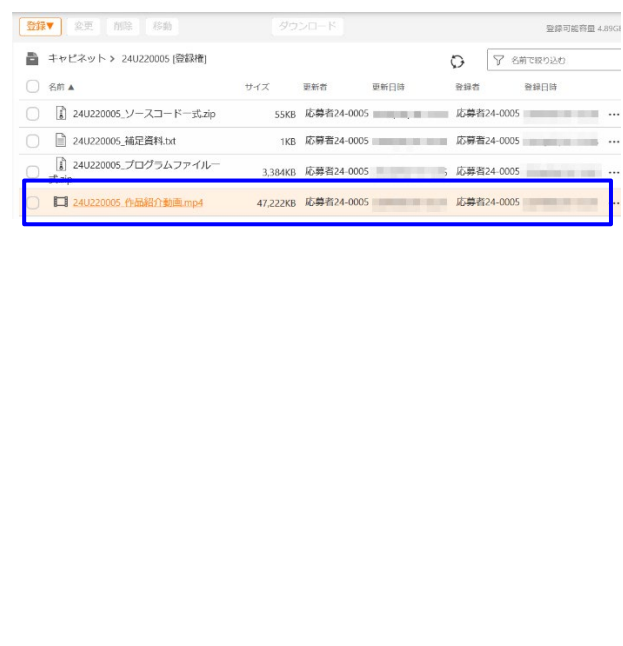


アップロードが成功すると下のほうに「登録が完了しました。」というメッセージが表示され、アップロードしたファイルが画面上で確認できます。



すべてのファイルがアップロード出来たら、応募完了です。

4-1. その他補足事項

	<p>※年齢制限等で動画をストリーミングにアップロードができない場合は、ストレージ上に動画ファイルをアップロード（登録）してください。</p>																																	
<p>▼アップロードしたファイル</p> <p>キャビネット > 24U220005 [登録権]</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名前 ▲</th> <th>サイズ</th> <th>更新者</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>24U220005_ソースコード一式.zip</td> <td>55KB</td> <td>応募者24-0005</td> </tr> <tr> <td>24U220005_補足資料.txt</td> <td>1KB</td> <td>応募者24-0005</td> </tr> <tr> <td>24U220005_プログラムファイル一式.zip</td> <td>3,384KB</td> <td>応募者24-0005</td> </tr> <tr> <td>24U220005_作品紹介動画.mp4</td> <td>0KB</td> <td>応募者24-0005</td> </tr> <tr> <td>24U220005_補足資料.txt</td> <td>1KB</td> <td>応募者24-0005</td> </tr> </tbody> </table> <p>▼自身の端末のファイル</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>名前</th> <th>サイズ</th> <th>種類</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>24U220005_プログラムファイル一式.zip</td> <td>3,384 KB</td> <td>圧縮 (zip 形式) フォル...</td> </tr> <tr> <td>24U220005_ソースコード一式.zip</td> <td>55 KB</td> <td>圧縮 (zip 形式) フォル...</td> </tr> <tr> <td>24U220005_作品紹介動画.mp4</td> <td>47,222 KB</td> <td>MP4 ファイル</td> </tr> <tr> <td>24U220005_補足資料.txt</td> <td>1 KB</td> <td>テキストドキュメント</td> </tr> </tbody> </table>	名前 ▲	サイズ	更新者	24U220005_ソースコード一式.zip	55KB	応募者24-0005	24U220005_補足資料.txt	1KB	応募者24-0005	24U220005_プログラムファイル一式.zip	3,384KB	応募者24-0005	24U220005_作品紹介動画.mp4	0KB	応募者24-0005	24U220005_補足資料.txt	1KB	応募者24-0005	名前	サイズ	種類	24U220005_プログラムファイル一式.zip	3,384 KB	圧縮 (zip 形式) フォル...	24U220005_ソースコード一式.zip	55 KB	圧縮 (zip 形式) フォル...	24U220005_作品紹介動画.mp4	47,222 KB	MP4 ファイル	24U220005_補足資料.txt	1 KB	テキストドキュメント	<p>アップロードしたファイルサイズと自分の端末等で管理・保存しているファイルサイズに相違がないか確認をお願いします。</p> <p>明かな差がある場合、アップロードが失敗している可能性が高いため、対象ファイルを一度削除して、再度登録しなおしてください。</p>
名前 ▲	サイズ	更新者																																
24U220005_ソースコード一式.zip	55KB	応募者24-0005																																
24U220005_補足資料.txt	1KB	応募者24-0005																																
24U220005_プログラムファイル一式.zip	3,384KB	応募者24-0005																																
24U220005_作品紹介動画.mp4	0KB	応募者24-0005																																
24U220005_補足資料.txt	1KB	応募者24-0005																																
名前	サイズ	種類																																
24U220005_プログラムファイル一式.zip	3,384 KB	圧縮 (zip 形式) フォル...																																
24U220005_ソースコード一式.zip	55 KB	圧縮 (zip 形式) フォル...																																
24U220005_作品紹介動画.mp4	47,222 KB	MP4 ファイル																																
24U220005_補足資料.txt	1 KB	テキストドキュメント																																

