

高専制度創設60周年記念
第33回全国高等専門学校プログラミングコンテスト
募集要項

「ここだんべ!日本一熱き IT の戦場!」

本選実施方法は、オンラインでの開催、中止なども含め、今後変更になる可能性があります。変更となった場合は再度お知らせいたします。

主催 一般社団法人 全国高等専門学校連合会

共催 特定非営利活動法人 高専プロコン交流育成協会 (NAPROCK)

後援 (予定)

文部科学省, 総務省, 経済産業省, 警察庁, デジタル庁, 群馬県, 群馬県教育委員会, 前橋市, 高崎市, 前橋市教育委員会, 群馬県商工会議所連合会, 一般社団法人ソフトウェア協会, 一般社団法人情報処理学会, 一般社団法人電子情報通信学会, 一般社団法人教育システム情報学会, 国立研究開発法人情報通信研究機構, 一般社団法人オープン&ビッグデータ活用・地方創生推進機構, 群馬県立産業技術センター, 日本弁理士会関東会, 群馬中小企業家同友会, NPO 法人 IT ジュニア育成交流協会, NHK, 群馬テレビ, 上毛新聞社, 朝日新聞社, 毎日新聞社, 日刊工業新聞社, 群馬工業高等専門学校後援会, 群馬工業高等専門学校群嶺テクノ懇話会, 群馬工業高等専門学校同窓会

協賛

(株) FIXER, ヤフー (株), ネクストウェア (株), (株) ゆめみ, (株) アフレル,
(株) J ストリーム, (株) リンクス, (株) アイスタイル

をはじめ, 50社以上の協賛を予定

主管校 群馬工業高等専門学校

事務局 群馬工業高等専門学校学生課学生支援係

プロコン公式サイト <https://www.procon.gr.jp/>

審査委員 (予定) 松澤照男 (北陸先端科学技術大学院大学名誉教授) 審査委員長をはじめ40名程

はじめに

下記の要領で第33回全国高等専門学校プログラミングコンテストを開催致します。本コンテストは、高専生が日ごろの学習成果を活かし、情報通信技術におけるアイデアと実現力を競うものです。今大会は課題部門・自由部門・競技部門の3部門で作品を募集します。高専生の実力を世に問う絶好の機会でもありますので、高専生ならではの独創的なアイデアを練り上げていただくとともに、近年著しい発展を続けている情報通信技術を駆使した作品に挑んで下さい。コンテストは予選と本選から構成されています。予選の選考には作品のアイデアが重視され、応募の段階では作品が未完成であっても構いませんが、実現可能性も要求されます。

本コンテストは、応募作品の発想の柔軟性やそのレベルの高さにおいて、関係各界から高い評価を得ています。マスコミでも大きく取り上げられ、創造性教育のプロジェクトとしても注目を集めております。さらに、平成21年よりNAPROCK国際プログラミングコンテストが同時開催されることになり、情報処理技術を競う国際交流の場ともなっております。今年度も、第14回NAPROCK国際プログラミングコンテストを同時開催いたします。全国高専生が参加するこの一大イベントに、多くの高専生からの積極的な応募をお待ちしております。

本コンテストは、文部科学省をはじめとする多くの共催・後援団体ならびに協賛企業の支援により開催されます。本選での優秀チームには、文部科学大臣賞、情報処理学会若手奨励賞、および電子情報通信学会若手奨励賞が授与されます。

