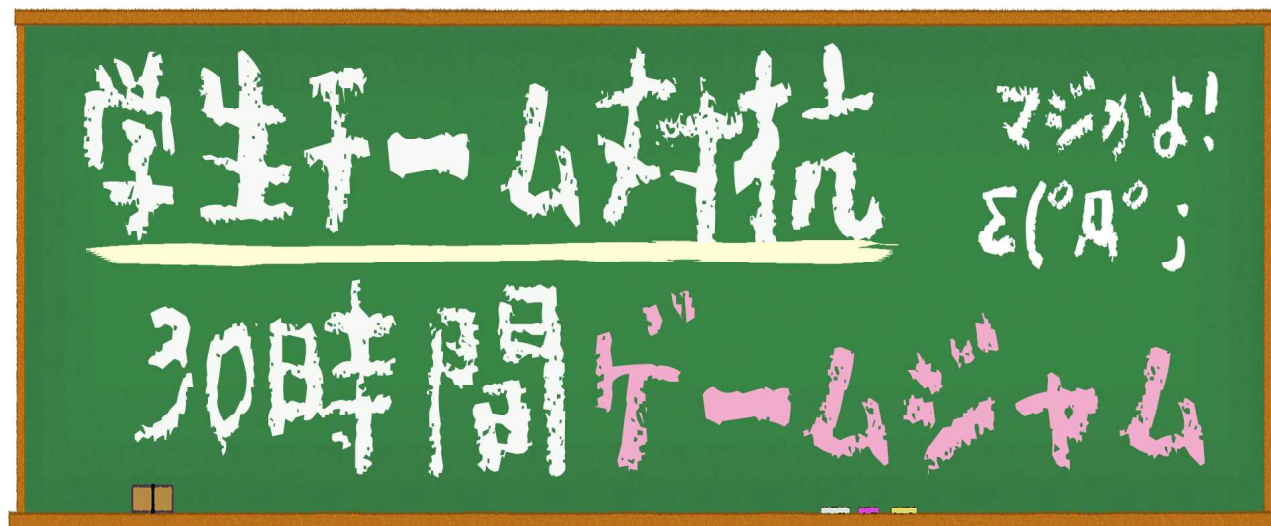


## 学生チーム対抗ゲームジャム2017



### <概要>

このゲームジャムは事前に学生チームを組んでおき、そこにゲーム業界で働くプロを一人入れた体制で、30時間かけて1つのゲームを制作するイベントです。  
ゲーム大賞の制作が終わり、次の制作に向けてアイデアを出したり、腕ならしをする絶好の機会ですので、是非ご参加ください。

### <目的>

#### ・プロと一緒にゲームを制作する機会

チームに必ずゲーム業界で働いているプロを混ぜることにより、プロの仕事の流れやスピード感、スキルを間近で感じることが出来ます。

#### ・1つでも多くプロダクトを行うきっかけとして

ゲーム制作の初心者であればあるほど、小さなプロダクトを短いスパンでより多く行う事が上達への近道です。

普段、勉強を行いながら空いた時間でゲーム制作を行っていると、どうしても1つのゲーム制作に時間がかかってしまい、途中で諦めてしまう傾向にあります。

そのため集中できる時間を確保し、チームでゲーム制作を行う事で、一人では難しい「ゲームを完成させる」までの流れをつかむ場を提供します。

#### ・ゲームジャム未経験者の練習の場として

その場に集まったメンバーで即席のチームを作りゲームを制作するのは、初心者にとってはハードルの高いイベントでもあります。

あらかじめ同じ学校や知人でメンバーでチームを作って参加することで、イベント中での交流はもちろんの事、イベント後もチームで作品をブラッシュアップしてリリースするなど期待できます。

#### ・福島ゲームジャムへ向けて

ゲームジャムの未経験者、ゲーム制作の初心者を8月に行われる「福島ゲームジャム」や毎年1月に行われる「グローバルゲームジャム」へ誘導するプレイメントとして開催します。

## <趣旨>

このゲームジャムは、ゲームジャム未経験者の学生にゲームジャムの面白さを伝え、次のゲームジャムへの参加を促すためのイベントです。

そのため「学生チーム対抗」とは、イベント中に制作した作品のクオリティや参加者のスキルを競うものではなく、「いかにチームで楽しく制作を行えたか」を競います。

一見簡単そうですが、チームによるゲーム制作は大変なものです。

一番「楽しく制作を行う」ためにメンターの力を借りて色々と工夫してください。

## <日程>

2017年7月8日（土）

10：30 開場（セッティング等）

11：00 テーマ発表・開発開始

12：00 昼食（各自適当に）

15：00 企画発表

19：00 夜食（各自適当に）

21：00 α版発表

2017年7月9日（日）

8：00 朝食（各自適当に）

12：00 昼食（各自適当に）

13：00 β版発表

17：00 開発終了・閉会式（完成版発表）

18：00 終了・懇親会（希望者のみ）

## <場所>

ぴっくるのコワーキングスペース「ぴこす」

（東京都武蔵野市境2-2-18 MHビル3F）

サテライト会場：

株式会社ビサイド

（東京都立川市曙町1-21-1 ユニゾ立川ビル1階）

けいはんなプラザ

（京都府相楽郡精華町光台一丁目7）

## <参加費>

一人当たり1,000円（当日支払い）

## <募集要項>

### 学生（大学生・専門学校生）

- (1) チーム単位で4～5名の範囲で応募してください  
※メンバーは、なるべくバランス良く役割構成を行ってください  
(プランナー、プログラマー、デザイナー（2Dor3D）がそれぞれ最低1名ずついると良いと思います)
- (2) 応募については、学生のためのチームで編成してください  
※複数校による混成チームはOKです
- (3) チームメンバー全員がイベント開始時間～終了時間まで全日程参加してください  
※食事・休憩による外出は可能です

