

U-22プログラミング・コンテスト2019

公募補足資料

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、次回で40回目を迎える。
- 2014年に民間移行後は、日本からイノベーションを創出し、ITを活用して世界で活躍していくような若者を応援したいという主旨に賛同いただいたスポンサー企業で構成される実行委員会主催として開催を継続している。
- 現代ではあらゆる産業でIT技術・プログラミングが必要とされ、すべてのサービスがプログラミングによって進化している。また、日本でも2020年から小学校でプログラミング教育が必修化され、その後、中学校、高校においても段階的に「情報教育」分野の指導要領改訂が予定されている。そういった社会的背景も後押しに、「プログラミング」に注目が集まっている。しかし一方で、まだ日本における「ITエンジニア」の地位は高いとは言えず、優秀な人材が海外に流出していくことも多い。当コンテストでは、未来のプログラマーに光を当て、国内における「ITエンジニア」の地位を高めるとともに、優秀なエンジニアと交流することで、日本からITを活用して未来を創るような、次代の若者を発掘し、応援していくコンテストである。

U-22プログラミング・コンテストの歴史

1980年～2013年 主催：経済産業省

1980年～1999年：

全国高校生プログラミン・コンテスト

2000年～2004年：

全国高校生・専門学校生プログラミング・コンテスト

2005年～2013年：

U-20プログラミング・コンテスト

2014年～

主催：U-22プログラミング・コンテスト実行委員会

「U-22プログラミング・コンテスト」へ

各賞：経済産業大臣賞・商務情報政策局長賞