開催期日および会場

1. 募集期間

令和4年5月9日（月）8：30～ 5月23日（月）17：00

2. 予選（書類審査）

期日 令和4年6月25日（土）

会場 都立産業技術高専品川キャンパス（東京都品川区東大井1丁目10番40号）

3. 予選結果

令和4年6月27日（月）までにプロコン公式サイトにて公表する予定です。

なお、各学校（キャンパス）宛にメールにて通知します。

4. 本選（詳細は予選通過者に別途連絡します）

期日 令和4年10月15日（土）～ 10月16日（日）

会場 Gメッセ群馬（群馬県高崎市岩押町 12-24）

応募資格

全国の国公立高等専門学校に応募の時点で在籍する学生（専攻科生を含む）

募集部門（各部門内容については、各部門のご案内およびプロコン公式サイトをご参照ください）

各高専（キャンパス）について以下のように募集します。

課題部門	2チーム以内	1チームの人数は2～5名
自由部門	2チーム以内	1チームの人数は2～5名
競技部門	1チーム	1チームの人数は2～3名

1チームにつき1作品を応募してください。なお、学生の重複登録は禁止します。つまり同一学生が複数のチームに属することはできません。また、複数校（複数キャンパスを含む）の学生による混成チームは認められません。

課題、自由部門における登録に関して、応募時点からの変更は認めません。競技部門に関しては、予選通過後の登録学生の変更を認めますが、指導教員の変更はできません。

国際プログラミングコンテスト参加について

本コンテストの本選と同時に第14回NAPROCK国際プログラミングコンテスト（以下、「NAPROCK国際プロコン」）が開催されます。本選はこの国際大会を兼ねており、本選参加チームは自動的にNAPROCK国際プロコンに参加することになります。なお、海外チームはオンライン参加となる可能性があります。

応募作品について

パーソナルコンピュータ・タブレット端末などで実行可能なソフトウェアであり、本選でデモンストレーションおよびプレゼンテーションができる作品、あるいは競技ができる作品を応募してください。

ただし予選は書類審査ですので、システムのアイデアが固まっただけの状態でも応募できます。つまり、予選通過後にシステムを完成させても構いません。

応募方法

4月下旬ごろにプロコン公式サイトで公開します。

審査方法

本コンテストは予選・本選の2段階で実施します。予選・本選を通じて、高専生の豊かな創造性を重視します。

予選審査方法

1. 予選は、応募要領に従って提出されたPDFファイルに基づいて書類審査を行います。
2. 課題部門および自由部門では、それぞれ20チームが予選を通過します。各部門の予選通過は成績評価によって決定されます。予選審査は作品の独創性が重点的に評価されます。また、有用性・実現可能性についても重視されます。
3. 課題部門については、応募作品の内容がテーマに相応しいかを審査します。
4. 競技部門は、応募用紙に書かれた実現方法とそのアイデアの良さ、問題に対する解法アルゴリズムの実現可能性によって評価します。応募内容が不適切であったり不十分であった場合には、予選通過できない場合があります。(第28回大会では4チームが条件付き通過、第29回大会では1チームが予選不通過・7チームが条件付き通過、第30回大会では5チームが条件付き通過、第32回大会では6チームが条件付き通過でした。)

本選審査方法

予選を通過したチームにより本選を行います。

1. 課題部門および自由部門

プレゼンテーションとデモンストレーションを総合的に審査します。審査の観点は、独創性・有用性・操作性・システム開発の技術力・マニュアル作成能力・発表能力(プレゼンテーション能力、ドキュメンテーション能力)などです。

なお、操作マニュアルとプログラムソースリストも審査の対象です。本選参加チームは、操作マニュアルとプログラムソースリストを本選前に提出してください。これらの提出方法の詳細については、予選後に本選参加チームに対して別途お知らせします。

2. 競技部門

対抗戦により勝敗を決定します。

特別賞については、システム概要、プログラムソースリスト、競技用プログラムのユーザーインターフェース、システム詳細説明書などにより総合的に決定します。システム概要、プログラムソースリスト、システム詳細説明書は本選前に提出してください。これらの提出方法の詳細については、予選後に本選参加チームに対して別途お知らせします。

