

「U-22プログラミング・コンテスト2018」 応募用紙

事務局使用欄	作品No. P/T
--------	--------------

(※3ページ目の同意事項をご確認の上、必ずチェックボックスへ☑をお願い致します。)

区分 (必須)	1. 個人 2. 団体	制作者名 *団体部門の場合はチーム名 → 田村 義希 (チーム名ふりがな) →			
制作者 氏名、所属、 生年月日 *団体部門の 場合は、制作 者全員を記入 (欄が足りない 場合は挿入す るか別紙に記載 すること) (必須)	氏名 (ふりがな) ※チームの場合全員分記入する事		所属 【学校名・学科・学年(または会社名・所		生年月日 ※チームの場合全員分記入する事
	代表者 (※代表は22歳以下であるこ ふりがな		生年月日		年齢 (2019年4月1日時点)
	田村 義希 (たむら よしき)		聖学院高等学校		西暦 2001年9月20日 16歳
	()		西暦		
	()		西暦		
	()		西暦		
	()		西暦		
作品・結果に 関する連絡先 (必須)	氏名 (ふりがな)		連絡先住所 (※記入は該当するものに○を)		電話&メールアドレス ※記入漏れ・記入誤りに注意すること
	田村 義希 (たむら よしき)		(自宅・学校) 〒145-0071 東京都大田区 田園調布 5-38-7		*日中確実に連絡の取れる連絡先 E-mail : ↓ yoshiki.tamura2001@gmail.com TEL : 03-3722-5759
提出物 (該当するもの に☑をつけて ください) (必須)	※Web等のアップロードについて、事務局提供ストレージ以外の削除・変更等について、責任は負いかねますので予めご了承ください。また、Webアップロードの場合は必ずURLをご記入ください。				
	【必須】作品ファイル (実行プログラム) 送付方法				
	<input type="checkbox"/> 記録媒体送付 ファイル名 : <input type="checkbox"/> 事務局提供ストレージ (ログインID /ファイル名 :) <input checked="" type="checkbox"/> Web等へのアップロード (URL : http:// https://goo.gl/jUwksV /ファイル名 :) <input type="checkbox"/> その他 ()				
	【必須】プログラムのソースコード一式				
作品名 (必須)	<input type="checkbox"/> 紙媒体 <input checked="" type="checkbox"/> ファイル (保管フォルダ名 : https://goo.gl/W1mukj /ファイル名 :) 【必須】プログラムの実行動画 送付方法 ※2分以内 <input type="checkbox"/> 記録媒体送付 ファイル名 : <input type="checkbox"/> 事務局提供ストレージ (ログインID /ファイル名 :) <input checked="" type="checkbox"/> Web等へのアップロード (URL : http://https://goo.gl/pfLPf4 /ファイル名 :) <input type="checkbox"/> その他 () <input type="checkbox"/> 【任意】補足説明資料等 <input type="checkbox"/> なし <input type="checkbox"/> あり (資料名 :)				
	HSS (HightSpedSearch) ふりがな : エイチエスエス(ハイスピードサーチ)				
	<input type="checkbox"/> AI (人工知能) 機械学習、深層学習 (ディープラーニング) などを活用したソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> IoT (Internet of Things) IoTを活用したソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> セキュリティ 人、モノ、社会、情報、コンピュータ、ネットワークなど、あらゆる分野の対象を脅威から守り、安全性を高めるソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> プログラミング言語 ハードウェアに対する情報の操作や制御等を行うプログラミング言語 (スクリプト言語やマクロ言語なども含む) 、データ記述言語など情報を表現するコンピュータ言語ソフトウェアなどが対象。 <input checked="" type="checkbox"/> ユーティリティ 利便性を向上させるなどの補助的な機能を提供するツールなどのソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> コミュニケーション 人や機械などとコミュニケーションが行えるソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> 学習 & 教育 教育や学習を主な目的としたソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> ゲーム 娯楽を主な目的としたゲーム要素を持つソフトウェアが対象。 <input type="checkbox"/> その他 ※以下に詳細を明記 上記ジャンルに当てはまらないソフトウェアが対象。 ()				
	動作OS ブラウザ(JSが動作する環境)の使える全てのOS 動作端末 (機種名、バージョンを記載) ※Android、iOSなどデバイス系の作品は必ずご記入ください。 ブラウザ(JSが動作する環境)の使える全てのデバイス 必要とする サポートソフトウェア 名称 Chrome 入手元URL等 http:// https://goo.gl/rhYpf2 Ver. 69 入手元URL等 名称 その他 ブラウザでも可 入手元URL等 Ver. http:// その他特記事項 (別途用意する必要がある周辺機器など)				

