

GAME COMPETITION 14th

第14回 全国専門学校ゲームコンペティション 募集要項

第14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14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. 部門

A. アイデア部門	ゲームの企画書により一次審査をします。 ※一次審査通過の作品は、ゲームの企画書および説明動画により、最終審査を行います。 ※実装（プログラムの提出）の審査はありません。
B. プレイアブル部門	ゲームの動画により、一次審査をします。 ※一次審査通過の作品は、ゲームの実装（プレイ審査）およびプレゼンテーションにより、最終審査を行います。 詳細は、一次審査通過者にご案内いたします。
6. 参加資格 専門学校に在学する学生。
7. 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作品（アイデア部門、プレイアブル部門とも）	
●一般社団法人全国専門学校情報教育協会	会員校：1,000円
●一般社団法人全国専門学校情報教育協会	未会員校：2,000円
注）開催協力金1口で 会員校：10作品までの参加費が免除	
未会員校：5作品までの参加費が免除	
8. 参加

(1)	1校あたりの応募数に制限はありません。
(2)	アイデア部門の企画書審査を通過した作品全てに説明動画を提出いただきます。 （最終審査はゲーム企画書とゲーム説明動画により実施します）
(3)	プレイアブル部門の動画審査を通過したゲーム全てに実装とプレゼンテーションをしていただきます。
(4)	アイデア部門に応募する作品はプレイアブル部門に応募することはできません。
(5)	プレイアブル部門に応募する作品はアイデア部門に応募することはできません。

A. アイデア部門

- (1) 応募方法 「参加申込書」を全国専門学校ゲームコンペティション事務局あてにEメール添付でお送りください

提出先：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：吉岡

E-mail：14_gamecomp@invite.gr.jp

- (2) 応募作品形態

ゲームの企画書（書式自由）の提出

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。

- ・タイトル
- ・操作方法
- ・コンセプト
- ・画面イメージ
- ・ゲーム構成（仕組み、ルール）
- ・セールス（売りのポイント）

※企画書は、**A4サイズ**（縦・横、ページ数は問わない）、**PDF** にして電子メール添付で事務局に提出すること。

参加申込書は事前（企画書提出より前）に提出ください

※参加申込書・企画書は、**同時に提出でも受付**いたします。

- (3) 募集期間 令和7年10月20日（月）～令和7年12月17日（水）

※参加申込書・企画書とも令和7年12月17日（水）到着分までの受付。

- (4) 作品審査 ①一次審査

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・独自性、ゲームデザイン、企画書完成度

※上記3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最終審査 企画書と説明動画により審査を行う。

審査方法：一次審査通過の作品について、ゲーム企画書およびゲーム説明動画により審査を行う。

審査項目：新規性・独自性、ゲームデザイン、企画書完成度

※上記3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。

- (5) 一次審査結果

審査結果は、令和8年1月22日（木）に学校（担当教員）へご連絡いたします。

- (6) 最終審査 一次審査（企画書審査）通過作品（ゲーム）の企画書および説明動画による審査を行います。（詳細は一次審査通過作品にご案内を申し上げます。）

1.最終審査書類等提出期限：令和8年2月4日（水） 15：00 まで

※以下に示す提出物を2月4日までに提出ください

2.最終審査提出物 ①ゲーム企画書（一次審査提出の企画書に修正なければ、提出の必要はありません）

②企画したゲームを説明した動画（2～3分程度）

※動画ファイルはmp4 とする。

画質は360p以上であること

3. 提出方法：以下①～③の何れかの方法で提出すること

①ファイルを下記メールアドレスにメール添付で送る。

②ファイル共有サービス、オンラインストレージ等を利用し、特定の場所に保存されたファイルの共有またはダウンロードURLを下記メールアドレスに送る

③USB メモリ、DVD-ROM 等に保存し、保存媒体を事務局住所に送る。

【送付先】

+++++
〒164-0003 東京都中野区東中野 1-57-8 辻沢ビル 3F
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：吉岡
E-mail：14_gamecomp@invite.gr.jp
電 話：03-5332-5081
+++++

