

第3回 Joyo High school テックコンテスト 応募申込書

〔記入上の留意事項〕

- 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、記入枠が不足する場合、当該枠に要点を記入のうえ「以下別記」と記入の上、任意の参考資料に記載してください。ただし、その場合であっても、本申込書と別に10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。
- 3 応募申込書および任意の参考資料は、募集締切日まで再提出を可能とします。

1. 応募者概要

(フリガナ)	ジヨウウヨウ タロウ	(フリガナ)	イバラキ イチロウ	
応募者 または チーム (グループ) 名	常陽 太郎	指導教員名	茨城 一郎	
		教員 連絡 先	TEL	029 - XXX - YYYY
			E-mail	xxx0123@zzz.co.jp
		原則、指導教員名および教員連絡先(上段)のみをご記入ください。 (上記の記入が困難な場合のみ、保護者等名(下段)をご記入ください)		
応募者区分	個人	(フリガナ)		
生年月日 ※「個人」のみ	西暦 200X 年 Y 月 ZZ 日	保護者等名		
		保護者等 連絡先	TEL	- -
			E-mail	
学校名	XX高等学校			

チーム応募の場合の参加者をご記入ください(1チーム4名以内) ※上記の応募者区分「個人」の方は記入不要です				チームでの役割 (例:企画、プログラミング、動画編集、申込書担当等)		
(フリガナ)		生年月日	西暦	年	月	日
代表者名	年生					
(フリガナ)		生年月日	西暦	年	月	日
参加者名①	年生					
(フリガナ)		生年月日	西暦	年	月	日
参加者名②	年生					
(フリガナ)		生年月日	西暦	年	月	日
参加者名③	年生					

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	ZZZ789@vvvv.co.jp			

※チームで応募の場合は代表者のTELおよびメールアドレスをご記入ください

2. 応募作品について

応募部門	※該当する応募部門を選択してください。 ※同一作品で両部門に応募可能ですが、両部門応募作品で2次審査進出作品に該当する場合は、事務局の判断でアイデア・エキスパート部門いずれかに分けさせていただきます。
エキスパート部門	<部門について> アイデア部門: 作品の企画力・独創性および文書プレゼン能力等を主に評価 エキスパート部門: 上記に加え、作品の技術力・実現可能性や有用性等を評価
開発状況	※開発状況について選択してください。
開発中	

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	
【作品動画等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	
https://www.youtube.com/watch?v=x23nbfTCXKk	
(2) 応募作品の概要	
①【ターゲットおよび課題】 利用者や対象者は誰か。どのような課題が存在する(または想定される)のか。	
【記入のポイント】 ・「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)課題と 課題提起に至った理由	<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

3. 応募作品内容説明

<p>(2) 応募作品の概要(続き)</p> <p>②【課題解決策】 どのように①の課題を解決するのか</p>
<p>[記入のポイント]</p> <p>・PowerPoint等を添付する場合でも、主要なポイントはこちらに記入してください。</p>
<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> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p> <p>・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。</p>
<p>③ 作品内容の説明</p>
<p>[記入のポイント]</p> <p>・どのような作品なのかをご説明ください。PowerPoint等を添付する場合でも、作品の主要なポイントをここに記入してください。 (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> <p>※Pratt等のプロトタイピングツールを使用した場合は共有URLを併せて記入してください</p>
<p><作品の概要></p> <p>・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> <p><何ができるのか></p> <p>・タイマー機能</p> <p>⇒1ポモ(勉強時間25分+休憩5分)のタイマー</p> <p>⇒時間が来たらライトの点滅またはバイブでお知らせ</p> <p>・スケジュール・タスク管理機能</p> <p>⇒カレンダーに何ポモできたかを記録</p> <p>⇒科目(ドロップダウンリストから選択)、勉強内容のメモ</p> <p>・記録確認機能</p> <p>⇒グラフで勉強時間・科目を確認</p> <p>・シェア機能</p> <p>⇒SNS等に記録を投稿</p> <p>※画面遷移図については別添資料を参考</p>
<p>④ 使用する言語と使用する目的</p>
<p>[記入のポイント]</p> <p>・どのようなプログラミング言語を使用するのか、またその言語を使用した目的をご説明ください。 例: Python (目的) センサーで収集した情報を分析する</p>
<p>C#(目的)アプリ全般の開発</p>

3. 応募作品内容説明

(2) 応募作品の概要(続き) ⑤【IoT関連作品のみ記入】使用するIoTデバイスと使用する目的(※アプリ・ソフトウェア作品は記入不要)
〔記入のポイント〕 ・どのようなIoT技術・デバイスを使用するのかをご説明ください。 例: GPSセンサー、ジャイロセンサー等のセンサー類、Raspberry Pi等のコンピュータ フィルム型感圧センサー (目的)物品の有無のチェック
IoTデバイスの使用無し
⑥実際に作品を利活用したことによる評価(加点項目)
〔記入のポイント〕 ・作品の使用感や評価、感想など友人やクラスメート、ご家族等から寄せられたコメントなどを記入してください。
<例①> ・開発中のため評価はなし。 <例②> ・開発中(プロトタイプ)の状態だが、「③作品内容の説明」欄に記載した「記録確認機能」のグラフは見やすいとの評価。 ・一方、科目表示については見やすさの改善を望む声が寄せられており、完成に向けて改善を図っていく方針。
⑦地域への貢献・その他アピール項目、開発時において苦労した点や工夫した点などについて(加点項目)
〔記載のポイント〕 ・地域への波及効果やその他アピール項目、開発時に苦労した点、工夫した点などについて記入してください。
・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

2023年10月22日(日)