表彰

課題部門、自由部門においてそれぞれ次の賞を授与します。

最優秀賞* 1点（賞状および副賞）

優秀賞 1点（賞状および副賞）

特別賞 数点（賞状および副賞）

*最優秀チームには文部科学大臣賞および情報処理学会若手奨励賞、電子情報通信学会若手奨励賞が授与されます。

競技部門において次の賞を授与します。

優勝* 1点（賞状および副賞）

準優勝 1点（賞状および副賞）

第三位 1点（賞状および副賞）

特別賞 数点（賞状および副賞）

*優勝チームには文部科学大臣賞および情報処理学会若手奨励賞、電子情報通信学会若手奨励賞が授与されます。

協賛企業から選ばれたチーム（課題部門、自由部門、競技部門）には、企業賞が授与されます。課題・自由部門の本選参加チームは「全国高等専門学校ディープラーニングコンテスト (DCON)」, 「起業家甲子園」からそれぞれの大会にノミネートされることがあります。また、競技部門優勝チームの2年生以下の学生は、高校生以下を対象とした「日本情報オリンピック」の本選に招待されます。

注意事項

1. システムの完成度について

本選に参加するチームは、予選通過時のアイデアを実現できるよう努力してください。予選通過時のアイデアが十分に実現されていない場合は、落選となる場合があるので注意してください。

2. 交通費について

本選に参加する場合の交通費・宿泊費は、全部門について主催者からは支給しません。

なお、宿泊所は主催者で斡旋しますので、本選参加チームに別途案内する通知に従ってください。

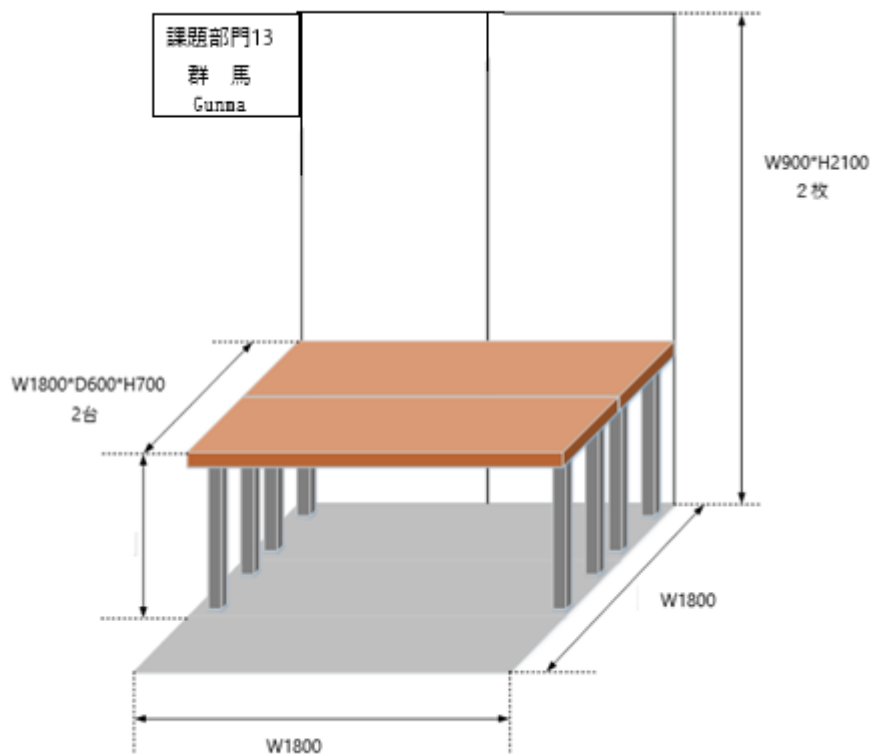
3. システム搬送について

本選での課題・自由部門のデモンストレーションおよび競技に必要なシステムの搬送費用は、参加者側で負担してください。搬送手順の詳細については予選後に本選参加チームに対して別途通知します。

なお、主催者が各チームにコンピュータ等を準備することはありませんので注意してください。

4. 課題・自由部門のデモンストレーション展示スペース及びインターネット接続について

本選の展示スペースは、1システムについて、幅180cm, 奥行180cm, 高さ210cm以内(下図参照, 説明者を含む)に制限されます。パネルの左上にはA4印刷した識別札を貼りますので、システム等が重ならないようにしてください。机は2台まで利用できます。詳細はプロコン公式サイトで公開しますので、規定内に収まるようにしてください。