「U-22プログラミング・コンテスト2018」 応募用紙

事務局使用欄	作品No. P/T
--------	--------------

開発環境 (必須)	動作環境とは別に作品を作成された環境についてご記入ください。 例) Windows®10 64bit/Microsoft® Visual Studio® 2017 サポートソフトウェア: DirectX® 12	
	作成OS:	macOS 10.13.4 High Sierra
	サポートソフトウェア、アプリケーション、ランタイム: 名称 Ver. 名称 Ver.	Chrome その他ブラウザ
参考にしたソフトウェア	作品のヒントを得たソフトウェアがあれば必ず記載してください。応募用紙への記載がなく、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、応募および審査結果を取り消す場合があります。	
	<input type="checkbox"/> あり* <input checked="" type="checkbox"/> なし *ありの場合ソフトウェア名を記入してください。 ソフトウェア名: ()	
著作権への対応 (必須)	他人の著作物の使用の有無 <input type="checkbox"/> あり* <input type="checkbox"/> 使用許諾不要の著作物のみ使用 <input checked="" type="checkbox"/> なし *ありの場合 使用した著作物 → (名称:) 著作権者からの使用許諾 <input type="checkbox"/> 得ている <input type="checkbox"/> 手続中 (許諾を得られない場合は応募取消となります)	
	過去に他のコンテストでの受賞の有無 <input type="checkbox"/> あり* <input type="checkbox"/> なし *ありの場合、受賞したコンテスト・受賞名をご記入ください (コンテスト名:) (受賞名:)	
改変履歴	過去に他のコンテストでの受賞履歴もしくは、2017年9月1日以降に公開したオリジナル作品の場合の改変履歴	
	<input type="checkbox"/> あり* <input type="checkbox"/> なし *ありの場合、公開日と改変履歴をご記入ください (公開日: 年 月 日) (改変履歴: ① 年 月 日 / ② 年 月 日 / ③ 年 月 日 /)	
インストール手順 (必須)	(応募作品以外のソフトウェアが必要な場合は、そのインストール・設定手順も記載してください)	
	基本的に全てのブラウザで可能ですが、最新版のChromeをお勧めします。 https://goo.gl/rhYpf2	
操作方法 (起動方法) (必須)	(サーバーを使用した作品の場合、一般的なWebブラウザ以外に特定のクライアントツールが必要な場合はご明記ください。またパスワード等によるアクセス制限をかけている場合もご明記願います)	
	特になし (その他、操作や起動に関して、特別な方法が必要な場合は、別途補足資料 (「説明書」・「設計書」など、実行ファイル・ライブラリ・データがわかる資料) を添付してください。)	
制作目的、作品テーマ (必須)	先進国ではスマホが普及し、ネット回線は高速化し続け5G (10Gbps) まで実現しようとしている中、発展途上国ではいまだに遅い回線 (20Mbpsと宣伝) を使っている現状をタイの研修で目の当たりにした。Webサイトは世界中から発信され、先進国から発信されるものも多くある。先進国が作成した重いサイトを発展途上国で閲覧するには回線スピードが足りない。そこで、GoogleはAccelerated Mobile Pages (以降AMP) を作りモバイル端末でのサイト高速化を図った。しかし、AMPの対象はモバイル端末 (主にスマートフォン) に限定され、パソコンやタブレットなどではその恩恵を受けることができない。また、Google独自規格なため既存のサイトでは対応させない限り、AMPは動作しない。そこで、すべてのブラウザ、デバイスでより高速な読み込みを実現したい。	
作品の概要 (必須)	GoogleのAMPとは違い、PC、タブレット、スマートフォン全てのデバイスにおいて高速な検索が可能になります。また、AMPはサイト側の対応が必要だったのに対し、HSSでは全てのサイトで利用することができます。 すべてのデバイスで、すべてのサイトに利用できるのがHSSです。 ※セキュリティ面でいくつかの大手サイトは対応できていません。	

