**HOKKAIDO学生アプリコンテスト2018**

**応募書類**

**１．応募書類の提出について**

（１）本書類別添の「HOKKAIDO学生アプリコンテスト2018応募書類」

（２）その他、北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会代表幹事が必要と認めるもの

応募書類はこちらからもダウンロードできます。

http://hmcc.jp/aplcontest/2018/date/HOKKAIDO\_aplcontest2018\_oubo.docx

**２．注意事項**

（１）提出された応募申込書等の書類はお返しできません。

（２）応募書類は、全体で5枚以内（A4版）にて作成してください（5枚を越えるものは受け付けません）。

（３）書類審査を含め、選考経過等に関する問い合わせには応じられません。

（４）応募者名、提案内容、プレゼンテーション内容等については北海道モバイルコンテンツ・ビジネス協議会ホームページ等で公表することがあります。

（５）応募作品の著作権等の知的財産権は当該作品の応募者に帰属しますが、応募者は主催者が本コンテスト及びこれに関連する事業に関するものに限り、今後、当該応募作品を国内外において無償で使用する権利を許諾するものとします。

（６）著作権等の知的財産権の保全措置は、各自の責任にて行ってください。主催者は、応募作品について著作権等の知的財産権侵害に関する責任は負いません。応募作品に関して、著作権等の知的財産権侵害など法律上の問題が発生した場合には、応募者にて対処してください。

（７）応募者は、本コンテストにあたって、提出する一切の情報について、応募者独自のものであり、応募者が正当な権利を有し、本コンテストへの応募及び主催者による利用が第三者の権利を侵害せず、第三者との契約違反を構成しないものであることを保証するものとします。

（８）応募者は、応募作品が法令若しくは公序良俗に違反し、著作権、プライバシー権、肖像権等第三者の権利を侵害し、若しくは第三者を誹謗中傷し、主催者の適正な事業の運営を妨げるもの、又はこれらのおそれがあるものが含まれていないことを保証するものとします。

（９）応募者が応募作品に関連して、募集要項に違反したことにより第三者からクレームが生じた場合には、応募者の責任と費用においてこれを解決するものとし、主催者がこれにより損害を被った場合には、応募者は主催者の損害を賠償する責任を負うものとします。

（10）本コンテストの実施、内容、スケジュールその他について、予告なく中止又は変更される場合があります。

※ご提供いただいた情報は、本コンテスト開催の目的以外には使用いたしません。

**HOKKAIDO学生アプリコンテスト2018応募書類**

**別　添**

※必要に応じて、枠の大きさは変更してかまいません。

**【１．応募者について】**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| No. | 項目 | 記入欄 | |
| 1 | （ふりがな）  代表者氏名 | （　　　　　　　　　　　　　　　　　　　） | |
| 2 | グループ名 |  | |
| 3 | 代表者連絡先 | メールアドレス |  |
| 電　話　番　号 |  |
| 住　　　　　所 |  |
| 4 | 学校名 |  | |
| 5 | （ふりがな）  メンバー氏名 | （　　　　　　　　　）  （　　　　　　　　　）  （　　　　　　　　　）  （　　　　　　　　　） | |

**【２．応募に際しての確認事項】**

※以下の内容を確認し、チェックボックスにチェックしてください。

|  |  |
| --- | --- |
| ・注意事項を熟読し、内容を確認しました。 | 確認しました |
| ・応募書類は全体で５枚以内（A4版）です。 | 確認しました |
| ・提出するアプリケーションには、第三者の著作権等の知的財産権を侵害していません。 | 侵害していません |
| ・自身で作成した以外の著作権フリーのキャラクター等のグラフィックやサウンド等の素材データ、ソースコードなどを利用している場合は、その内容を以下にご記入ください。 | |
| [具体的な内容・出典元]　※利用していない場合は、「利用なし」と記入してください。 | |

**【３．アプリについて】**

※下記にそれぞれのポイントを意識して文章や画像等を用いて説明してください。

また、スクリーンショットを必ず用いてください。

※必要に応じて、枠の大きさは変更してかまいません。

|  |  |
| --- | --- |
| 項目 | 記入欄 |
| タイトル |  |
| コンセプト |  |
| 主な機能の  説明 |  |
| 工夫した点 | ※本アプリを企画・開発する際に、特に工夫したポイント（例：アプリの面白さ、画面デザイン 等）について説明してください。 |
| 競合との  差別化 |  |
| 使用言語  ＆  フレームワーク | ※開発に使用されているプログラム言語や、テクノロジー、フレームワークなどを記載してください。 |
| アプリストアに配信している場合、そのダウンロード数 |  |
| アプリ画面 | ※スクリーンショットを貼付し、その内容や特徴等について説明してください。 |