舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等使用許可書

申請者

(住 所) 京都府舞鶴市田中町 34番地 16

(氏名)平田爽馬様

令和7年10月22日付けで願い出のありました標記のことについては、下記の条件を付して使用を許可します。

記

使用許可の条件

1 ロゴマーク等の使用に当たっては、ロゴマーク等の品位及び尊厳の保持に努めなければならないこと。

また、舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等に関する規程第7条各号に該当する場合は、使用の停止、許可を取り消す場合があること。

2 ロゴマーク等の使用の許可、取消し若しくは停止又は許可された使用期間中におけるロゴマーク等デザインの変更等に関して、万一申請者若しくは第三者に損害等が生じた場合又はその他の不測の事態が生じた場合は、申請者においてこれを処理すること。

○舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等に関する規程

(趣旨)

第1条 この規程は、舞鶴工業高等専門学校(以下「本校」という。)のロゴマーク等に関し必要な事項を定めるものとする。

(ロゴマーク等)

第2条 本校のロゴマーク等の基本原型は、別紙のとおりとする。

(使用者)

- 第3条 ロゴマーク等は、次に掲げるものが使用する。
 - (1) 本校
 - (2) 本校の教職員又は学生(「教職員等」という。以下同じ。)
 - (3) 本校の教職員等が結成する団体
 - (4) 本校の支援団体(後援会又は同窓会を含む。)
 - (5) 独立行政法人国立高等専門学校機構

(使用範囲)

- 第4条 ロゴマーク等は、前条各号に定めるものに限り、次の各号に掲げるものに使用できる。
 - (1) 本校が行う各種活動の配布物, 出版物及びホームページ
 - (2) 封筒及びレターヘッド(本校の業務で使用するものに限る)
 - (3) 本校の教職員等の名刺
 - (4) その他校長が適当と認め、許可したもの

(使用申請)

第5条 第3条各号に掲げる以外のものが、ロゴマーク等を使用しようとするときは、所定の申請 書により事前に総務課総務係を経由して校長に申請し許可を得なければならない。 (使用方法)

- 第6条 ロゴマーク等を使用する場合は、第2条に定める基本原型の基準によるものとする。
 - 二 ロゴマーク等の使用に当たっては、ロゴマーク等の品位及び尊厳の保持に努めなければ ならない。

(使用許可の取消等)

- 第7条 校長は、次の各号のいずれかに該当すると認める場合は、ロゴマーク等の使用の停止、 使用の許可の取消等の必要な措置を講ずることができる。
 - (1) 本学の名誉が傷つけられ、又はそのおそれがあるとき。
 - (2) 第2条に定める基本原型の基準に著しく反するとき。
 - (3) その他ロゴマーク等の使用目的又は使用方法が適切でないとき。
- 第8条 校長は、ロゴマーク等の使用許可を受けないで使用しているもの又は使用しようとしているものに対し、その使用の停止を求めることができる。

(事務担当)

第9条 ロゴマーク等の使用に関する事務は、総務課において処理する。

(雑則)

第10条 この規程に定めるもののほか、ロゴマーク等の使用に関し必要な事項は、別に定める。 附 則

この規程は、平成23年6月7日から施行する。

附 則(令和6年6月12日一部改正)

この規程は、令和6年6月12日から施行し、令和6年4月1日から適用する。

別紙様式1 (第5条関係)

舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等使用願

2025年 10月 22日

舞鶴工業高等専門学校長 殿

申請者

(住所) 京都府舞鶴市田中町 34 番地 16

(氏名) 平田 爽馬

(連絡先) 電話: 090-2061-5184

e-mail: e9248@g.maizuru-ct.ac.jp

下記のとおり舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等を使用したいので、許可願います。なお、使用に際しては、舞鶴工業高等専門学校ロゴマーク等に関する規程を遵守します。

記

1. 使用目的

高専祭での展示作品(的当て作品)の中で使用するため.

2. 使用対象物件

マスコットキャラクター

3. 使用場所・方法・数量 (レイアウト等の参考資料があれば添付すること)

的当て作品の的および作品中のウェブアプリにおいて、公式マスコットキャラクターと それを基にハロウィンバージョンに改変したキャラクターを使用する.

- 4. 使用期間 2025年 11月 1日~ 2025年 11月 2日
- 5. その他

ロゴマーク等の使用の許可,取消し及び停止並びに許可された使用期間中におけるロゴマーク等デザインの変更等に関して,万一当方若しくは第三者に損害が生じた場合又はその他の不測の事態が生じた場合においても,当方で処理し,貴校に賠償の請求等は一切行いません。

参考資料

正規のマスコットキャラクターを明示することで、改変したキャラクターとの区別を行います.



図 1 的の外観



図 2 使用する画像