「U-22プログラミング・コンテスト2018」 応募用紙

事務局使
用欄作品No.
P/T

【アンケート】

来年度以降の開催の参考とするための、アンケートにご協力をお願いいたします。

認知経路	本コンテストをお知りになったきっかけをお知らせください。（あてはまるものすべてにチェック） <input checked="" type="checkbox"/> 「U-22プログラミング・コンテスト2018」Webサイト <input type="checkbox"/> Webサイトの記事 （ <input type="checkbox"/> 経済産業省/情報化月間ポータルサイト <input type="checkbox"/> CSAJ(運営事務局)Webサイト <input type="checkbox"/> ニュースサイト（サイト名： ） <input type="checkbox"/> 協力団体Webサイト（団体名： ） <input type="checkbox"/> 個人のブログ <input type="checkbox"/> その他（ ）） <input type="checkbox"/> スポンサー企業のWebサイト （ <input type="checkbox"/> サイボウズ(株) <input type="checkbox"/> (株)Cygames <input type="checkbox"/> OBC(株) <input type="checkbox"/> さくらインターネット(株) <input type="checkbox"/> SATORI(株) <input type="checkbox"/> 日本事務器(株) <input type="checkbox"/> ビー・シー・エー(株) <input type="checkbox"/> (株)フォーラムエイト <input type="checkbox"/> (株) 豆蔵HD <input type="checkbox"/> その他スポンサー企業（企業名： ）） <input type="checkbox"/> メディア・雑誌：媒体名（ ） <input type="checkbox"/> リーフレット・ポスター <input type="checkbox"/> 学校の先生から <input type="checkbox"/> 学校の先輩・知人から <input type="checkbox"/> 昨年も参加したので <input type="checkbox"/> その他（ ）
参加動機	本コンテストに応募しようと思ったきっかけを教えてください。（あてはまるものすべてにチェック） <input type="checkbox"/> 参加が学校行事、学校の授業、あるいはクラブ活動の一環になっているから <input type="checkbox"/> 昨年も参加したから <input checked="" type="checkbox"/> コンテストへの参加を学校の先生や友人などに勧められたから <input type="checkbox"/> 自分が作った作品がどう評価されるか試してみたいと思ったから <input type="checkbox"/> 自分が作った作品を多くの人に見てもらいたいと思ったから <input type="checkbox"/> その他（ ）
入選特典	入選特典としてあるとうれしいものを選択してください。（複数回答可） <input checked="" type="checkbox"/> PC・タブレット等の端末機器 <input type="checkbox"/> Pepper/Droneのようなプログラムを利用して動くデバイス <input type="checkbox"/> AIスピーカーなど話題の最新機器 <input type="checkbox"/> 会社見学会・インターンシップ・企業社長との座談会等 <input checked="" type="checkbox"/> メンター等による研修プログラム <input type="checkbox"/> 海外留学 <input type="checkbox"/> その他（ ）
今後のご案内について	次年度以降もU-22プログラミング・コンテストのご案内、または本コンテスト実施関係企業および団体からの各種情報をお送りしてもよいでしょうか？ <input checked="" type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 不可
Alumniメンバー（同窓会）への登録について	U-22プログラミング・コンテストの応募者は、コンテスト経験者として、過去のコンテスト参加者と交流可能な「Alumniメンバーズ」への参加権利が与えられます。メンバー登録を希望する方は、継続的に受信可能なメールアドレスをご記入ください。（※応募後も公式Webサイトからいつでも登録が可能です。） <input checked="" type="checkbox"/> 応募用紙記載のメールアドレスを登録する。 <input type="checkbox"/> 新規メールアドレスを登録（E-mail： ）
その他、本コンテストについての感想、ご要望などがありましたらご記入ください。	

【応募作品郵送／お問合せ先】

一般社団法人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（平日9：30-17：30）／ FAX：03-3560-8441／ E-mail：u22-info@csaj.jp

※お問合せ時の記入フォーム（例） ※必ず氏名・所属を明記してください。

題名：【U-22質問】○○○○○（←質問内容）について

本文：

【氏 名】

【所 属】

【T E L】←日中連絡のとれる番号

【質問内容】