

U-22 プログラミング・コンテスト 2018

応募要領

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・一般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

(一般社団法人コンピュータソフトウェア協会(略称：CSAJ)内)

U-22 プログラミング・コンテストとは？

1980年から経済産業省主催として、優れた人材の発掘・育成を目的に開催している、作品提出型のプログラミングコンテストです。

2014年から民間へ移行し、現在は、日本からイノベーションを創出するIT業界のスター、世界でも活躍していくような若者を見つけて、応援したい、そんな思いに賛同いただいた、民間のIT・ソフトウェア業を中心としたスポンサー企業が、日本の未来を創る皆様を応援しています。

2018年コンセプト >>> 世界は君の創造次第

プロダクト・テクノロジー・アイデアという3つの評価ポイントで審査を行い、総合的に優れた作品、各評価ポイントで優れた作品など、様々な観点で皆様の作品を評価します。

この機会に皆様の日頃の学習成果を披露する場として是非ご活用いただき、U-22プログラミング・コンテストに挑んでください。

たくさんのご応募、お待ちしております。

【参加資格】	<u>22歳以下（西暦1996年4月2日以降に生まれた方）</u> ※チーム参加の場合、メンバーの参加資格は原則上記の通りです。同じ学校に所属する学生であれば、23歳以上（西暦1996年4月1日以前に生まれた方）のメンバーも参加可能としますが、チームの半数以上が22歳以下で構成され、かつチームの代表者は22歳以下であることを条件とします。
【募集内容】	未発表または <u>2017年9月1日以降に発表したオリジナル作品</u> 。 (作品の受賞歴や発表してから更新履歴がある場合は、審査の参考とさせていただきます。 Webサービス、モバイルアプリケーション等作品の形態は問いません。)

【主な審査ポイント】	<p>総合だけでなく、3つのカテゴリで審査します。</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. プロダクト：有用性や芸術性等、ビジネスの可能性も期待できる完成度の高い作品を評価します。 2. テクノロジー：アルゴリズムや機能性等、技術的に優れた作品を評価します 3. アイデア：独創性や将来性等、アイデアが優れた作品を評価します
【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：提出資料のうち、実行動画による審査を中心に、一次審査に通過する作品を選出します。</p> <p>最終審査：制作者本人が最終審査会場でプレゼンテーションを行います。作品のアピールポイントやプログラミングで工夫した点等について説明いただき、審査委員が各賞を決定します。</p>
【各賞・副賞】	<p>経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞・CSAJ 会長賞・スポンサー企業賞・Best Viewers 賞等</p> <p>※該当作品がない場合もあります。なお、各賞の副賞については公式 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>
【プログラミング言語】	<p>特に問いません。</p>
【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です。 ・一般的なマシン環境で動作/再現できるものは審査の対象となります。※特別なハードウェア (IoT、ロボット等組込みシステム) を利用した作品もご応募可能です。審査の過程で、実機での稼働テストを行います。そのため、特別なハードウェアを必要とする作品は、機材や別途資料の送付をお願いすることがございますので、あらかじめ事務局へご相談ください。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、事前に事務局にご相談ください。
【開発環境提供】	<p>U-22プログラミング・コンテスト2018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> : 2018年4月2日(月)~2018年9月3日(月)</p> <p><u>無償利用期間</u> : ご利用開始~2018年10月31日(水)</p> <p>※各環境の仕様等詳細につきましては、公式 Web サイトもしくは「開発環境の利用について」を参照ください。</p> <p>※すでにご自身でクラウド等のサーバー環境を利用している方は、その環境で開発した作品をそのまま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2018に応募される方を対象と致します。</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。</p>

