



SPA JAM2016 東京 C 予選を開催！ 最優秀賞は「BOSH」

2016年5月16日

スマートフォンアプリジャム 2016 実行委員会
一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

5月14日(土)から15日(日)にかけて、SPA JAM2016 東京 C 会場での予選が、専門学校生、大学生、社会人等の多様な合計12チームが参加して開催されました。当日「パーティーを思いっきり盛り上げる」というテーマが発表され、SPA(温泉地)で開催される本選出場権を目指して熱い戦いが繰り広げられました。

オープン・イノベーションを実現する参加者全員のアイデアソンからはじまり、ハッカソンにおいて開発された様々なアプリが発表されました。審査は、テーマ性、ユニークさ、実装力、プレゼン力の項目で行われ、最優秀賞として本選への出場権を得たのは、以下のチームです。

東京 C 会場

チーム名: BOSH

アプリ名: Ohgirix!

チームメンバー: 廣瀬 雄大、伴 幸祐、鈴木 孝明、大塚 眞美

アプリの内容:

パーティー会場の参加者同士でイベントを盛り上げる大喜利形式のユーザ参加型アプリを開発。

手元のスマートフォンに大喜利のお題が表示され参加者一人一人が大喜利を投稿できる。その後、皆の解答が参加者のスマートフォンに表示されて「Oh No!」か「イイね!」を投票でき、一定の割合で「イイね!」が投票されると派手な演出がインタラクティブに表示されるという仕組み。大喜利という古典的な題材をスマートフォン上で手軽に開催させることができるユーザー体験と、パーティーを盛り上げるためのアプローチをキレイにまとめて実現させた。

テーマ性に合わせた内容とその実装力、わかりやすいプレゼンテーションとデモにより審査員から高い評価を得ることとなった。

他にも優秀賞として「Infinity Eight」（代表：宇都宮 綱紀）、「Neguse」（代表：迫 康晃）、「吞んだくれクラフターズ」（代表：林 風肖）の3チームが表彰されました。

※最優秀賞に加えて、全国の予選で優秀賞となったチームから選出された最大2チーム、および全国の予選に出場した学生チームの中から学生枠として選出された1チームが、本戦出場権を獲得します。

【審査員】

佐々木 智之 氏 株式会社 gumi President Office, publishing executive
島村 友造 氏 株式会社サイバード シニアエンジニア
古野 雅人 氏 ソフトバンク株式会社 +Style

【出場チーム（開発アプリ）】

「Always Neet」（パーティーインディアンポーカー）
「BOSH」（Ohgirix!）
「Infinity Eight」（Clumsy Blitz）
「Neguse」（Passionable）
「Thermae Futurae」（Conversator）
「togeipi」（カンパる）
「WCDI」（Hanas Own(ハナソウ)）
「シーエスレポーターズ第02小隊」（LOVE CALL）
「デジテニジャパン」（直劇）
「どんぶり勘定」（party de party）
「レッドインパルス」（DrinQ）
「吞んだくれクラフターズ」（SUPER BULLET TIME!!）

今後開催される全国5地域（札幌、仙台、東京D、東海、福岡）の予選のうち、東海を除く4地域では参加チームを募集中です（東海予選は締め切りました）。世界への階段をのぼるネクストクリエイターの応募をお待ちしております。予選参加者には、特製 SPAJAM2016 ステッカーをプレゼントいたします。

詳細は下記の公式サイトをご参照の上、ふるってご応募ください。

SPAJAM2016

<http://spajam.jp/>

記

<SPAJAM2016 とは>

「温泉でハッカソン」を合言葉に、これからのモバイルコンテンツ業界にイノベーションを起こすことが期待されるネクストクリエイターを想定して、スキルを向上するための競技（ハッカソン形式）と交流の場を提供する大会です。

全国6地域9会場で開催する予選において、最優秀賞を受賞した各1チーム、優秀賞を受賞したチームの中から実行委員会によって選出される最大2チーム、学生枠として予選に出場した全ての学生チームから実行委員会によって選出される1チーム、合計12チームが本選に出場することができます。

本選は名称のとおり SPA（温泉地）において2泊3日で開催します。

<協賛・協力企業>

ガンホー・オンライン・エンターテイメント(株)、(株)コロプラ、ソフトバンク(株)、(株)ドワンゴ、富士通(株)

(株)Aiming、(株)gumi、(株)Cygames、(株)サイバード、(株)第一興商、(株)ディー・エヌ・エー、(株)バンダイナムコエンターテインメント、フリーユ(株)(株)NTT ドコモ、グレートインフォメーション(株)、(株)サミーネットワークス、(株)ジークレスト、LINE(株)

IT media、アンドロイダー、ケータイ Watch、ソーシャルゲームインフォ、ファミ通 App、4Gamer.net

アルプス電気(株)、(株)イオレ、テックウインド(株)、(株)デジタルハーツ、(株)ニッポン放送、Nordic Semiconductor ASA、FULLER(株)、(株)モンテール、ユニティテクノロジーズジャパン合同会社

▼本リリースの PDF 版および画像素材掲載先はこちら

https://www.mcf.or.jp/temp/spajam/mcf_release_20160515spajam.zip

◆一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム（略称：MCF）

モバイルコンテンツ関連産業の健全な発展のため、消費者や関係団体等と円滑な関係を構築し社会との共存共栄を目指して、業界及び会員の活動をサポートしていくことをミッションとして活動している業界団体です。

会員数はコンテンツプロバイダーを中心に134社（2016年5月11日現在）

<https://www.mcf.or.jp/>

＜本リリースに関するお問い合わせ先＞

■一般社団法人モバイル・コンテンツ・フォーラム

担当者：岸原 孝昌、前川 浩之

東京都渋谷区東 3-22-8 サワダビル 4 F 〒150-0011

Tel : 03-5468-5091 Fax : 03-5468-1237

E-mail : info@mcf.or.jp URL : <https://www.mcf.or.jp/>

