

報道関係者各位

2012年6月19日(火)

日本マイクロソフト × デジタルハリウッド

『グローバルソーシャルゲーム リーダーシップ プログラム 2012』

3月12日に開幕したグローバルソーシャルゲーム開発プログラム

「グローバルリーダーぶっこみ育成キャンプ」

グローバルソーシャルゲーム開発・前半戦の中間プレゼンテーションイベント

## 【1st ぶっこみプレゼンPARTY】

日程:2012年6月28日(木) 19:30~

会場:デジタルハリウッド東京本校

日本初の株式会社による専門職大学院、デジタルハリウッド大学大学院(運営会社:デジタルハリウッド株式会社、本社/本校:東京都千代田区、代表取締役社長兼 CEO:古賀鉄也、学長:杉山知之)と、日本マイクロソフト株式会社(本社:東京都港区 以下日本マイクロソフト)は、2012年3月12日に開幕したソーシャルゲーム業界のグローバルリーダーの育成を主目的とした『グローバルソーシャルゲーム リーダーシップ プログラム 2012』(以下GSGL)において、「グローバルリーダーぶっこみ育成キャンプ」内で取り組んでいたソーシャルゲーム開発・前半戦の中間プレゼンテーションとなる、「1st ぶっこみプレゼンPARTY」を、6月28日に開催いたします。

「1st ぶっこみプレゼンPARTY」は、各ぶっこみチームが手がけたソーシャルゲームの企画に対して、一般参加者による会場での投票、スポンサーによる投票によって順位が決定いたします。

投票は「企画プレゼンテーション」、「デモンストレーション」、「パッション」の3ラウンド制で各投票の総合合計で順位を競います。

また、最終的に第1位のチームに投票された方を抽選で「Xbox 360 Kinect Star Wars Limited Edition」、会場にて第1位に投票された方の中から抽選で「デジハリオンラインスクール3ヶ月間(HTML5、JavaScript等)の受講券(詳細は会場)やその他商品券等が当たる目玉企画も予定しています。

また、8月25日開催される「ファイナル ぶっこみプレゼンPARTY」にて入賞した上位チームへのインセンティブの内容が最後に発表されます。

### 【開催概要】

- ・開催名 :「1st ぶっこみプレゼンPARTY」
- ・日程 :2012年6月28日(木)
- ・時間 :19:30~22:00
- ・会場 :デジタルハリウッド東京本校(御茶ノ水)
- ・定員 :150名
- ・対象 :どなたでもご参加できます
- ・会費 :無料



・申込 : 下記よりお申込ください。

<http://school.dhw.co.jp/p/gsgl>

## 【タイムテーブル 19:30-22:00】

1. 開会
2. チーム紹介
3. プレゼンテーション  
Round 1 企画プレゼンテーション【投票】  
Round 2 ソーシャルゲームデモンストレーション【投票】  
Round final パッション【投票】
4. 投票結果発表
5. 表彰式
6. 総括
7. 一般投票者プレゼント発表
8. 閉会

## 【1st ぶっこみプレゼン PARTY 参加チーム】

- Team A+ ゲームタイトル「Space Friends」  
Team Blazil ゲームタイトル「Bicycle World」  
Team AwA ゲームタイトル「Struck KANJIs !!!」  
Team E ゲームタイトル「THE KING OF ZAN」  
Team .bite ゲームタイトル「Word Hunter」

※タイトル名は変更する場合がございます。

## 【協賛】

ゴールドスポンサー 株式会社グループス

シルバースポンサー 株式会社さくらソフト／株式会社アーキ・ヴォイス／アプリやろうぜ byGMO

## 【申込方法】

グローバルソーシャルゲーム リーダーシップ プログラム 2012 Web サイトよりお申込ください。

<http://school.dhw.co.jp/p/gsgl>

## 【グローバルソーシャルゲームリーダーシップ プログラム 2012 とは】

HP : <http://school.dhw.co.jp/p/gsgl/about/>

Facebook : <http://www.facebook.com/MSGSG>

### ■目的

日本が世界に誇る IP の海外輸出拡大による国内産業活性化。特に「ソーシャルゲーム業界」の海外事業展開支援

### ■背景

近年、世界でのスマートフォンの急激な普及や Web ソリューション化により、日本の優れた IP のグローバルシェア獲得のために国内大手 SNS プラットフォーム企業やゲームを開発提供するソーシャルアプリプロバイダー(以下、SAP)がスマートフォンへの対応や海外進出を強化しています。国内ソーシャルゲーム市場は 2011 年に 2,000 億円規模に達すると見通し※といわれており、今後数年間にグローバル市場で数

倍以上まで急成長すると言われていました。

一方、急成長の代償としてサービス開発人材が不足しており、同時に当該人材の輩出スキームが国内で確立されていないのが現状です。また、海外展開で成功を収めている日本企業も少なく、海外展開のノウハウやナレッジ共有のスキームが国内で確立されていない課題があります。

このような背景から、スマートフォン、ソーシャルメディア時代に、世界と競争できる SAP の海外進出を、質の高いグローバル人材育成により支援することを目標に、デジタルハリウッド大学大学院と日本マイクロソフト株式会社が運営主体となり、その他複数の協賛企業の支援のもと、GSGL を開催。即戦力となるグローバル人材輩出と業界ナレッジの提供および共有を目指すこととなりました。

(※出所:株式会社シード・プランニング)

#### \*1 グローバルリーダーぶっこみキャンププログラムとは

審査に通過したプランナー、デザイナー、エンジニアのチームによって、メンターの指導からヒントを探りながら、グローバルユーザーに特化したソーシャルゲームの企画、開発、公開、運用を 6 ヶ月間で実践していただくプログラムです。Windows Azure Platformを活用してfacebookに公開、グローバルユーザー5万人獲得を目標としている。

#### \*2 Windows Azure Platform とは

Windows Azure Platform は、マイクロソフトのデータセンターから、インターネット経由でコンピューティングリソースを提供するマイクロソフトのクラウドアプリケーションプラットフォームです。データセンター(ヨーロッパ 2 か所、米国 2 か所、アジア 2 か所)を展開し、さらにコンテンツデリバリーネットワークを世界で 24 か所を持つグローバル展開に対応したサービスです。また、日本のゲーム開発者は、必要に応じて必要な分だけコンピューティングリソースを利用することが可能だけでなく、煩雑なデータベースや OS の運用作業の多くをマイクロソフトがサービスとして提供するため、より戦略的な企画やアプリケーションの開発にリソースを投入することが可能となります。さらに Windows Azure Platform では、NET Framework に加え、PHP、Java、Ruby、Perl など、幅広い開発環境に対応しています。

#### 【お問い合わせ】

「GSGL2012」事務局 (デジタルハリウッド内)

Mail : [tokyo-fr@dhw.co.jp](mailto:tokyo-fr@dhw.co.jp) TEL:0120-386-810 03-5281-9221 (受付時間:10時~21時)

#### 【プレスリリースに関するお問い合わせ】

デジタルハリウッド株式会社 広報室:川村

mail:[press@dhw.co.jp](mailto:press@dhw.co.jp) TEL:03-5281-9248

日本マイクロソフト株式会社 社長室

コーポレートコミュニケーション部 宮田

mail: [mstkpr@microsoft.com](mailto:mstkpr@microsoft.com) TEL:03-4535-8055 (部門代表)

デジタルハリウッド公式サイト : <http://www.dhw.co.jp/>

学長ブログ「スギヤマスタイル」: <http://www.facebook.com/SugiyamaStyle>

過去のプレスリリース: <http://www.dhw.co.jp/pr/release/>