※詳細は企画書審査通過作品にご案内を差し上げます。

4. 結果発表 審査の結果は令和 8 年 2 月 20 日（金）に学校（担当教員）へメールでご連絡いたします。

(7) 表 彰 グランプリ、準グランプリ、3 位、4 位・・・・

※詳細は入賞作品に別途ご案内いたします

B. プレイアブル部門

- (1) 応募方法 「参加申込書」を全国専門学校ゲームコンペティション事務局あてにEメール添付でお送りください

提出先：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：吉岡

E-mail：14_gamecomp@invite.gr.jp

- (2) 応募作品 90秒程度の作品の特徴が分かる動画を作成し、期日までに全国専門学校ゲームコンペティション事務局あてにEメール添付でお送りください。

※動画は事務局にてYouTubeへアップロードします。YouTubeでサポートしているファイル形式で作成するとともにYouTubeの利用規約を遵守すること。

提出先：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：吉岡

E-mail：14_gamecomp@invite.gr.jp

一次審査を通過した作品は、プレイ審査・プレゼン審査を行います。

※最終審査の実装（プレイ）審査の都合上、VRゲームについては、縦1m×横1m×高さ2mの中に納まるものにする

- (3) 応募期間 参加申込期間 令和7年10月20日（月）～令和7年12月17日（水）
作品提出期間 令和7年10月20日（月）～令和7年12月17日（水）

- (4) 作品審査 ①一次審査

審査方法：提出されたゲームのイメージ動画について、審査を行う。

審査項目：新規性・独自性、完成度、ビジュアル

※上記3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最終審査（実装とプレゼン）

審査方法：一次審査通過の作品について、実装（プレイ）審査およびプレゼンテーション審査を行う。

審査項目：新規性・独自性、完成度、ビジュアル、操作性、プレゼンテーション

※上記5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。

- (5) 一次審査結果

一次審査の結果は令和8年1月22日（木）に学校（担当教員）へご連絡いたします。

- (6) 最終審査 一次審査（動画審査）通過作品（ゲーム）の試遊（プレイ審査）、及びプレゼンテーションによる審査を行います。

日時：令和8年2月25日（水）10:00～18:00（時間は予定）

会場：日本電子専門学校 4号館 実装（プレイ）審査

日本電子専門学校 メディアホール プレゼンテーション審査

・住所：東京都新宿区百人町1丁目24-20

内容 動画審査通過のゲームについて 以下実施していただきます。

①応募作品（ゲーム）の実機デモ 展示

②プレゼンテーション（大会当日の午後）

作品（ゲーム）の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7分程度の発表時間

※詳細は動画審査 通過 作品 にご案内を差し上げます。

- (7) 表彰 グランプリ、準グランプリ、アイデア賞、ゲームデザイン賞、ビジュアル賞、テクニカル賞、審査員特別賞、他

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。
 - 既成曲など、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 生成 AI の利用については、適切なライセンスに基づいてモデルを使用すること。また、法律や倫理規定を遵守し、他者の著作権や知的財産権を侵害しないこと。生成 AI を利用した作品（ゲーム）は、その使用についてクレジット表記を行うこと。生成 AI の利用について違反のあった場合、審査の対象外とします。
- 3 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。
- 4 プレイアブル部門 一次審査動画は、YouTube 上に公開されます。アップロードされた動画は、Web にアクセスができる環境があれば、どなたでも閲覧が可能な状態となります。
また、当会に提出されるコンテンツは、当会 HP・YouTube チャンネル等で公開されることがあります。
アイデア部門およびプレイアブル部門 1 位～3 位入賞は、提出されたゲーム作品、説明動画・プレゼンテーションの撮影動画、その他資料等を Web 上で公開します。各部門 1 位～3 位入賞以外の作品の説明動画・プレゼンテーション撮影動画、その他資料等は、ゲームを制作したチーム・個人が希望される場合、Web 上で公開いたします。
- 5 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）
 - 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、記録等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。
- 6 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および審査対象外とします。
- 7 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：吉岡

〒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：14_gamecomp@invite.gr.jp