スポンサー企業賞・CSAJ会長賞・BestViewers賞

U-22プロコン2019開催予定

【名称】 U-22プログラミング・コンテスト2019

【応募期間】 2019年7月から9月初旬（予定）

【最終審査】 2019年10月

【対象】 22歳まで（大学生含む）

【各賞】 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、BestViewers賞 等

【主催】 U-22プログラミング・コンテスト実行委員会

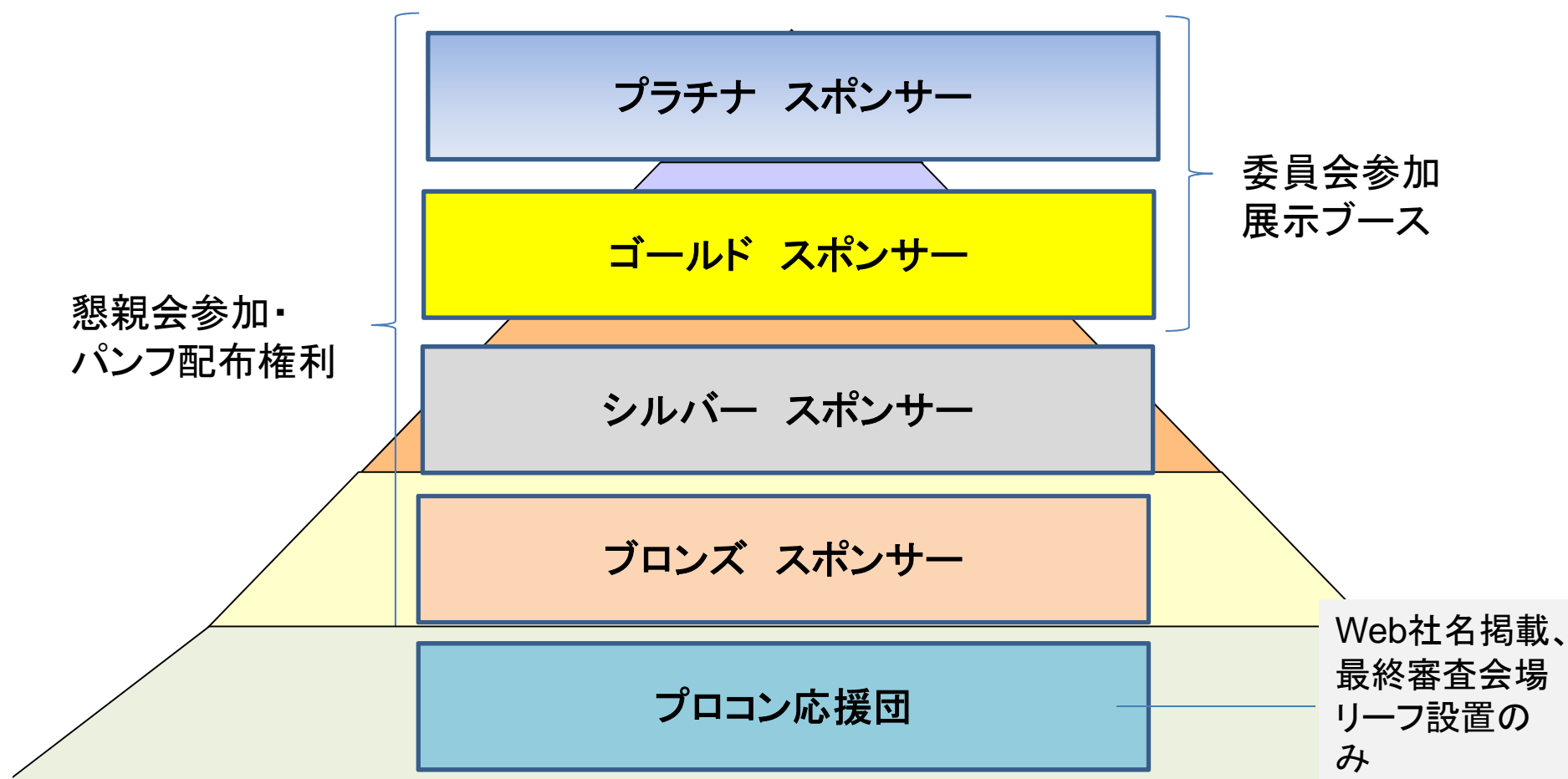
【事務局】 一般社団法人コンピュータソフトウェア協会

【審査】 実行委員と外部有識者を中心に審査委員会を組織

【運営】 資金は協賛制度

※各賞および後援・協力は申請予定の官公庁団体名を記載しております。

スポンサー種類



スポンサーメリット一覧

内容／ランク	プラチナ 300万円	ゴールド 200万円	シルバー 100万円	ブロンズ 50万円	応援団 5万円
1.実行委員会への参加	○	○	—	—	—
2.審査委員会への参加	○	○	—	—	—
3.企業賞の実施	○	○	—	—	—
4.最終審査会CM枠提供	○	○	—	—	—
5.表彰式・懇親会参加	3名まで	2名まで	2名まで	1名まで	—
6.パンフ・ノベルティ等の配布	○	○	○	○	○
7.制作物への社名掲載 (Web、DM、ポスター等)	ロゴ大／社名	ロゴ中／社名	ロゴ小／社名	社名	△ ※Webサイトのみ
8.会社見学会の実施	○	○	—	—	—
9.U-22メルマガ広告枠の提供	単独配信1回(文字数 制限なし)＋ 固定広告枠(1～2行)	200文字以内2 回	200文字以内1 回	100文字以内1 回	—