	<p>ません。</p> <p>※本提供環境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>※審査は応募時に提出したソースコードと作品を対象に行います。応募締切日から一次審査終了までの期間、作品に改変を加えることはご遠慮ください。</p> <p>※<u>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。</u></p> <p>※無償利用期間以降の利用にあたっては、利用環境によって有償・無償の場合があります。継続して利用を希望する場合は環境提供会社と別途契約が必要となります。詳しくは各開発環境提供会社までお問い合わせください。</p>
<p>【応募方法】</p>	<p>後述する応募作品に係る資料一式を①、②いずれかの方法でご提出ください。</p> <p>※作品を提出いただくにあたり、ファイルまたはフォルダ名は「応募用紙」、「プログラムファイル一式」、「ソースコード」、「movie」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>①ネットワーク・ストレージ</p> <p>ネットワーク・ストレージを利用して、応募作品一式をオンライン上にアップロードし、提出する方法です。アップロード完了後は、必ず事務局にアップロード完了の旨、メール（送付先：u22-entry@csaj.jp）でご連絡下さい。（参考）</p> <p>（※1）ストレージで応募する場合のアップロード（応募）完了メール連絡例 必ず作品名・氏名・所属・連絡先（TEL・メール）をご記入ください。</p> <p>題名：【U-22応募】○○○○○（←作品名）_制作者名</p> <p>本文： U-22プログラミング・コンテスト2018において下記の通り作品を応募します。</p> <p>【制作者名】 【所属】 【TEL】←日中連絡のとれる番号 【メール】 【作品名】○○○○○【応募作品一式アップロード先URL】 【事務局提供ストレージ（※事務局提供ストレージ利用者のみ）】受付No.</p> <p>なお、ご希望の方は事務局で用意したストレージ環境もご利用いただけます。</p> <p>※事務局提供ストレージ：「たよれーる どこでもキャビネット」（予定） ご利用にはログインID、パスワードが必要となります。ご利用方法は7月頃にWebサイトにて公開予定です。</p> <p><u>ストレージ環境申込受付期間（予定）：公開後～2018年9月3日（月）</u></p> <p>※ネットワーク・ストレージ環境の利用申込の際は、必ず制作者名（団体の場合はチーム名とチームの代表者名）・学校名等所属・メールアドレス・日中連絡が取れる電話番号を明記してください。</p> <p>※締切前であれば、一度提出したファイルの差替え・変更は可能ですが、その場合は、必ずファイル名を変更し、変更前・変更後のファイル名を事務局までご連絡ください。</p>

	<p>※事務局提供のストレージにアップロードしたファイルは、応募締切後、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。</p> <p>②郵送</p> <p>後述の「応募時の提出物」を1作品につき1梱包（ファイル）とし、送付してください。電子データは記録媒体（CD-R、DVD-R、USBメモリ等）に収録してください。</p> <p>1つの梱包（ファイル）の中に、複数作品およびそれに付随する資料は入れないでください。</p> <p>※クラウド型プラットフォームを利用して開発された方も応募時の提出物は、上記のいずれかの方法で事務局までお送りください。</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、応募用紙に必ず URL をご記入ください。</p> <p><u>※実行ファイル・動画に関しては、メール送付による応募は受け付けておりませんので、ご注意ください。</u></p> <p>※ストレージを利用して作品を提出する場合、応募用紙・補足資料は、メールに添付して送付することは可能です。但し、10MB を超えるファイルについては①ネットワーク・ストレージ、②郵送いずれかの方法で送付願います。</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>※クラウド型プラットフォームを利用して作品を作った場合（事務局提供に限らない）、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、応募締切日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。</p> <p>※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。その場合は最終審査会のプレゼンテーションで改変箇所と理由をお伝えください。</p>
【応募時の提出物】	<p>以下のものを揃え、後述の応募先までお送りください。応募用紙への記載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について制作者に問合せをすることがありますので、応募用紙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応募用紙（必須）</p> <ul style="list-style-type: none"> ・公式 Web サイトから応募用紙をダウンロードのうえすべての項目について、漏れなく記入してください。書類に不備があった場合は、応募無効となる場合がございますのでご注意ください。 ・<u>記入にあたっては、必ず電子媒体をご使用ください（鉛筆・ボールペン等手書きは原則不可）</u>。利用環境がない場合は、事務局までご相談ください。 ・作品をオンライン上にアップロードした場合は、必ずURL を明記してください。 ・応募用紙の項目欄に記入しきれない場合は欄を広げるか、応募作品の説明資料として、別紙に記入してください。応募用紙のページ数に制限はありません。作成した応募用紙は作品と一緒に収録してお送りください。

