

# 「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 → (チーム名ふりがな) →		田村 義希	
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		西暦		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		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)	制作者との関係	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)	<input checked="" type="checkbox"/> 本人 <input type="checkbox"/> 学校関係 <input type="checkbox"/> 保護者 <input type="checkbox"/> その他 ( )	( 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・改変等について、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/MFiJ6a /ファイル名 : ( )				
作品名 (必須)	【必須】プログラムのソースコード一式				
	<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 : ( )				
作品ジャンル ※該当するもの を一つ選択  (必須)	<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。				
	( )				
	動作環境 (必須)	対応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 Ver. 69 名称 その他 ブラウザでも可 Ver.	入手元URL等 http:// https://goo.gl/rhYpf2 入手元URL等 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	過去の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 / )	
	(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)  <b>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。</b> <a href="https://goo.gl/rhYpf2">https://goo.gl/rhYpf2</a>	
インストール手順 (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)  <b>特になし</b>	
	(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
--------	--------------

作品の アピール ポイント・ 工夫点 (1つ以上の 記入は必 須)	<p>作品の有用性・芸術性 (プロダクト)</p> <p>日本において90%以上(モバイルは99%)がGoogleを利用しており、Yahoo!も検索エンジンにGoogleを利用しています。そこで、データはGoogleを利用することで、ユーザーは今まで同様の操作を可能になります。</p> <p>疑問に思ったことをすぐ解決するためには検索スピードが大切。 「疑問に思ったことを検索して、パッと読んで理解する」 を素早く行えます。</p> <p>実験では最大でGoogleの10倍以上のスピードを叩き出しました。</p>
	<p>作品の機能性・アルゴリズム (テクノロジー)</p> <p>Googleの検索エンジンを用いることで、Googleの高度なアルゴリズムを利用し、より高速で正確なデータを収集することができます。</p> <p>また、非同期で検索、表示などをすべて1つのページで行うため読み込むファイルが非常に軽量です。</p> <p>また、HTTPS2やCDNなど現時点で行える高速化を行いました。 JSなどの動的なコードは細かな技をそれぞれ自分で検証し、もっとも高速な方法を採用しました。</p>
	<p>作品の独創性・将来性 (アイデア)</p> <p>高速化を行う上で、プログラム上の高速化はもちろん、ユーザーの操作を考え、検索結果の1番目を検索時に先読みします。また、マウスホバー時にそのサイトをバックグラウンドで読み込むことで高速な表示が可能になります。</p> <p>ファイル削減の一環とし、はじめに表示されるリーダー表示はスタイルや重いファイルを無効化した状態で文字のみを表示します。Wikipediaなどの文字中心のサイトの場合はこれですみませんが、公式サイトなどの大掛かりなサイトの場合は、切り替えることで元の表示にすることが可能です。</p>
作品の将来的なビジネスプラン (任意)	
その他特記	

本コンテストの 個人情報の 取扱いに ついて	<p>(1)事務局運営事業者の名称 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</p> <p>(2)個人情報保護管理者・問い合わせ先 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 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 Mail: u22-info@csaj.jp</p> <p>(3)個人情報取扱者 U-22プログラミング・コンテスト実行委員、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 (以下CSAJという) )、協賛企業、およびその協力会社 (CSAJはその個人情報保護方針に基づき、協力会社に対し守秘義務契約を結んだうえで、適切な業務の監督を実施します。) CSAJの個人情報保護方針 (<a href="http://www.csaj.jp/privacy/index.html">http://www.csaj.jp/privacy/index.html</a>)</p> <p>(4)個人情報の利用目的 ご入力いただいた個人情報は、「U-22プログラミング・コンテスト」実施運営のためにのみ利用いたします。</p> <p>(5)個人情報の第三者提供について 取得した個人情報を(3)以外の第三者に提供することはありません。ただし、各審査通過者は学校名および氏名を「U-22プログラミング・コンテスト」等のWebサイトや報道機関に公開します。さらに入選者は、写真等もコンテスト等Webサイトや報道機関、情報化月間記念式典、その他コンテストに関連するイベントの来場者等に対する資料として公開いたします。また、コンテスト入選者としてスポンサー企業の広報資料等でご紹介することがございます。</p> <p>(6)開示対象個人情報の開示等について 本人から個人情報の開示、訂正、削除、利用停止のお申し出を頂いた場合は、合理的な範囲で対応します。ただし、法令の規定による場合、本人または第三者の生命、身体、財産等の保護が必要な場合はこの限りではありません。</p> <p>(7)個人情報の安全管理措置について 取得した個人情報については、漏洩、滅失またはき損の防止と是正、その他個人情報の安全管理のために必要かつ適切な措置を講じます。</p>
応募作品について (必須)	<p>(1) 応募可能な作品は、応募者本人が制作した、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に限ります。</p> <p>(2) 作品制作に当たり、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し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。</p> <p>(3) 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ます。 他人が権利を有する著作物を引用している場合は適切な方法で権利者の許諾を得ていることが応募条件となります。</p> <p>(4) 応募作品および書類一式は返却いたしません。</p> <p>(5) 各審査通過者の作品及び氏名は、インターネットやパンフレットなどで広く紹介いたします。(個人情報保護方針については応募要領を参照ください)</p> <p>(6) 応募作品の著作権は応募者本人に帰属します。 ただし、(5)及びこれに付随する範囲において、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> <p><b>【必須】必ず下記のチェックボックスへ☑をお願い致します。</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>上記の事項を確認し、同意した上、作品を応募します。</b></p>

※15歳未満の方については下記に保護者の署名・捺印の上、郵送もしくはデータ取込にてご応募ください。

保護者署名欄

田村 祐妃



# 「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	<p><b>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）</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 「U-22プログラミング・コンテスト2018」Webサイト</p> <p><input type="checkbox"/> Webサイトの記事</p> <p>（<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： ）</p> <p><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（ ）</p> <p><input type="checkbox"/> スポンサー企業のWebサイト</p> <p>（<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)</p> <p><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： ）</p> <p><input type="checkbox"/> メディア・雑誌：媒体名（ ）</p> <p><input type="checkbox"/> リーフレット・ポスター</p> <p><input type="checkbox"/> 学校の先生から</p> <p><input type="checkbox"/> 学校の先輩・知人から</p> <p><input type="checkbox"/> 昨年も参加したので</p> <p><input type="checkbox"/> その他（ ）</p>
参加動機	<p><b>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）</b></p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> 昨年も参加したから</p> <p><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</p> <p><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</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> その他（ ）</p>
入選特典	<p><b>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）</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> PC・タブレット等の端末機器</p> <p><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</p> <p><input type="checkbox"/> AISスピーカーなど話題の最新機器</p> <p><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</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> メンター等による研修プログラム</p> <p><input type="checkbox"/> 海外留学</p> <p><input type="checkbox"/> その他（ ）</p>
今後のご案内について	<p><b>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？</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 可 <input type="checkbox"/> 不可</p>
Alumniメンバー（同窓会）への登録について	<p>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。）</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> 応募用紙記載のメールアドレスを登録する。</p> <p><input type="checkbox"/> 新規メールアドレスを登録（E-mail： ）</p>
<p>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。</p>	

【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】