

⑤ 作品評価タイプ(以下の学科／専攻のみ)

デジタルゲーム学科／ゲーム・社会デザイン専攻、デジタルゲーム専攻、ゲーム&メディア専攻

(1) イラストレーション・ 絵画等 平面作品 (10作品以内まで提出可)	イラストレーション、絵画、デッサン、3DCG(静止画)、などの平面作品。 デジタル・アナログ(ハンドワーク) どちらでも可。 ※デジタル作品のファイル形式はBMP、GIF、JPEG、PDF、PNG、PSD、TIFFのいずれかであること。また、カラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。 ※アナログ作品は、郵送による作品送付が可能なものであること。
(2) デジタルゲーム・ アプリケーション作品	Unity、Unreal Engine、プログラミング言語などを用いたデジタルゲーム・アプリケーション作品 ※MacもしくはWindowsで実行可能な形式のファイルを提出。 ※ゲームプレイ画面を収録、編集した動画(時間は10分以内で、テロップやナレーションをつけるなど、ゲーム内容や遊び方が理解できるもの)をMOV、MP4、WMVのいずれかの動画形式で添付すること。 ※画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。
(3) 映像・動画作品	2D、3DCGアニメーション、実写映像など。 ※作品はQuickTime Player、Windows Media Playerで再生できること。 ※画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。
(4) 音楽作品	楽曲、効果音など。 ※作品は、QuickTime Player、Windows Media Playerで再生できるデータであること。
(5) Web作品	Webブラウザを介して表示されるインターネット上のコンテンツ。 ※コンテンツを構成するデータを提出すること。 ※画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。 ※公開している場合はURLを記載すること。
(6) オンライン作品	cluster、itch.io、piapro、Pixiv、Scratch、SoundCloud、unityroom、Vimeo、VirtualCast、YouTube、ニコニコ動画などのオンライン作品配信サービスを利用して発表している作品。 ※発表している作品データを提出すること。(作品が特定できるURLなどを含めること) ※画面をキャプチャしたカラープリント(A4サイズ 10枚以内)を添付すること。

※その他複合的な要素を持つ作品、立体作品やアナログゲームなどの複合的な要素をもつ作品は、上記の(1)～(6)のいずれかに該当する形式にして提出すること。

【作品制作上の注意】

著作権で保護された作品を許可なく使用してはいけません。一般に公開されているフリー素材(画像、モデリングデータ、音楽など)を作品に使用している場合は、その旨を提出作品の概要の基本事項に記載してください。また、「二次創作」である場合、原典となる創作物の作者、タイトル等を明記してください。提出された作品のうち、優秀な作品は大学広報として公表させていただく場合があります。出願にあたっては、あらかじめその旨ご承諾ください。

【作品提出上の注意】

① 共通事項

- 指定の様式に提出する作品の作品基本事項、および裏面の制作意図(1,000字以内)を記入してください。
- 作品および添付書類には、「氏名」・「作品名」を記載してください。なお、作品が破損しないよう、十分な梱包を行ったうえで発送してください。

② 記録媒体について

- 作品を提出するにあたり、記録媒体の指定はありませんが、汎用性を考慮し以下の媒体を推奨します。なお、媒体の返却はできません。
[CD-R、DVD-R、USBメモリ、SDカード(miniSD、microSDを含む)]
- 媒体には氏名、作品名を明記してください。
CD-R、DVD-R:油性マジックでレーベル面に直接記入すること。(シール・ステッカーなどの貼り付けはしないこと。)
USBメモリ :直接記入したタグをつけるなど、各自工夫すること。
SDカード :記入した台紙に貼り付けるなど、各自工夫すること。

③ アナログ・ハンドワークによる平面作品の提出について

- アナログ・ハンドワークによる平面作品は、裏面に「氏名」・「作品名」を記入するか、記入したものを貼り付けてください。