2018年度主なスポンサー

プラチナ



ゴールド



シルバー

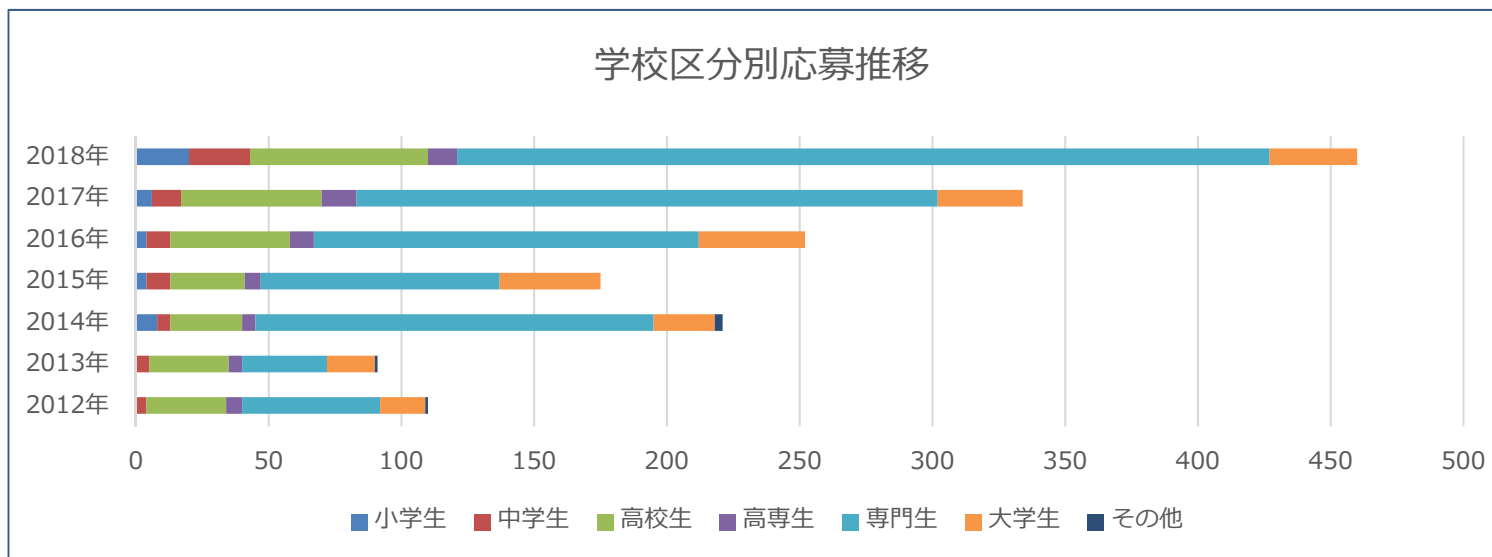


ブロンズ

アスノシステム株式会社 株式会社インテリジェント ウェイブ 株式会社コーエーテクモホールディングス
ネクストウェア株式会社 株式会社PE-BANK フリービット株式会社

U-22プログラミング・コンテスト2018年応募状況と過去の応募推移

応募作品数	460	学校区分		ジャンル	
個人	152	小学生	20	AI	10
団体	308	中学生	23	IoT	15
応募方法		高校生	67	セキュリティ	1
スレージ	386	高専生	11	プログラミング言語	7
郵送	61	専門学校生	306	ユーティリティ	61
その他	13	大学生	33	学習&教育	30
				コミュニケーション	21
				ゲーム	291
				その他	16



一次審査会スケジュール例

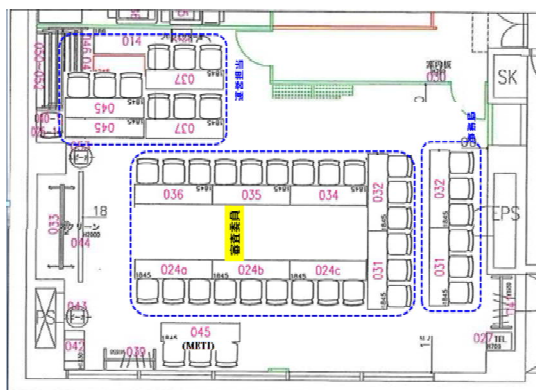
TIME	全体	1次審査会場 (CSAJ会議室)
9:00	○スタッフ集合	○機材類作成等
9:30	○審査委員集合	
10:00		応募状況、事前審査報告、審査方法説明 10:00~10:15
10:30		作品1~10審査 10:15~11:35
11:00		休憩(10分)
12:00		作品11~20審査 11:45~12:57
13:00		昼休憩(50分)
14:00		作品21~30審査 13:47~15:07
15:00		休憩(10分)
16:00		作品31~40審査 15:17~16:45
17:00		休憩(15分)
18:00	○散会	個人・団体部門審査結果提示・最終評価 入選作品決定 17:00~18:00

※機材設置・テストは3日程度実施

【配布物】

	内容
1	一次審査の流れ、スケジュール
2	審査基準
3	応募状況
4	作品概要シート
5	事前審査結果(作品番号順・採点入)
6	申し送り事項
7	審査用PC(採点表/ソースコード/補足資料/ソースコードビューワ)
8	採点シートアップロード方法説明書
9	最終審査会について
	回覧資料(作品補足資料紙媒体のみのもの)

備品
作品実行PC、端末
作品オリジナルデータ(回覧資料含む)
映像変換備品、各種ケーブル、スピーカー
進行機材(映像周辺機材、動画出力用PC、プロジェクター、採点集計用PC、ストップウォッチ、等)
ネームプレート
弁当、ケータリング



応募状況はCSAJより説明。
作品概要シートは応募用紙より転記し作品のキャプチャを添付。
採点集計は採点シートを委員がDropboxまたはサーバ等にアップし、運営がエクセルで集計、全作品プレゼン後に採点結果の集計表をスクリーンに表示。



作品概要シート(例)

