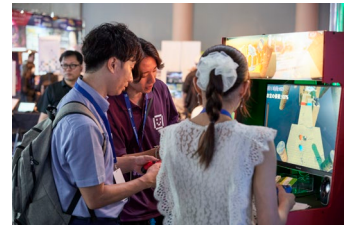


大阪電気通信大学がインディーゲーム国内最大級の祭典 「BitSummit PUNCH」に10年連続の出展！

～学内選考を勝ち抜いた11作品を展示、学外教育研修プログラムなど新デジタルゲーム学科の挑戦が始動～

大阪電気通信大学（大阪府寝屋川市・四條畷市／学長：塩田邦成）は、5月22日（金）・23日（土）・24日（日）の3日間、みやこめっせ（京都市勧業会館）で開催されるインディーゲーム国内最大級のイベント「BitSummit PUNCH」にブースを出展します。2017年の初出展から数えて今年で記念すべき10回目の参加となり、昨年同様に「ブロンズスポンサー」として本イベントをサポートしています。



昨年の出展の様子

【本件のポイント】

- インディーゲーム国内最大級のイベント「BitSummit PUNCH」にブロンズスポンサーとしてサポート
- 2017年の初出展から数えて、今年で節目となる「10回目」の出展
- 「デジタルゲーム」「2D/3Dグラフィック」の2部門で厳しい学内審査を勝ち抜いた、11作品を展示
- 強化指定クラブ「OECU eSports」がインディーゲーム開発者へインタビュープロジェクトを敢行
- 本学教員がサポートする「BitSummit Gamejam」ブースに本学から15人の学生が参加
- 今春改組の「新デジタルゲーム学科」が学外教育研修プログラムとして1年生全員が見学

【本件の内容】

本学は2003年、日本の大学に先駆けて「デジタルゲーム学科」を開設し、ゲーム教育のパイオニアとして歩んできました。今春、時代の変化に合わせたより学びを実現するためにデジタルゲーム学科を改組。その記念すべき年となる今回、様々な取り組みを展開しています。

今回も全学部学科を対象に出展作品を募集し、書類審査、中間審査を経て、4月25日（土）に模擬展示形式の「最終審査会」を実施。各審査段階で、多様な領域の教員から制作に対する実践的なアドバイスや、UI/UX（ユーザー体験）へのこだわりについて厳しい審査が行われました。この激戦を勝ち抜き、最終審査を通過した「デジタルゲーム作品」6作品、「2D/3Dグラフィック部門」5作品の計11作品が本イベントのブースに展示されます。当日、開発に携わった学生自身がブースに立ち、来場者への説明や試遊対応を行います。さらに、本学デジタルゲーム学科の森善龍准教授とナガタタケシ准教授がサポートする

「BitSummit Gamejam」のブースが展示され、本学からも15人の学生が参加します。また、強化指定クラブ「OECU sSports」が、ゲームをプレイする側からの視点を活かし、出展しているインディーゲーム開発者へのインタビュープロジェクトを予定しています。

新たな試みとして、新デジタルゲーム学科の学外教育研修プログラムを組み込み、1年生全員がフィールドワークとして見学。入学直後から世界最前線のインディーゲームに触れることで、クリエイターとしての感性を刺激します。

【BitSummit PUNCH開催概要】

日 時：2026年5月22日（金）、23日（土）、24日（日）10時～17時
※5月22日はビジネスデーになりますので、一般の方の入場はできません。

場 所：みやこめっせ（京都市勧業会館）
※詳細はBitSummit公式サイトにてご確認ください。

<https://bitsummit.org/>

【本プレスリリースに関するお問い合わせ先】

学校法人大阪電気通信大学 法人事務局 広報部広報課 担当：東
TEL：072-824-3325 FAX：072-824-1141 MAIL：kouhou@osakac.ac.jp