

# 2016年度 第12回 デジタルコンテンツ・コンテスト

## 募集要項

今年もデジコンの季節がやってきました！デジコンは、デジタル技術を駆使して、自分のセンスやアイデア、メッセージ、テーマを視覚的に「表現」した作品のコンテストです！自由な発想による、多くの優れた作品が寄せられることを大いに期待しています。

記

### 1. 募集部門

#### (1) 静止画部門

CGで制作するか、写真・グラフィック・CG等の画像をデジタル加工・合成・編集して作成した静止画。

【フォーマット】 解像度 2048×2048pixel 以内 ※複数枚で1タイトルでも可/但し4枚以内

【ファイル形式】 JPEG

#### (2) 動画部門

CGで全編制作するか、実写・特殊効果、CG等の画像及び動画をデジタル加工・合成・編集して作成した動画。

【フォーマット】 解像度 1920×1080pixel 以下

【長さ(尺)】 最大3分間(タイトル・エンドロールがある場合も3分以内)

【ファイル形式】 下記のいずれか

- Windows の標準的な環境で、単体で実行できる動画再生のための exe ファイル
- Windows の標準的なビデオファイル (avi)、Windows Media Video ファイル (.wmv)
- QuickTime Player または Flash Player で取り扱い可能な動画 (mp4 ファイル等)

#### (3) インタラクティブ部門

Windows の標準的な環境(特別なソフトをインストールせずに動作する)、またはスマートホンやタブレット端末で動作するインタラクティブ作品で、以下①～④のいずれかに該当するもの。

①Windows パソコン用のWeb・ゲームコンテンツ作品。(Flash 作品などを含む)

②スマートフォンやタブレット端末用のアプリケーション作品。

③キーボード・マウス以外の入力デバイスを用いた作品。

④解析や実験結果、及び理論等を画像や動画を用いてビジュアルに表現(可視化)した作品。

【注意事項】

• web サーバー上での操作が必要な作品は応募フォームの所定欄に URL を記載することで作品提出とみなしますが、締切日以後の更新は一切認めません。

• 以下の内容を含む作品解説書を別途作成し、作品とともに提出すること。

[ i ] 開発・制作・動作環境

[ ii ] 作品制作に使用したアプリケーション・ソフトウェア・プログラム

[ iii ] 開発内容・制作内容

上記 [ ii ] のアプリケーション等を使用して、自身がどのような開発やプログラミングを行ったのかを具体的に記入すること。また、作品におけるオリジナル性や創意工夫をした箇所についても記入すること。

[ iv ] 作品の操作説明

• ②③④については、作品解説書に加えてモニターキャプチャ動画を含む操作風景を3分以内で作成し、作品とともに提出すること。

#### (4) 「Vine」部門

最近話題の6秒動画アプリ「Vine」を使って「法政大学」に関連したテーマで作品に応募してください。応募手順は次のとおりです。

1. Twitter で「@hosei\_digicon」をフォロー。

2. 「Vine」を使って、作品を撮影。

3. Twitter 連携機能を ON にして、作品題名とハッシュタグ「#hosei\_digicon2016」をつけて投稿

4. 応募者の Twitter のハンドルネームを応募フォームの指定欄に記載。

5. 「Vine」のプロフィールページから作品の URL をコピーし、応募フォームの指定欄に記載。

## 2. 応募資格

法政大学の学部、大学院、通信教育部に在籍の学生（科目等履修生等を除く）

## 3. 応募要項

- (1) 応募は個人または共同のいずれでも可能。（共同の場合は全員が応募資格を満たすこと）
- (2) 1部門につき、2点まで応募することが可能。
- (3) 他のコンテストに応募した作品は、大学が永続的に非独占的使用権（大学の広報媒体、ホームページ、イベント等に使用することができること）を保持できる場合に限り応募を認める。ただし、本学のデジタルコンテンツ・コンテストに過去提出したことがある作品は出品できない。
- (4) 他人の作品を無断で使用する等、著作権に抵触しないものであること。
- (5) 素材の使用および取扱いについては以下のとおりとする。

### 【全部門共通】

静止画の素材を使用する場合は、部門に関わらず、「応募フォーム」に出典を明記すること。

### 【静止画部門】

使用した全ての素材（写真・グラフィック等）を作品と一緒に提出すること。フリー素材については、「応募フォーム」に出典を明記すること。ただし、素材は自作のものが望ましい。