4-2. 注意事項

● ファイル命名規則について

原則【ストレージID_提出資料名（1ファイルで提出する場合は作品名）】で命名してください。「****」にはストレージ下ID4桁の数字が入ります。

- 全ての提出資料をzip等に圧縮して提出する場合：24U22****_作品名.zip

➤ 資料ごとに分けて提出する場合：

24U22****_プログラムファイル一式.zip/24U22****_補足資料.pdf

● **保存方法について (1)**

資料は「24U22****」フォルダの直下（1階層目）に保存してください。フォルダの下にフォルダを作成することは禁止とします。（2階層目より下にフォルダを追加しない）

● **保存方法について (2)**

提出資料のうち、プログラムファイルやソースコードなど複数のファイルがあるものは、zip等で圧縮し、「プログラムファイル一式」、「ソースコード一式」というように一つのファイルにまとめて保存してください。

● **資料提出期限について**

アップロードは、ストレージアカウント通知後、原則12時間以内をお願いします。ただし、12時間経過後も同一ID・パスワードでアップロードすることは可能です。但し、12時間経過後にアップロードした場合、事務局宛にメール（u22-entry@saj.or.jp）でストレージID・制作者名・作品名とアップロードが完了した旨、連絡をお願いします。

● **ファイルの追加・修正について**



締切前であれば、ファイルの追加・修正は可能です。その場合は、ファイル名の後ろにバージョンナンバー「Ver.**」をつけ、改変前後のファイルがわかるようファイル名を変更し、必ず事務局（u22-entry@saj.or.jp）へ後述のメール文例を参考に連絡をお願いします。

● **削除について**

本ストレージにアップロードしたファイルは、応募締め切り後、しかるべきタイミングにて削除させていただきます。そのため、各自必ず応募作品のバックアップを取ってください。

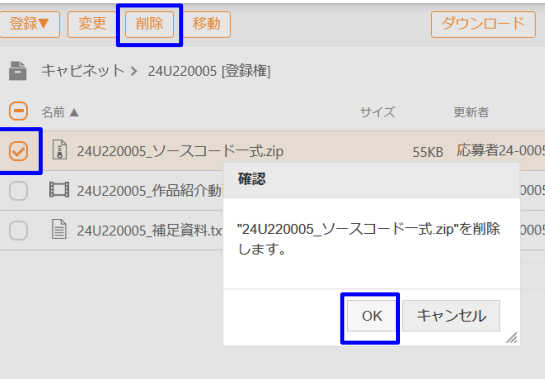
▼ストレージアップロード時の悪い見本

以下のような方法ではアップロードしないでください。

	<p>フォルダの下（第2階層以下）に新たにフォルダを作成してアップロードすることは行わないでください。</p>
	<p>ソースコード、プログラムファイルについて、1つ1つのファイル単位でアップロードはしないでください。 zip等のファイルに圧縮し、1ファイルで提出をお願いします。</p>

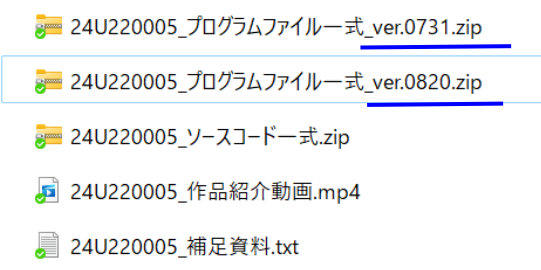
▼ファイルの削除

ファイルを間違えてアップロードして削除したい場合

	<p>対象ファイルのチェックボックスにチェックを入れると、「削除」が選択できるようになるので「削除」ボタン→「OK」を押して削除してください。（削除したデータは一時的に「ごみ箱」移動され、60日経過後に完全に削除されます。）</p>
---	--

▼ファイルの修正

後日ファイルを差し替えたい場合は、改変前後のファイルがわかるように、ファイル名にバージョン情報または更新月日追記してアップロードし、アップロード完了後に必ずU-22プログラミング・コンテスト運営事務局へ連絡してください。

 <p>24U220005_プログラムファイル一式_ver.0731.zip</p> <p>24U220005_プログラムファイル一式_ver.0820.zip</p> <p>24U220005_ソースコード一式.zip</p> <p>24U220005_作品紹介動画.mp4</p> <p>24U220005_補足資料.txt</p>	<p>変更前後のファイルがファイル名でわかるように、ファイル名にバージョン情報や更新月日などを追加してアップロードしてください。</p> <p>ファイルを変更することによって、ファイルサイズが2GBを超えてしまう場合は、古いバージョンは削除してもかまいません。</p>
---	--

U-22プログラミング・コンテスト運営事務局へ連絡するときの例（ファイル変更等）

宛先：u22-entry@saj.or.jp

タイトル：【U-22】応募ファイルの修正依頼_ストレージNo.24U22****

本文：

U-22プログラミング・コンテスト運営事務局 御中

○月○日に提出した資料にバグがあったためファイルの差し替えをお願いします。

ストレージNo：24U22****

制作者名：○○○○○

作品名：○○○○○○○○○○○○○○

変更前のファイル名：24U22_****_プログラムファイル一式_Ver0731.zip

変更後のファイル名：24U22_****_プログラムファイル一式_Ver0820.zip

※「****」にはストレージID下4桁の数字が入ります。

45th
U-22
プログラミング・コンテスト2024

U-22 プログラミング・コンテスト 2024 資料提出方法 (2024 年 7 月現在)

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 内)

通常の問い合わせ : u22-info@saj.or.jp / 応募に関する問い合わせ : u22-entry@saj.or.jp