

第5回アプリンピック参加報告

九州産業大学 情報科学部 情報システム研究会 4年 坂本眸、友田悠紀、中村尚香

<http://www.club.is.kyusan-u.ac.jp/>

九州産業大学 情報科学部 合志 和晃

goshi@is.kyusan-u.ac.jp, <http://www.is.kyusan-u.ac.jp/~goshi/j/>

1. アプリンピックとは

アプリンピックとは NTT ドコモ主催で九州・沖縄における i アプリクリエイターの発掘・育成を行うことを目的に開催されている i アプリのコンテストです。i アプリは、携帯電話で動作する Java プログラムで比較的簡単にプログラムを作ることができます。情報科学部の学内研究グループである情報システム研究会では、第4回から数チームがエントリーしており、2006年度の第5回では、チーム「チバラキ」とチーム「tokage のしっぽ」の2チームが最終審査会に進みそのうちチーム「チバラキ」は、大賞を受賞しました。

2. アプリンピック参加報告 (坂本眸、友田悠紀、中村尚香)

2年生の時に先生方からアプリンピックというコンテストの話を知り、チバラキというアプリ制作プロジェクトチームを作りました。以前から研究会に所属しているからには何かを成し遂げたいという思いがあったので、講義で学習している Java で作ることができる i アプリでのコンテストはとても良い目標でした。

2年の時は、プログラミングの知識や技術も未熟であり全くの初心者だったので、初心者でも比較的開発しやすいと言われるシューティングゲームを作ってみようということになりました。しかし、メンバー3人ともシューティングゲームがあまり得意ではなく、どのようなゲーム内容にすればよいか、どのようなものを作れば面白いものができるのかなど、企画の段階からあまり良いものを作れなかったこともあり、そのときは完成にまでいかずに断念してしまいました。

3年に上がり、昨年の失敗から必ず作品を完成させることを第一の目標として、ロールプレイングゲームの制作にとりかかりました。普段私達がよく遊んでいるジャンルであったからか、何度も活発な会議を重ねて企画を練りあげました。メンバーそれぞれが自分の意見を積極的に出し、楽しくまた時にはぶつかりながらも真剣に取



図1 ゲーム画面

り組み、何とかコンテストの締め切りまでに完成させることができました。自分達は完成できたことにまず喜んでいましたが、審査と投票の結果最終審査会に出場することができました。最終審査会では自分たちの作品のプレゼンテーションを行いました。他の出場者の方の作品もどれも素晴らしいものだったので、まさか自分たちの作品が学生の部の大賞を頂けるとは思いませんでした。

大賞を頂いた際に、審査員の方から今回の作品の完成度を褒めていただきました。自分たちの努力が伝わっていたことがわかり本当に嬉しかったです。しかし、これからの課題として新規性に欠けているという厳しい意見も同時に頂きました。今回のプロジェクトはまず完成させること、自分たちの実現したい機能を作り上げることで精一杯であったこともあり、新規性という面には目を向けることが出来ませんでした。審査会のあとの懇親会

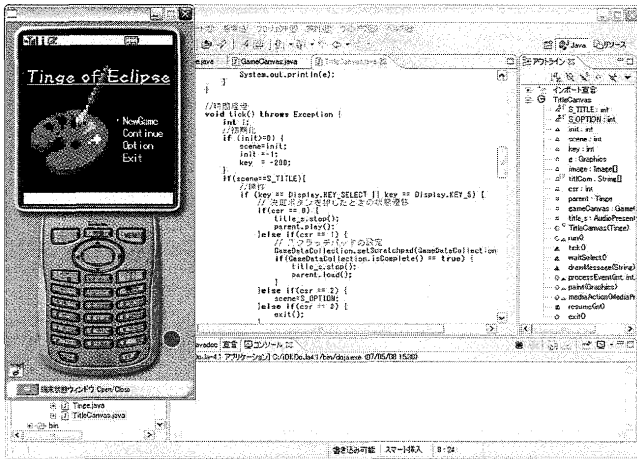


図 2 開発画面

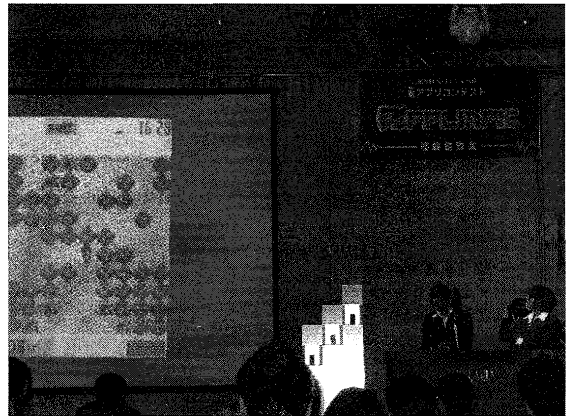


図 3 最終審査会 プレゼンテーション

では、NTT ドコモの関係者の方やゲーム会社の方々、そして他の出場者の方の話聞く機会も得られました。非常に緊張した一日でしたが、この日の様々な経験を活かして、次回作を現在制作しています。

アプリンピックという場を与えて下さった関係者の皆様、そして沢山のアドバイスを下さった先生方、本当にありがとうございました。

3. 最終審査会参加報告 (合志和晃)

最終審査では、まず 1 チーム発表 3 分、質疑 1 分のプレゼンテーションの時間がありました。一次審査に通過したチーム「チバラキ」とチーム「tokage のしっぽ」の両チームとも携帯の実機を用いてわかりやすく説明していました。その後、結果発表がありチーム「チバラキ」が一次審査に通過した 10 作品のなかから、めでたく大賞を獲得しました。結果発表や懇親会で、審査員の方の意見をいろいろ聞けたのですが、まずチーム「チバラキ」は、メーカーでも完成させるのが大変な RPG ゲームをよく完成させたということで技術力とチームワークやリーダーのプロジェクト管理能力を高く評価されていました。また、チーム「tokage のしっぽ」も、賞は逃しましたが、懇親会で、ゲームメーカーのかたから基礎的な技術力は身につけていると評価されていました。両チームともオリジナリティやゲームとしての新規性のなさが指摘されましたが、こればかりは学部で扱う範囲外なので学生自身に頑張ってもらうしかないかなと思います。ただ、オリジナリティは研究でも必要なことですので、こういったゲーム開発の際にも、技術力だけでなく独自性を追求する姿勢も身につけていってもらえたらと思います。

ところで残念ながらアプリンピックは 2007 年度は実施されないようです。情報システム研究会では、他のコンテストへの参加を検討中です。

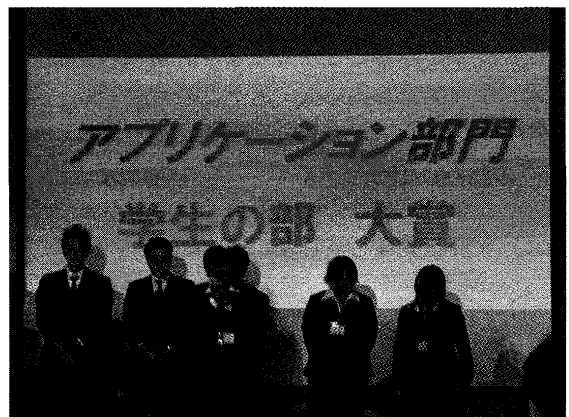


図 4 最終審査会 大賞受賞



図 5 表彰式