### 【動画部門】

素材（写真・グラフィック・テキスト・動画等）は、全て自作であること。  
ただし、フリー素材、著作権切れのものを使用する場合は、「応募フォーム」に出典を明記すること。  
音楽については、自作・著作権フリーのもの・著作権者の許諾を得たもののみ使用可。ただし、出典または許諾を受けた許諾先を「応募フォーム」に必ず明記すること。

### 【「Vine」部門】

- ・ 応募作品は、スマートフォンにインストールしたアプリケーション「Vine」を使って撮影し、Twitterにアップロードした動画とする。
- ・ 応募者自身が撮影し制作したオリジナルの作品とする。
- ・ 必ず「@hosei\_digicon」へのフォロー、作品題名とハッシュタグ「#hosei\_digicon2016」をつけて投稿する。
- ・ 応募者のTwitterのハンドルネームを応募フォームの指定欄に必ず記載すること。
- ・ 「Vine」のプロフィールページから作品のURLをコピーし、応募フォームの指定欄に必ず記載すること。
- ・ 2016年度末日まで、応募した投稿作品は削除せず、「@hosei\_digicon」へのフォローも削除しない。

### (6) 応募フォームについて

デジタルコンテンツ・コンテストHP（下記参照）からダウンロードし、漏れなく入力の上、応募作品とともにデータにて提出すること。

<ホームページアドレス> <http://www.hosei.ac.jp/campuslife/katsudo/digital/index.html>

### <参考/記入事項>

応募部門、応募者情報（氏名・連絡先など）、作品タイトル、作品テーマ（200字以内）、使用ソフトおよび制作・動作環境、使用したフリー素材等に関する事項、インタラクティブ作品 URL、応募者のTwitterのハンドルネーム、「Vine」投稿 URL など

## 4. 提出方法

1枚のCDまたはDVDまたはUSBメモリに以下を記録し、簡易なケース（封筒でもよい）に入れて提出すること。なお、「Vine」部門のみ応募する場合は、応募記入フォームのみを記録し提出すること。

- ① 作品
- ② 応募記入フォーム
- ③ 使用した素材 ※作品と混在しないようフォルダを分けること
- ④ 作品解説書（インタラクティブ部門のみ）
- ⑤ モニターキャプチャ動画を含む操作風景（インタラクティブ部門のみ）

上記媒体の表面およびケースに学生証番号と氏名を記入して提出する。

作品制作に使用したパソコン以外でファイルが開けるかどうか、提出前に動作確認を行うこと。

## 5. 提出期間

2016年9月28日(水) ~ 10月11日(火) (所属学部・研究科窓口へ提出。窓口時間内)

※Vine 部門についても、上記期間内の投稿作品を審査対象とし、応募フォームは上記提出期間内に提出する。応募フォーム提出期間以降の投稿・修正は一切認めず、審査対象とはしない。

## 6. 注意事項

- (1) Macによる作成者は、ファイル名に拡張子 (.jpg、.exe、.avi、.wmv、.mp4、.mov、.flv、.swf) を必ずつけること。
- (2) 作品の著作権は本人に帰属するが、大学は永続的に非独占的使用権(大学の広報媒体、ホームページ、イベント等に使用することができること)を保持する。
- (3) 入賞作品については、法政大学機関紙・ホームページ(動画など、部門によってはyoutubeを介して)等で公表する。
- (4) ホームページ等で公表するので、提出する作品の個人情報にはご注意ください。
- (5) 応募作品および提出した記録媒体は返却しない。提出前に必ずバックアップを取っておくこと。
- (6) 3D作品の審査は、2D環境下で行う。

## 7. 審査・発表・その他

- (1) 評価基準(全部門共通)

企画力・表現力・技術力・テーマ性を評価基準とし、その総合点で判断する。

- (2) 審査結果は12月2日に学部・学科・学年・氏名・作品名とともに大学HPで発表する。
- (3) 入賞者及び入選者には賞状・賞金を贈ります。なお、「Vine」部門は、入賞のみです。

グランプリ	20万円	全体で1点
優秀賞	10万円	各部門で1点
佳作	5万円	各部門で2点以内
入選	1万円	各部門で若干点
「Vine部門」入賞	1万円	若干点

- (4) 入賞者および入選者に対する授賞式を実施する。

【授賞式】日時：未定

場所：法政大学 市ヶ谷キャンパス(会場未定)

※日時・会場等の詳細は決定次第ホームページでお知らせします

## 8. 問い合わせ先 学務部教学企画課 (E-mail: digicon@hosei.ac.jp)

以上

法政大学HP → キャンパスライフ → 課外活動  
→ デジタルコンテンツ・コンテスト

2016年5月30日

法政大学