- ・審査期間中、作品について問い合わせをする場合がありますので、日中確実に連絡が取れる連絡先を明記してください。
- ・記入内容に従い動作環境設定・インストールを行っても動作しない場合は、審査対象外となります。必要なサポートソフトウェア等もすべて記入してください。
- ・応募用紙の作品概要・制作目的・アピールポイントは審査の対象となります。
- ・アピールポイントは、審査ポイントの3カテゴリ「プロダクト（有用性・芸術性）」・「テクノロジー（機能性・アルゴリズム）」・「アイデア（独創性・将来性）」ごとに、該当する内容について、少なくとも1項目以上（3項目全てでも可）ご記入ください。特に力を入れた点や既製品との違いなどがあれば、アピールポイントに記入をお願いします。
- ・類似の市販ソフト等を確認している場合は、そのソフト名や相違点等を明記してください。
- ・2017年9月1日以降に発表した作品であれば、他のコンテストで受賞している作品も応募可能です。その際には受賞歴と、前回の作品からの改善点を明記してください。審査の対象となります。
- ・過去に他のコンテストで受賞している作品、または発表した作品を応募する場合には、受賞歴と改変履歴を記載してください。

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、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。
- ・応募締め切り後のファイル交換・追加は受け付けません。収録内容のバージョン、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、応募用紙に 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。
- ・作品のプレゼンテーション等、実行画面に含まれない映像は収録しないでください。但し、音声や文字等による作品説明をいれることは可能です。（プレゼンテーションは審査対象外です）
- ・応募用紙に必ずファイル名を明記してください。なお、Web へアップロードした場合はその URL についても明記してください。
- ・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。

④制作したプログラムのソースコード（必須）

- ・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）での提出とし、応募用紙にソースコードの保存場所を明記してください。（PDF や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：

	<p>Adobe Flash の場合は fla ファイル) 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> <p>⑤作品説明補足資料 (任意)</p> <p>・応募用紙項目の内容を補足する資料 (画面のキャプチャ等) を別途提出することも可能です。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。</p>
【応募期間】	<p>2018年7月1日 (日) ~ 2018年9月5日 (水)</p> <p>応募作品受領後、3営業日以内に受付メールをお送りします。受付メールが届かない場合は、後述の「お問合せ先」にございます「U-22プログラミング・コンテスト運営事務局」までお問合せ下さい。</p> <p>また、応募用紙に記入頂いた電話番号に「U-22 プログラミング・コンテスト運営事務局」からご連絡させていただく場合がございます。応募用紙には連絡の取れる電話番号を記入頂くようお願い致します。</p>
【作品の応募先】	<p>【ネットワーク・ストレージ】</p> <p>事務局で用意したストレージ利用をご希望の場合は、公式 Web サイトの「ネットワーク・ストレージ環境申込手順書」(後日公開予定) をご確認ください。</p> <p>※<u>ネットワーク・ストレージ環境利用申込期間</u>：2018年7月上旬~2018年9月3日(月)</p> <p>※アップロード完了連絡先：u22-entry@csaj.jp (※1 P.3 送付時記入例参照)</p> <p>【郵送】</p> <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</p> <p>※メール添付のみでの応募は受け付けておりませんのでご注意ください。</p>
【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 / E-Mail : u22-info@csaj.jp</p>
【最終審査会および表彰式への参加】	<p>一次審査通過作品の制作者には、10月21日(日)の最終審査会(※2)にご出席の上、作品のプレゼンテーションを行っていただきます。また、審査会終了後の懇親会で各賞の表彰が行われます。経済産業大臣賞および商務情報政策局長賞受賞者には、翌日開催の情報化月間記念式典または経済産業省内(※3)において、表彰状が授与されます。また、入選者のうち希望者には、協賛企業主催の会社見学会(※4)に参加することが可能です。(会社見学にかかる交通費は自己負担となります)</p> <p>一次審査通過作品の制作者には、最終審査会用のプレゼンテーション資料を10月17日(水)までに提出していただきます。プレゼンテーションの方法については、最終審査会の連絡と併せてお知らせいたします。やむを得ない事情で最終審査会に出席できない場合、プレゼンテーション資料の内容により審査を行います。なお、最終審査会の参加にかかる一次審査通過者の旅費および式典等の参加にかかる入選者の旅費は、<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> <p>(※2) TEPIA ホール (〒107-0061 東京都港区北青山2-8-44) (予定)</p> <p>(※3) 予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p> <p>(※4) 予定。確定後、対象者宛に詳細をご連絡致します。</p>