一次審査会の様子



前日準備

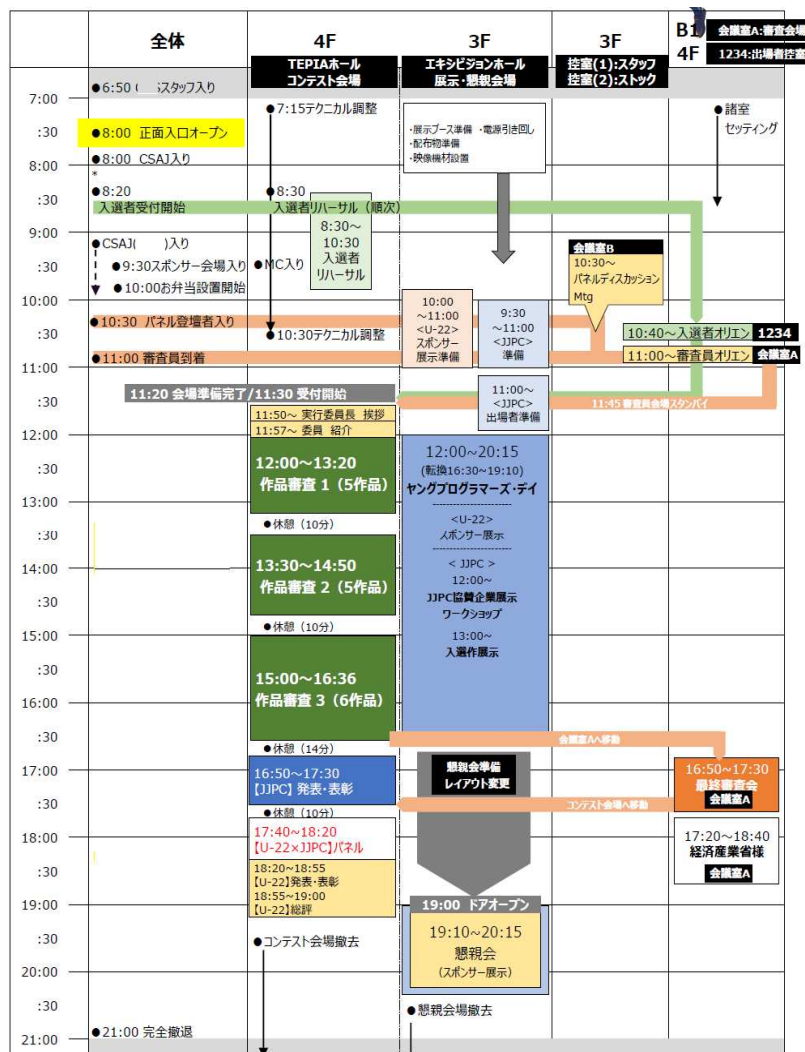


審査会の様子



審査会プレゼンテーション

最終審査会スケジュール例



マニュアル構成(例)

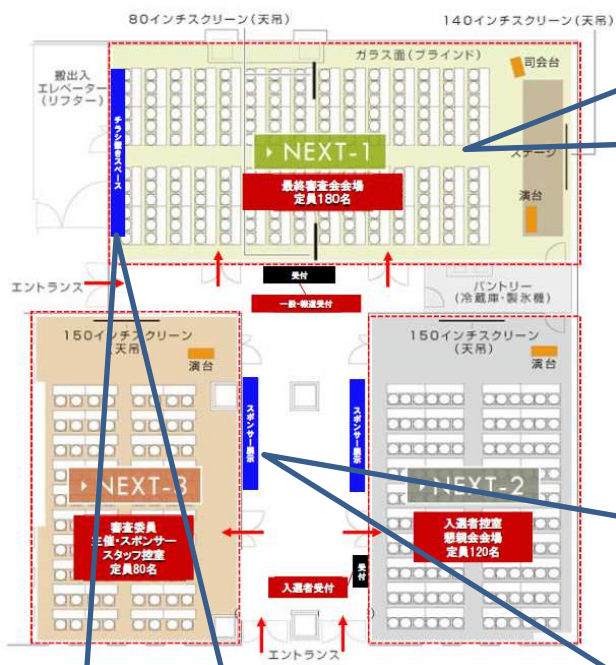
- 1.開催概要
- 2.アクセス
- 3.全体スケジュール
- 4.フロア図
- 5.スポンサー一覧
- 6~8.スポンサー展示ブース内容と配置
- 10.入選者リスト
- 11.最終審査会場レイアウト・座席表
- 12.進行表
- 13.リハ順テクニカルチェックリスト
- 14.配線図
- 15.委員控室 レイアウト・座席表
- 16.審査会フロー
- 17.審査会作品評価シート(参考)
- 18.入選者控室 レイアウト・座席表
- 19.懇親会レイアウト
- 20.各賞一覧
- 21~22.受付・動作確認順
- 23.受付フロー
- 24.関係者出欠表
- 25.運営組織図
- 26.緊急対応等
- 27.配布・備品一覧
- 28.トランシーバ管理表
- 29.ID一覧

