

GAME COMPETITION 4th

第4回 全国専門学校ゲームコンペティション 募集要項

第4回全国専門学校ゲームコンペティション 募集要項

1. 目的 専門学校等に在籍する学生が、日頃培った技術の成果を発表することによって以下のことを推進します。
 - (1) 専門学校生等の勉学意欲向上および創造性発揮の場を提供する
 - (2) 専門学校等における技術教育内容のPRをする
 - (3) 専門学校等の学生間の人的・教育的交流を促進する
 - (4) 社会人・職業人としての自覚と意識の醸成を図る
2. 名称 第4回全国専門学校ゲームコンペティション
3. 主催 一般社団法人全国専門学校情報教育協会
4. 後援 一般財団法人職業教育・キャリア教育財団、全国専修学校各種学校総連合会、他(予定)
5. 募集期間 平成27年10月19日(月)～平成27年12月14日(月)
※平成27年12月14日(月)到着分までの受付。
6. 一次審査 平成27年12月25日(金)
書類審査
 - ・提出されたゲーム企画書の書類審査を実施いたします。
 - ・書類審査に通過したチームはゲームコンペティションにて、プレゼンテーションを実施していただきます。※審査結果は平成27年12月28日(月)に学校へご連絡いたします。
7. コンペティション
日時：平成28年1月28日(木)10:00～18:00(予定)
(終了時間は予定です。審査後の講評を含みます。)
会場：日本電子専門学校(9号館) B1 メディアホール(予定)
東京都新宿区百人町1-24-21(JR大久保駅 南口改札より 徒歩1分)
注)会場までの交通費・宿泊費等に関しては各自負担となります。
 - (1)一次審査合格のゲーム企画について、審査員の前でプレゼンテーションを実施していただきます。
[1チーム 質疑応答を含め 約10分程度の発表時間]
 - (2)プレゼンテーションの方法
 - ・ゲームの企画書をもとにポイントを分かりやすく発表する。
 - ・プレゼンには、制作した作品を動作させるかプレイ中のデモ画面の紹介を含むものとします。(デモムービーを使用する場合は、30秒～1分程度にまとめること)
※制作した作品(ゲーム)の実装は必須ではありません。プレイをイメージできるデモムービー使用でのプレゼンでもよいこととします。
 - (3)制作した作品(ゲーム)の実機デモ展示
 - ・制作した作品(ゲーム)の実装ができるチームは、プレイできる実機を当日お持ち込みいただき、審査員の方に実際にプレイして頂きます。
※書類選考通過者には、詳細のご案内を差し上げます。

8. 表彰 グランプリ
準グランプリ
審査員特別賞
9. 参加資格 専門学校に在学する学生（1年課程以上）。
10. 応募方法 第4回全国専門学校ゲームコンペティション参加申込書とともにゲーム企画書を募集期間内に提出。企画書の様式は、特に指定いたしません。但し、以下の項目は必ず記載すること。
- 1 タイトル
 - 2 ターゲット
 - 3 コンセプト
 - 4 ゲーム題材説明（背景、設定、ストーリー等）
 - 5 画面イメージ
 - 6 ゲーム構成（仕組み、ルール）
 - 7 セールス（売りのポイント）
 - 8 対応機種及び開発ツール等
- ※企画書は、A4サイズ PDF を電子メール添付にて事務局に提出すること。
11. 作品審査 (1) 一次審査(書類選考)
- 審査方法：提出された企画書について、書類審査を行う
審査項目：新規性、おもしろさ、独自性、実現性、操作性、企画書完成度
※上記6項目について、審査を行う
審査基準：各項目に対し5段階で評価する
- (2) コンペティション
- 審査方法：一次審査通過の作品について、企画者がプレゼンテーションを実施し審査を行う
審査項目：新規性、おもしろさ、独自性、実現性、操作性、企画書完成度
プレゼンテーション（ゲームイメージ含む）
※上記7項目について、審査を行う
審査基準：各項目に対し5段階で評価する
12. 費用 (1) 参加専門学校：開催協力金として1口 1万円
※参加する専門学校は、1口以上（上限口数はありません）の開催協力金をご負担ください。
- (2) 参加費1チーム 1,000円
注) ・開催協力金1口 1万円で10チームまでの参加費が免除となります。
・会場までの旅費・宿泊費等に関しては各自負担となります。
13. 参加 (1) 1校あたりの応募数に制限はありません。
(2) 1企画あたりの登録メンバーは、原則として6名までです。それ以上のエントリー人数になる場合は事務局にお問い合わせください。
(3) 一次審査を通過したゲーム企画すべてにプレゼンテーションをしていただきます。

注意事項

以下の事項について、確認、同意の上ご応募ください。参加申込書提出時点で以下項目について確認、同意したものとします。

- 1 応募作品は、第三者の権利を侵害したものでないことを、条件とします。この場合の権利には、著作権等の財産的な権利の他、肖像権・プライバシー権等の人格的な権利、また名誉感情に基づく権利も含まれます。具体例としては、次のようなものがあります。
 - 他のコンピュータゲームを模倣している作品。
 - 既存のアナログゲームをそのままコンピュータゲームにした作品。
 - 既存のアニメ・映画・漫画等のストーリーやキャラクターを模倣している作品。
 - 他人の肖像や氏名を、許諾ないまま使用している作品。
 - 既作曲など、第三者が権利を持つ音源を、許諾ないまま使用している作品。なお著作権フリーの素材を使用する場合は、権利者が要求する使用条件に合致しているものであることを必要とし、その合法性の証明も応募者において併せて行うことを、応募の条件とします。これらに抵触し、第三者の権利を害するものと協会が判断した作品は、審査の対象外とします。また、権利侵害などの問題を生じ、第三者に損害を与えた場合は、すべて応募者の責任となります。第三者の権利侵害に関する問い合わせには、一切対応いたしません。
- 2 応募された作品は、理由の如何を問わず返却いたしません。また、参加申込書、応募された企画書等に記入された内容（学校名、学科、専攻、氏名などを含む）は、報告書、協会ホームページ等で公開することがあります。
- 3 参加申込みにより収集した個人情報（学生氏名、担当教員氏名、連絡先など）は、コンペティションの円滑な運営のために使用いたします。収集した個人情報は、当協会プライバシーポリシーに基づき管理・取り扱いをいたします。（プライバシーポリシー http://www.invite.gr.jp/privacy_policy.htm）
 - 各賞入賞者は、表彰状に氏名が記載され、コンペティション表彰式において読上げをいたします。表彰状の筆耕を依頼する際に学校名、タイトル、氏名を筆耕業者へ提供する場合があります。
 - 新聞社、雑誌社などマスコミに対し、学校名、タイトル、氏名などを提供することがあります。
 - 協会により撮影されたコンペティションの様子は、HP上に公開されることがあります。
- 4 他のコンテストとの重複応募は可能です。但し、他のコンテストで入賞した作品は応募対象外とします。
- 5 その他特に取り決めのない事項については、一般社団法人全国専門学校情報教育協会 全国専門学校ゲームコンペティション事務局にて決定いたします。

●参加申込み／問合せ先

一般社団法人全国専門学校情報教育協会
全国専門学校ゲームコンペティション事務局 担当：仲
〒164-0003 東京都中野区東中野 1-57-8 辻沢ビル 3F
電話：03-5332-5081 FAX：03-5332-5083
E-mail：naka_megumi@invite.gr.jp