	※スケジュール・会場は変更となる場合がございます。
【スケジュール (予定)】	<p>9月下旬 事前審査・公式 Web サイトで一次審査通過作品発表</p> <p>10月初旬～中旬 一次審査会</p> <p>10月中旬 一次審査結果通知・公式 Web サイトで入選作品発表</p> <p>最終審査会にあたっての確認事項提出締切</p> <p>最終審査プレゼンテーション資料締切</p> <p>10月21日(日) 最終審査会・特別講演・懇親会・表彰 (制作者本人によるプレゼンテーション実施)</p> <p>10月22日(月) 表彰式(予定) (経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞の表彰)</p> <p>10月22日(月) 会社見学会への参加</p>
【応募作品取扱い】	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・入選作品取扱い】	入選作品(最終審査通過作品)は、インターネットやパンフレット、メディア、協賛企業等を通じて広くご紹介致します。また、各審査における通過作品(次の選考に進む作品)は、作品名、作者氏名および所属を「U-22プログラミング・コンテスト2018」の Web サイト等で審査結果として発表致します。(※個人情報の取り扱い参照)
【応募および入選作品の著作権】	応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。但し、上記「入選作品の取り扱い」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。
【応募上の注意と他人の著作物に対する事前承諾】	<p>応募可能な作品は、応募者本人が制作した、<u>未発表または2017年9月1日以降に発表したオリジナル作品</u>です。</p> <p>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応募用紙に記入してください。応募用紙への記入がなく、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。</p> <p>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> <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、人が表現したものすべてに存在します。</p>
【参考】	<p>文化庁「著作権なるほど質問箱」</p> <p>http://chosakuken.bunka.go.jp/naruhodo/</p> <p>一般社団法人コンピュータ著作権協会(ACCS)</p> <p>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2018」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」より委託を受けて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、</p>

適正に取り扱いを行います。個人情報「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。

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、協力会社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。

取得した個人情報のうち、各審査を通過した者は、応募者の氏名、および所属等を、「U-22プログラミング・コンテスト2018」のWebサイト等で発表致します。なお、入選者（最終審査会参加者）は、写真・動画等も報道機関や表彰式（情報化月間記念式典等）および一般社団法人コンピュータソフトウェア協会または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、「U-22プログラミング・コンテスト」等のWebサイトに掲載致します。また、コンテストの入選者として、協賛企業の広報等で利用することがあります。

なお、プラットフォーム利用手続きの際に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。

※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※

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。

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。
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。

<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2018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 : <http://www.u22procon.com>

<p>(※注1) ストレージで応募する場合のアップロード (応募) 完了メール連絡フォーム (例)</p> <p>送付先 : u22-entry@csaj.jp</p> <p>必ず作品名・氏名・所属・連絡先・アップロード先のURLをご記入ください。</p> <p>題名 : 【U-22 応募】 ○○○○○ (←作品名) _制作者名 (←事前エントリー受付Noをご記入ください)</p> <p>本文 :</p> <p>U-22 プログラミング・コンテスト 2018 において下記の通り作品を応募します。</p> <p>【制作者名】</p> <p>【所 属】</p> <p>【T E L】 ←日中連絡のとれる番号</p> <p>【メール】</p> <p>【作 品 名】 ○○○○○</p> <p>【応募作品一式アップロード先URL】</p> <p>【事務局提供ストレージ (※事務局提供ストレージ利用者のみ)】 受付No.</p>
--

U-22プログラミング・コンテスト2018開催を支える協賛企業

<プラチナスponsor>



<ゴールドスponsor>



<シルバースponsor>



<ブロンズスponsor>

アスノシステム(株)

(株)インテリジェント ウェイブ

(株)コーエーテクモホールディングス

ネクストウェア(株)

(株)PE-BANK

フリービット(株)

<プロコン応援団>

※公式 Web サイト参照