今大会では、各ブースへの有線によるインターネット接続は準備しません。フロア内に無線 LAN アクセスポイントも設置されており、利用することが可能ですが、想定通り通信できない恐れもあります。そのため、インターネット接続を前提としたデモを行う場合は、各チームで通信回線を準備してください。なお、通信回線を準備した場合でも、ブースの場所によっては通信が不安定になる可能性があります。そのため、インターネットへ接続ができなくてもダミーデータ等で動作するよう準備しておいてください。

デモ会場の電力は、各ブース500Wと仮定して準備しています。停電や電圧降下等のトラブルの発生は、周囲のチームに迷惑をかけることとなります。高消費電力のコンピュータや高出力モータを使用するなど、消費電力の過多や変動が見込まれる場合は、バッテリー電源をレンタルするなど独自電源を用意してください。

5. 知的財産権等について

作品の応募に関しては、他者の知的財産権の侵害が無いように十分注意し、自身の知的財産権の保護にも必要な配慮をしてください。

なお、応募作品に対する著作権は応募者が有しますが、以下の資料等については、記録ビデオ、公式サイト、パンフレット等に掲載することがあります。また、教育目的に使用する場合がありますので予めご了承ください。

- (1) 応募時に提出していただいた書類・ファイル（作品紹介、応募内容ファイル）
- (2) 本選に際して提出いただく書類・ファイル（パンフレット原稿、操作マニュアル、システム概要、システム詳細説明書等、チーム紹介動画ファイルなど）
- (3) 本選時に撮影した写真・ビデオおよびプレゼンテーション用データ
- (4) 本選時に提出された競技回答データ

6. 同種のコンテストへの応募について

応募作品はオリジナルなものであることが必要です。他の同種のコンテストに応募したものはご遠慮ください。ただし、過去に本コンテストに応募したもので予選を通過できなかった作品の改良版の応募は構いません。

7. 問い合わせについて

問い合わせは、プロコン公式サイトで指定された「問い合わせ先」へお願いします。問い合わせの回答は逐次プロコン公式サイトに公開します。質問は公開されることを念頭においてください。

問い合わせ締め切り：令和4年5月9日（月）17：00まで

問い合わせメールアドレス：jimu33@procon.gr.jp

※問い合わせの際は、必ず指導教員を介して行って下さい。その際には、教員の所属（高専名、所属学科など）と名前を必ず明記して下さい。所属や名前が記載されていない場合は、回答できないこともあります。

※締め切り後に届いた質問に関しては回答できません。

その他

本大会は「高専制度創設60周年」の記念イベントとして実施されます。

関連サイト

高専プロコン公式サイト：<https://www.procon.gr.jp/>

高専プロコン Twitter 公式アカウント：[@KosenProcon](https://twitter.com/KosenProcon)

高専プロコン 公式 Facebook ページ：<https://www.facebook.com/KosenProcon/>

NAPROCK 国際プロコン公式サイト：<https://www.naprock.jp/intprocon/>

デジタルの日ホームページ：<https://digital-days.digital.go.jp/>

第 33 回 全国高等専門学校 プログラミングコンテスト

課題部門のご案内

「オンラインで生み出す新しい楽しみ」

課題部門概略

少し前までは、「オンライン」と聞くと「オンラインコンピュータゲーム」を連想していましたが、はたして今はどうでしょうか。

新型コロナウイルスの流行によって、この1、2年で私たちの生活が大きく変わりました。仕事や生活だけでなく娯楽やイベントもこれまでの実施形態を見直して、遠隔〇〇、テレ〇〇、リモート〇〇やオンライン〇〇などに変化し、私たちの日常に入ってきています。人が集まる学校や職場などは、遠隔授業やリモートワークなどが実施され、人同士の接触を減らしました。日常の生活においても人同士が繋がりを保ちながら接触を避けるために、オンライン帰省などが登場しました。人との接触を減らすことをねらったオンライン化だけでなく、オンラインだからこそそのメリットを活かす工夫もあります。例えば、疫病退散を願う祭りや花火大会なども、開催が難しく中止に追い込まれている中、自宅にいながら祭りを楽しもうとオンラインで祭りに参加したり、観覧することができるようになっています。各地の有名なお祭りが、オンライン祭りやオンライン花火大会として開催されています(*1, *2, *3)。これまで参加できなかったイベントへ、オンラインだからこそ気軽に参加できるようになり、人々の楽しみが増えました。スポーツ系でも、専用アプリをスマートフォンにインストールして、ライブで実況を聴きながら、違う場所にいる人々がリアルタイムでランニングなどを通じてつながることが出来るライブラン(*4)など、新しい取り組みがなされています。

