

Joyo High school テックコンテスト アプリ・ソフトウェア部門 応募申込書

〔記載上の留意事項〕

- 1 Joyo High school テックコンテスト募集要項の8.「応募上の注意点」をお読みいただき、同意の上、お申込みください。
- 2 本様式中の各項目に関し、記入しきれない場合、当該項目に「別記」と記入の上、任意の様式に記載ください。ただし、その場合であっても、本申込書と合わせて5ページ以内(A4サイズ:形式はPDF、Word、Excel、PowerPointのいずれか)での記載としてください。

1. 応募者概要

(フリガナ)	ジヨウヨウ タロウ	(フリガナ)	イバラキ イチロウ
応募者 または グループ名	常陽 太郎	指導教員名	茨城 一郎
		教員連絡先	029-300-xxxx
		※指導教員もしくは保護者いずれかの氏名・連絡先をご記入ください	
応募者区分	<input checked="" type="checkbox"/> 個人 <input type="checkbox"/> グループ	(フリガナ)	
生年月日 ※「個人」のみ	西暦 200x 年 y 月 zz 日	保護者名	— —
		保護者連絡先	— —

グループ応募の場合の参加者(1チーム3名以内) ※応募者区分「個人」の方は太枠内の記入不要です			
代表者名		生年月日	西暦 年 月 日
参加者名①		生年月日	西暦 年 月 日
参加者名②		生年月日	西暦 年 月 日

学校名	XX高等学校		
応募者 (応募代表者) 住所	〒 3xx - yyyy 茨城県 水戸市 三の丸 x-y-z		
※ 連絡 先	TEL	029-233-xxxx	
	E-mail	xxxxxxxx@yyy.co.jp	

※グループで応募の場合は代表者のTEL,メールアドレスをご記入ください

2. 応募作品について

応募テーマ	※該当するテーマについて選択してチェックしてください。		
<input type="checkbox"/>	お金に関してあると便利なサービス		
<input checked="" type="checkbox"/>	学校生活や日常生活に役立つもの、 困りごとを解決するもの		
開発状況	※開発状況についてチェックしてください。		
<input checked="" type="checkbox"/>	開発中	<input type="checkbox"/>	開発済

3. 応募作品内容説明

(1) 応募作品名	
【作品名】(40字以内)	
ぽもテク	
【補足・サブタイトル名】(120字以内)	
勉強がはかどる！魔法のタイマーアプリ	
【作品動画URL】(開発済の場合のみ) ※インターネットで作品を公開している場合は当該サイトのURL、公開されていない場合にはGoogleドライブ等にアップロードし共有リンクを記載	
アップロードする ・動画時間:最大5分間 ・動画フォーマット:MP4(動画サイト以外の方法でアップロードする場合) 動画の注意点 ・動画解像度:1920×1080程度 ・動画の向き:横向き	
(2) 応募作品の概要	
① 作品のターゲット(利用者や顧客等)は誰か。ターゲットのどのような課題を解決するのか？ もしくはどのような社会課題の解決につながるか？	
[記載のポイント] ・どのようなサービスも、「誰か」もしくは「何か」の課題を解決するために存在します。 ・「作品内容の説明」に先んじて、まずは誰のどのような課題に取り組むのかをご説明ください。	
(対象者)	受験生・定期試験前の高校生
(想定される課題)	<ul style="list-style-type: none"> ・勉強に集中できずついスマートフォンを見てしまう ・科目ごとに得手不得手があるので、好きな科目ばかり勉強してしまう ・部活動や趣味など別にしたいことがあり、勉強時間があまり取れない ・図書館や喫茶店など静かな空間で勉強したいので大きな音が出るタイマーは使えない ・ひとりでする勉強は張り合いがない
② 課題解決策について、どのように課題を解決するのか？	
[記載のポイント] ・①の想定される課題に対してどのように解決するかを記載ください。 ・他に考えられる解決策があれば、なぜこの方法がより適切なのかを記載ください。	
<p>・ポモドーロ・テクニック(25分の作業時間+5分の休憩を1サイクル(1ポモ)としてサイクルを複数回繰り返す)と呼ばれるクリエイティブ職がよく使う時間管理術を勉強に応用する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・勉強に集中できなくても、ポモドーロ・テクニックを活用することで1サイクル中は一つのタスクに対して集中して取り組むことができる。 ・何を勉強するのか、どこまで進めたのかを記録できるようにすることで、科目のかたよりや苦手な内容などを把握できる。 ・勉強時間があまり取れなくても1サイクルは比較的短時間なので、合間などに勉強する時間を作ることができる。 ・スマートフォンのライトを点滅させたり、バイブレーション機能を使うことで静かな空間でも使用できる。 ・SNS投稿機能を付けることで勉強した内容・時間をシェアできる。 	

③ 作品内容の説明
<p>[記載のポイント]</p> <ul style="list-style-type: none"> どのような作品なのか記載してください。 (作品の概要、システム、何ができるのか、アプリ・ソフトウェアの画面遷移図等)
<p><作品の概要></p> <ul style="list-style-type: none"> ポモドーロ・テクニックを利用したタイマー&スケジュールアプリ <p><何ができるのか></p> <ul style="list-style-type: none"> タイマー機能 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ 1ポモ(勉強時間25分+休憩5分)のタイマー ⇒ 時間が来たらライトの点滅またはバイブでお知らせ スケジュール・タスク管理機能 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ カレンダーに何ポモできたかを記録 ⇒ 科目(ドロップダウンリストから選択)、勉強内容のメモ 記録確認機能 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ グラフで勉強時間・科目を確認 シェア機能 <ul style="list-style-type: none"> ⇒ SNS等に記録を投稿 <p>※画面遷移図については別添資料を参考</p>

④ 使用する言語
<p>[記載のポイント]</p> <ul style="list-style-type: none"> どのようなプログラミング言語を使用するかを記載してください。 例: Java, Kotlin, Ruby, Swift, C#, Python 等
C#

⑤ 地域への貢献・その他アピール項目について(加点項目)
<p>[記載のポイント]</p> <ul style="list-style-type: none"> 審査上の加点項目です。地域への波及効果や上記項目以外のアピールポイントについて記載ください。
<ul style="list-style-type: none"> タイマーのお知らせ機能がライトでもできるので、聴覚に障害を持つ方でも使用することができる。 勉強だけでなく他の集中したいことでも応用できる。

※ ご記入いただいた個人情報は、本テックコンテスト運営と関連事業の実施のために利用いたしますので、法令に定めのある場合やご本人が同意している場合を除き、目的外利用することや第三者に提供することはありません。

宛先メールアドレス joyo-techcon@joyobank.co.jp

募集締切 2021年11月30日(火)