# アプリ甲子園
TEENS APPS AWARDS 2016 Presented by D2C

## クリエイティブは、君の中にある

それは、
自分の生活をもっと楽しくする力
近くにいる家族を助ける力
学校のみんなをもっとワクワクさせる力
世界中の人の人生を変える力

アプリ甲子園は、2011年にスタートした
中学生＆高校生のための
スマートフォンアプリ開発コンテスト

このコンテストはプログラミング能力だけでなく、
君が持っている「クリエイティブ」な力を
存分に発揮する大会です。

君のクリエイティブを待っているのは、「世界」です。

2016 TEENS APPS AWARDS

2016/7/1
作品エントリー受付開始
締切 8/31

### 優勝賞品
iMac
27インチ
3.1Gzクアッドコア

準優勝賞品
最新型
タブレット端末
または
Apple Watch Sport (38mm)

決勝進出者全員に
Amazon card
5000円分

## SCHEDULE

- 2016/7/1 作品エントリー受付開始
- 2016/8/31 エントリー受付締切
- 2016/9/18 一次選考結果発表
- 2016/10/2 二次選考会
- ★2016/10/23 決勝大会

プラチナスポンサー
SEGA Dentsu isobar POWER HOUSE

シルバースポンサー
東京工科大学　日本工学院

メディアスポンサー
ITLifehack AERA with Kids 朝日新聞 Impress Watch Web担当者Forum excite EdTech Media 科学新聞 gihyo.jp
教育新聞 THE EDUCATION NEWSPAPER 現代ビジネス CodeZine 開発者のための実装系Webマガジン Koka gaku domo no JCASTニュース 週刊BCN DIAMOND online TECHWAVE TechTarget Japan
東京IT新聞 SYSTEMS ソフトウエア BCN Bizline Forbes Family マイナビニュース 読売中高生新聞 ReseMom

スペシャルサンクス
docomo 株式会社NTTドコモ・ベンチャーズ
一般社団法人アプリ開発技術認定普及協議会

主催 D2C　後援 新経済連盟　運営 Life is Tech !

https://www.applikoshien.jp

© D2C, Inc. All Rights Reserved.「アプリ甲子園」は株式会社 D2Cの商標です。

アプリ甲子園 検索

# アプリ甲子園
TEENS APPS AWARDS 2016

## 大会概要

**賞品**

| | |
|---|---|
| ●優勝 | iMac(27インチ:3.1Gz) |
| ●準優勝 | 最新型タブレット端末 または Apple Watch Sport (38mm) |
| ●決勝進出者全員 | Amazon card 5000円分 |

**選考対象**

iPhone,iPad,iPod Touch等のiOS用アプリ、AndroidOS用アプリ、またはWindows8用アプリ。
※原則、App StoreやGoogle Play等マーケットに始めにリリースした日が2015年9月～現在までのものとなります。

**作品テーマ**

基本自由ですが、テーマがある方が作りやすい方は「学校で役に立つもの」or「みんなの元気が出る」をヒントにしてください。

**選考方法**

一次選考会(書類審査)、二次選考会(プレゼンテーション or 映像)と決勝戦を行います。
一次選考会は内部にて選考し、当Webサイトにて結果を発表いたします。
二次選考会は東京都内までお越し 頂きます。
※遠方参加の方は映像でのご提出も可です。別途ご相談ください。

決勝戦は決勝戦会場(東京都内)までお越し頂きます。
※決勝大会往復の交通費は全額支給いたします。地方から参加いただく方には宿泊施設をご用意いたします。

**決勝戦の進め方**

前半は、「企画力審査!」独創性、デザイン、消費者支持度を、ファイナリストたちの約4分間のプレゼンテーションから審査を行ない、その場で、得点を発表。
後半は、「実装力審査!」審査員達は、別室で、ソースコードや実機を触りながら、操作性、技術点、完成度を審査。
観覧の方は、実際にファイナリストたちのアプリケーションに触ることができます。そして、結果発表となります。
決勝戦終了後は、出場者、審査員、主催側との懇親会を用意しております。

**審査基準**

アプリ甲子園の審査は、大きな2つの軸として、『企画力×実装力』をもとに最優秀アプリを決定致します。
企画力と実装力の評価の割合は5:5です。
<企画力>
●独創性
そのアプリで実現したい企画内容の斬新さ、オリジナリティがあり、世の中にない新しいものを考えられているかにより審査を行う。
●デザイン性
企画に適した工夫されたデザインコンセプトが考えられていて、一貫した且つ精錬されたデザインが施されているかで、審査を行う。
●消費者支持度
このアプリが消費者に支持され、実際に市場に出した時にダウンロードされる可能性が高いかという観点で、審査を行う。
<実装力>
●操作性
アプリの構成や、ボタンの配置、入力方法、スピードなどストレスなく企画を実現できているかを操作性で、審査を行う。
●技術点
より難易度の高い技術に挑戦し、かつ実装できているかという点で、審査を行う。
●完成度
企画に対して、どれだけ技術的に完成形に近いアプリになっているかという点で審査を行う。
動作安定性や、機能の充実性などで、修正点や、改善点がなければ、高評価を得られる。

**審査方法について**

企画力(300点)+実装力(300点)=アプリ総合点(600点満点)

| (1)企画力　300点満点 | (2)実装力　300点満点 |
|---|---|
| ●独創性　100点(審査員20点×5人) | ●操作性(100点) |
| ●デザイン性　100点(審査員20点×5人) | ●実装難易度(100点) |
| ●消費者支持度　100点(審査員20点×5人) | ●完成度(100点) |

※一次選考会は書類審査、二次選考会はプレゼンテーション or 映像、決勝戦はプレゼンテーションにて審査を行う

**募集期間**

**2016年7月1日～8月31日**

**スケジュール**

7月1日　作品エントリー受付開始
8月31日　作品エントリー受付締切
9月上旬　一次選考会(書類審査)
10月2日　二次選考会(プレゼンテーション or 映像)
10月23日　アプリ甲子園決勝大会(プレゼンテーション)
※決勝大会は、全員参加必須。二次選考会は地方参加者のみ映像参加も可。

**応募条件**

小学校、中学校、高等学校、高等専門学校に在籍の方、もしくは、生年月日が1998年4月2日以降の方であればどなたでも参加できます。グループでの応募も可能です。