一方、コンサートなど参加者を一箇所に集めて実施するイベントは、オンラインライブ配信のような形で実施されています。さらに、いわゆる“投げ銭”のような機能を使うことで、配信者やクリエイターが収益を上げる仕組みもできています。これにより、イベントへの参加者だけでなく、配信者やクリエイターも楽しみが増えました。

第 33 回全国高専プログラミングコンテスト・課題部門では、これまでにない“新しい楽しみ”にスポットを当て、ICTを活用してその“楽しみ”を“オンライン”で提供してくれる作品の登場を期待しています。新たな楽しい“生活”，楽しい“価値”や楽しい“イベント”など“新しい楽しみ”をどのように捉え，“オンライン”だからこそできる仕掛けを組み込み，“新しい楽しみ”を生み出すためのシステムをどのように構築するか、高専生の柔軟な発想を期待します。

*1 「前橋七夕まつり」, <https://maebashi-tanabata.jp/>

*2 「さっぽろオンライン夏まつり」, <https://sapporo-online-fes.com/>

*3 「りんくうスマイルプロジェクト」, <https://rinkusmile-p.com/>

*4 「ライブラン」, <https://www.liverunapp.com/>

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが、それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし、展示スペースに収まるようにしてください。また、本選では指定された時間内（40分程度）に設置が完了するようにしてください。
2. 課題テーマと作品との適合性も評価されます。
3. 作品の独創性を最重点に審査しますが、有用性や実現可能性（実現方法）、完成度を含めプログラミング技術も評価の対象となります。

第 33 回 全国高等専門学校 プログラミングコンテスト

自由部門のご案内

自由部門概略

第 33 回プログラミングコンテスト・自由部門では、参加者の自由な発想で開発された独創的なコンピュータソフトウェア作品を募集します。

スマートフォンやタブレット端末が普及し、最近ではウェアラブルコンピュータのような新しいデバイスも登場してきました。また、クラウドコンピューティングやオープンデータの利活用、サイバーセキュリティの必要性などインターネットを取り巻く環境も大きく変化してきており、私たちの生活は大きく変わろうとしています。働く場所・住む場所・憩う場所，昼夜・季節・時代，そのような空間と時間の違いや枠を越えて，オープンデータや ICT 技術はどのように活用されていくのでしょうか。教育，エコロジー，食糧問題，遠隔医療，そして，感染症により到来したニューノーマル（新しい生活様式）への対応など，現代の多くの課題を劇的に解決する可能性を秘めています。

自由部門では，このような社会的背景において，既成の枠にとらわれない自由な発想で考案された独創的な作品を募集します。高専生ならではの独創性あふれた作品を期待しています。

注意事項

1. 独創的な周辺装置の使用は自由ですが，それをいかにしてプログラミングで有効に取り扱うかが評価されます。ただし，展示スペースに収まるようにしてください。また，本選では指定された時間内（40 分程度）に設置が完了するようにしてください。
2. 作品の独創性を最重点に審査しますが，有用性や実現可能性（実現方法），完成度を含めプログラミング技術も評価の対象となります。

第 33 回 全国高等専門学校 プログラミングコンテスト

競技部門のご案内

「力あわせる六万人」

競技部門概略

競技内容は、コンピュータによる「かるた」です。通常のかるたは1枚ずつ読み上げますが、本競技では複数枚を同時に読み上げるので、読み上げを聞き分けなければなりません。かるたには群馬県の郷土かるたである上毛かるた¹を使用します。上毛かるたは44枚の取り札と読み札で構成されています。日本語版と英語版の2種類があり、本競技では両方を使用します。