資料

- ・次第
- ・事務局用マニュアル
- ・入選者オリエンシート
- ・委員オリエンシート
- ・メディア用概要シート
- ・審査会進行台本
- ・懇親会台本

2014~2016年最終審査会場(UDX)

■UDX 4階



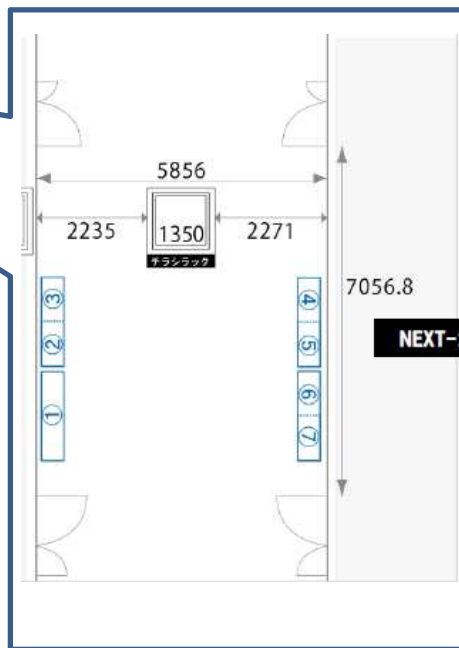
最終審査会場



審査会場受付



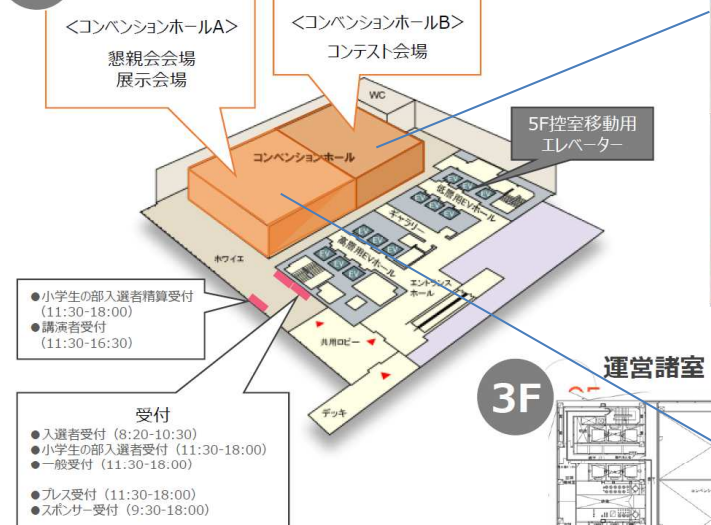
スポンサーカタログスペース



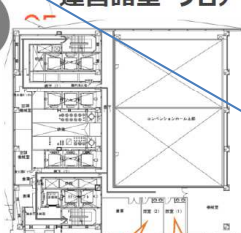
スポンサー展示ブース

2017年最終審査会場(秋葉原コンベンション)