### プロ（ゲーム業界で実務されている方）

- (1) 個人単位でご応募ください
- (2) 開発のサポート役として、レギュレーションに沿っての参加が求められます
- (3) 学生の悩みを満遍なく解決できることが求められます
- (4) イベント開始時間から終了時間まで全日程参加してください

## <プロ向け参加レギュレーション>

プロの方は通常のゲームジャムとは異なり、チームサポート役として裏方に徹して頂きます。

- ・ゲーム内容などは学生チームの意見を極力尊重してください
- ・スケジュールを管理し、作品が出来上がるよう時間配分などのサポートを行ってください
- ・学生メンバーに随時役割を与えてください
- ・ゲームそのものへの開発は行えません  
開発環境の構築（リポジトリの作成・各種ライブラリのインストールなど）、素材の作成、レギュレーションの決定（この画像はこのサイズでここに置くなど）など、学生チームがゲーム本体部分の開発に専念できるよう足場部分を固めてあげてください  
タイトルやヘルプをゲーム内に組み込むなどの作業はOK
- ・学生チームがヘルプを要請した場合は具体的な解決策を提示しつつも、実装はなるべく学生に任せてください
- ・完成や過度のクオリティにこだわるのではなく、チーム制作の楽しさを実感できるよう演出してください

## <応募方法>

公式サイト（<https://picos.pickle.ne.jp/?p=4584>）をご確認のうえ、サイトのお問い合わせから申し込みをお願いします。

### （学生の方）

代表者がチームの名簿を添えて申し込みを行ってください。

メールには参加者全員の氏名・性別・年齢・開発時の役割・学校名・学年・GameJam参加の有無をご記入ください。

### （プロの方）

メールには、氏名・性別・年齢・会社名・簡単なスキルシート・GameJam参加の有無をご記入ください。

※どちらも多数の場合はこちらで選考を行い、参加者を決めさせていただきます。

## ＜その他＞

イベント開催中の様子はカメラで撮影したり、SNS・メディアでの情報発信、インターネットで動画配信する予定があります。参加の際はあらかじめご了承ください。

本イベント中に制作されたソフトウェア等は、本イベントの主催者および協賛者が、本イベントに関連するサービスや講演等を提供およびプロモーションする目的で、何ら対価を支払うことなく、非独占的に当該コンテンツを展示、配信、配布、翻訳（翻案）、引用、複製、改変、発表することを、ご承諾いただきます。

見学や取材については、なるべく事前にお問い合わせください。

サテライト会場がある場合、そちらへの訪問は各サテライト会場にお問い合わせください。

## ＜お問い合わせ＞

有限会社びっくる 星山

Mailto : [info\[@\]pickle.ne.jp](mailto:info[@]pickle.ne.jp)

イベントサイト : <https://picos.pickle.ne.jp/?p=4584>

## ＜主催＞

有限会社びっくる

## ＜共催＞

京都府精華町

## ＜協賛＞

月刊 I/O

株式会社ビサイド

サイバース株式会社

マッチロック株式会社

株式会社ウェブテクノロジ

KLab株式会社

ユニティ・テクノロジーズ・ジャパン合同会社

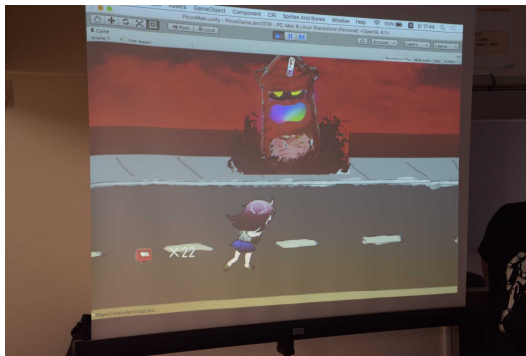
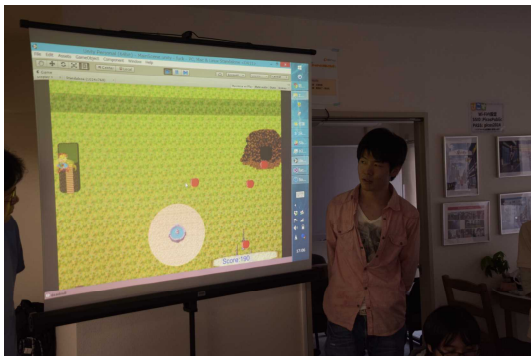
## ＜後援＞

NPO法人IGDA日本(国際ゲーム開発者協会日本)

レールファンホールディングス株式会社

株式会社C R I・ミドルウェア

## < 去年の開催の様子 >



## < 報告記事 >

<http://www.igda.jp/?p=4002>

## < 関連資料 >

福島ゲームジャム (<http://fgj.igda.jp/>)

グローバルゲームジャム (<http://ggj.igda.jp/>)