さあ、全国の高専生6万人で力を合わせて挑戦しましょう。

用語など

絵札

- ・ 44種類の札があります。絵札は市販の上毛かるたを使用します。

読み札

- ・ 1種類の絵札ごとに日本語と英語の2種類の読み札があります。

読みデータ

- ・ 読み札を読み上げた音声データのことです。
- ・ 音声は日本語版、英語版それぞれ1人の音声です。
- ・ 音声データは無圧縮リニアPCM、量子化ビット数16ビット、モノラル、サンプリング周波数48kHzで、WAV(RIFF)形式です。
- ・ 読みデータは事前に公開します。公開は5月中旬頃を予定しています。

問題データ

- ・ 読みデータのうちのいくつかを重ね合わせた音声データです。
- ・ 問題データは読みデータと同じ形式です。
- ・ 重ね合わせる読みデータ数は最小で3、最大で20です。重ね合わせ数は試合開始前にお知らせします。
- ・ 同じ絵札の日本語読みデータと英語読みデータの両方が含まれることはありません。
- ・ 重ね合わせる際に読みデータの位置をずらしたり、冒頭と末尾の一部を削除したりすることがあります。
- ・ 問題データの長さは試合によって異なります。
- ・ 位置のずらしは1サンプル（標本値）単位で行います
- ・ 重ね合わせは音量を変えることなく行います。量子化ビット数の関係でクリッピングが発生する場合があります。
- ・ 1試合は複数の問題データで順次行います。問題データ数は試合開始前にお知らせします。
- ・ 1試合内で同じ読みデータが複数の問題データに含まれることはありません。

¹ 許諾第 03-05083 号

分割データ

- ・ 問題データを分割したデータです。分割は1 サンプル（標本値）単位で行います。
- ・ 分割データは問題データと同じ形式です。
- ・ 分割数は最小で2，最大で5です。分割数は試合開始前にお知らせします。
- ・ 分割データの長さは一様ではありませんが、少なくとも0.5 秒以上です。
- ・ 各分割データには、データの並びがわかるように、分割前の順番で番号付けがされています。
- ・ 競技者は取得するデータ数を指定することができますが、どの分割データを取得するかを指定することはできません。データ数に応じてあらかじめ定められた分割データを取得できます。
- ・ 取得するデータは解答時間内に随時追加することができます。
- ・ 使用した分割データ数に応じて、ボーナス係数が与えられます。ボーナス係数は使用した分割データ数が少ないほど高い係数です。ボーナス係数は試合開始前にお知らせします。
- ・ 問題データと分割データのサンプルを事前に公開します。公開は5 月中旬頃を予定しています。

取り

- ・ 問題データに含まれる読みデータと関連した絵札を選択することを取りと言います。
- ・ 取りは未選択の札のほか、前の問題データの取り札や変更札も取ることができます。
- ・ 未選択の札を取った場合はそれを取り札と言います。
- ・ 問題データの読みデータ数まで札を取ることができます。
- ・ 複数の問題データに対して同一の絵札を取ることはできません。

変更

- ・ 前の問題の取り札や変更札を取ることを変更と言い、変更した札を変更札と言います。
- ・ 変更すると前の問題で取った札が減りますが、その分を追加することはできません。
- ・ 変更札は枚数に応じて減点されます。1 枚当たりの減点数は試合開始前にお知らせします。
- ・ 変更札を別の問題で再度変更しても2 重には減点されません。

正解とお手付き

- ・ すべての問題が終了すると各問題の取り札と変更札が確定します。なお、すべての問題が終了したときにすべての絵札44 枚が使われているとは限りません。
- ・ すべての問題が終了後、各々の問題データに含まれている札を示します。問題ごとにデータに含まれる取り札と変更札の両方を正解とし、正解した札のことを正解札と言います。
- ・ 正解札にはポイントが与えられ、1 枚当たりのポイントにボーナス係数を乗じたものが正解ポイントとなります。1 枚当たりのポイントは試合開始前にお知らせします。
- ・ 問題データに含まれていない札を取り札もしくは変更札に選択することをお手付きと言い、お手付きした札のことをお手付き札と言います。
- ・ お手付き札は枚数に応じて減点されます。1 枚当たりの減点数は試合開始前にお知らせします。