2F コンテスト会場/懇親会・展示会 フロア



3F 運営諸室 フロア

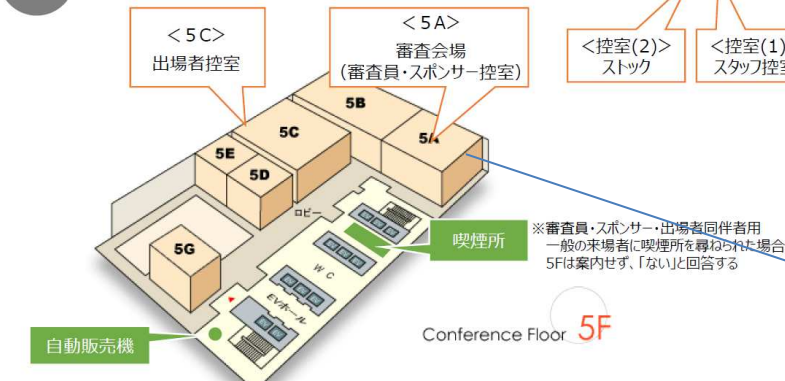


展示ブース



U-22 プログラミング・コンテスト2017 授賞式集合写真

5F 審査員・スポンサー/出場者 フロア

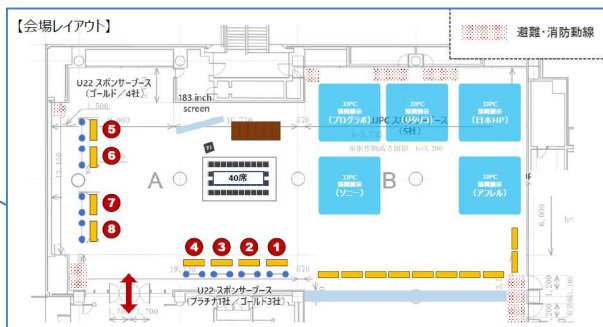
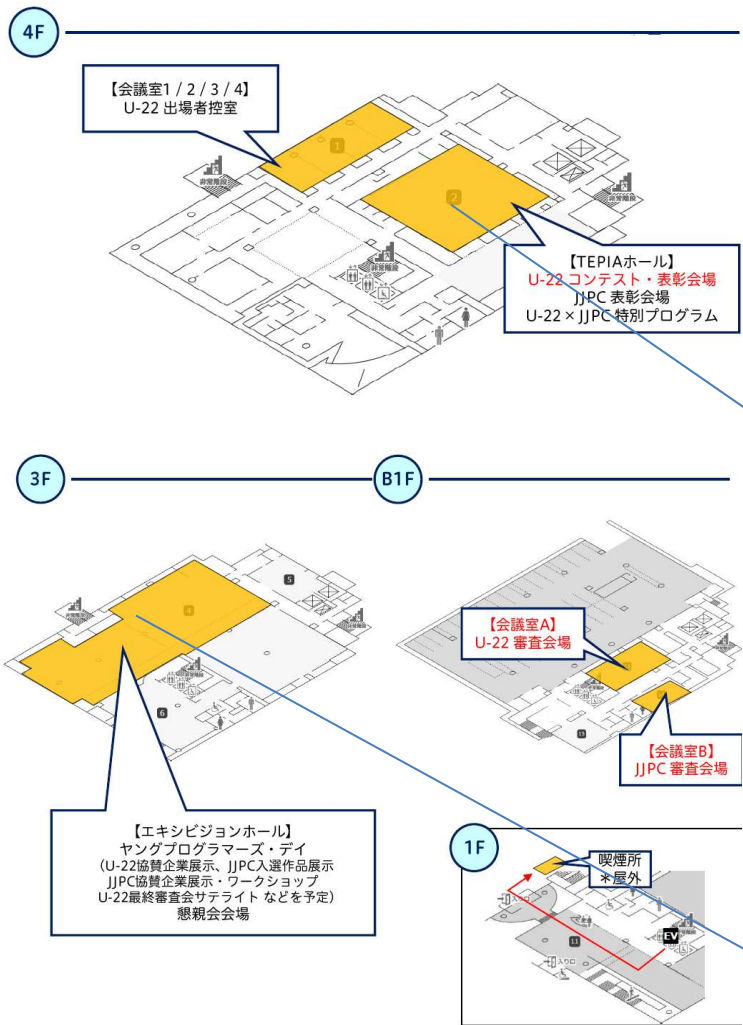


審査の様子



2018年最終審査会場(TEPIAホール)

※2018年は他コンテストと同日開催



今後のスケジュール(予定)

- 2018年12月 2019年度開催決定ニュースリリース
- 2019年 1月 スポンサー締切・委託先公募締切
- 2月 第1回実行委員会開催 →デザイン決定
- 4月 外部発表(プレスリリース等)
- 4月 Webサイト公開、応募要領発表、DM発送
- 7月 応募開始
- 8月 応募締切
- 9月 事前審査・一次審査会
- 10月 最終審査会・表彰式・懇親会
(情報化月間記念式典)

※Webサイトの運営・管理はサイトオープン後審査会終了後も発生します。