順位決定方法

勝敗判定は以下の優先順位で決定します。

1. 合計ポイント（正解ポイントと減点の合計が多いチームが上位）
2. 正解ポイント（正解ポイントの合計が多いチームが上位）
3. 変更減点（変更減点の合計が多いチームが上位）
4. サイコロの目で勝負（サイコロを振って、サイコロの目の合計が多いチームが上位）

制限時間

- ・ 問題ごとに解答の制限時間を定めます。
- ・ 制限時間は2 分～10 分の予定です。制限時間は、試合開始前に連絡します。
- ・ 解答は制限時間内に送信が完了している必要があります。解答の送信中に制限時間が経過した場合

には、その解答は無効になります。

解答方法

- ・ 有線 LAN に各チームの PC を接続して送信する予定です。
- ・ その他、解答フォーマットや解答プロトコルなど詳細は 6 月上旬を目処に公開する予定です。

競技に関するソフトウェアの提供

- ・ 簡易版解答用ソフトウェア及びそのソースを、6 月下旬を目処に提供する予定です。
- ・ 上記ソフトウェア等に関しては、プロコン公式サイトで逐次情報を提供します。

その他のルールと注意事項

- ・ 競技に利用できるコンピュータ類は、携帯可能でプログラマブルな装置を 3 台以内とします。このうち、少なくとも 1 台は解答用として、10BASE-T/100BASE-TX/1000BASE-T の RJ45 有線 LAN ポートを有し、TCP/IP 接続可能な装置でなければなりません。
- ・ 競技中は、チームメンバー以外と情報交換することは認めません。また、持ち込み機器以外との通信は認めません。
- ・ サーバーや他チームの試合進行を妨害する行為は認めません。試合の進行の妨害や審判または他チームなどへの妨害、その他禁止行為があったと判断された場合等には失格とすることがあります。
- ・ 不必要に長い解答を提出した場合には、悪質な妨害行為とみなされることがあります。
- ・ ネットワークによる問題の配信と解答の提出について、主催者側のシステムに不具合が発生した場合は USB フラッシュメモリ等のオフラインでの問題の配布と解答の提出になることがあります。この場合、試合時間等が変更される可能性があります。
- ・ 主催者側にトラブル等があった場合は、別の問題を用意して再試合を実施することがあります。
- ・ コンピュータの画面等が他のチームから見えるようなブースの配置になることがあります。
- ・ 競技中、プレイヤーおよび机の上（コンピュータ画面・操作状況・机の上のメモなど）をビデオカメラ等で撮影・録画し、同時にスクリーン等に表示することがあります。
- ・ 競技中、審査委員が審査のため、プレイヤーおよび机の上（コンピュータ画面・操作状況・机の上のメモなど）を閲覧することがあります。
- ・ 競技で使用したデータおよび、各チームがサーバーに送信したデータは、競技終了後 Web 等で公開することがあります。

問い合わせについて

問い合わせは、プロコン公式サイトで指定された以下の「問い合わせ先」へお願いします。問い合わせの回答は逐次プロコン公式サイトに公開します。質問は公開されることを念頭においてください。競技の勝敗を左右するようなアイデアでも公表します。

問い合わせ締め切り：令和 4 年 5 月 9 日（月）17:00 まで

問い合わせメールアドレス：jimu33@procon.gr.jp

- ※ 問い合わせの際は、必ず指導教員を介して行なって下さい。その際には、教員の所属（高専名、所属学科など）と名前を必ず明記して下さい。所属や名前が記載されていない場合は、回答できないこともあります。
- ※ 締め切り後に届いた質問に関しては原則回答できません。