

**SG Jam<sup>2</sup>** 第2回シリアスゲームジャム

**Game Jam for**

**“Cyber Security Education”**

<http://www.mediadesignlabs.org/seriousgame/>

プレイベント

事前講習会

主催:シリアスゲームジャム実行委員会



東京工科大学  
Tokyo University of Technology

協力



講習会協力



会場協力



# アジェンダ

9:00 集合, 会場準備  
9:30 受付  
9:45 あいさつ

日本大学 古市昌一  
東京工科大学 三上浩司  
関係者・参加者紹介

10:00 サイバーセキュリティ講習  
(株)ラック 宮田康

11:30 今後のスケジュール説明  
学生交流会

11:45 撤収準備  
12:00 解散

# 今後のスケジュール

5月11日（日）

【事前講習会】@GMO Yours

【チーム編成, ペラ企画作成(複数案)】

5月26日の週は, ペラ企画内容について先生と調整し, アドバイスをもらった上でチームとして制作するか否かを決めること. 制作しない場合も作成したペラ企画は提出すること.

5月29日（木）

5月30日（金）

【ペラ企画を各大学委員宛て提出】

5月31日（土）

【HP上で全ペラ企画発表】

※提出されたペラ企画は, 制作しないものも含めて全てHP上で発表する.

6月 1日（日）

【制作会議・素材集め等】

※テストジャムに向けて準備作業をチーム毎に実施する.

6月27日（金）

6月28日（土）

【ジャム 1日目 制作】 @各大学(予定)

9:00~18:00 (会場毎のルールで実施)

6月29日（日）

【ジャム 2日目 制作】 @東京工科大(予定)

9:00~15:00 制作

15:00~17:00 発表

以後

※制作したゲームはHP上で公開するとともに, 引き続きブラッシュアップしたゲームは改訂版をHP上で公開する.

# “課題説明” (1/2)

## 以下の課題解決を目的とした シリアスゲームを開発せよ！

- 我が国においては、サイバーセキュリティに関する知識と対処能力を持った人材の不足が問題となっている。進歩が著しいサイバーセキュリティ技術に関しては、従来の学校教育等による手法だけでは不十分だと言われており、新しい手法としてシリアスゲームを利用する方法が期待されている。
- 我々は、テストジャムの事前講習会において“標的型攻撃メール”による脅威について学んだ。テストジャムにおいては、ここで学んだことを基本とし、次ページに示す目的を達成可能なシリアスゲームを企画し制作することを課題とする。

# “課題説明” (2/2)

- サイバーセキュリティに関する知識獲得
- サイバーセキュリティの対処能力訓練

※標的型攻撃メールについて考慮した上で、  
その他の脅威を想定しても構わない

- 対象とするユーザは限定しないが、企画段階において必ず対象ユーザを明確にし、ペラ企画に明記すること。

# ペラ企画

- 企画は個人またはグループで行い，成果を「ペラ企画」として所定の期日までに提出する。提出前には必ず内容に関して先生と相談し，チームとして制作するか否かを判断した後に提出すること。提出されたペラ企画はテストジャムの成果の一部として全件HP上で公開する。
- ペラ企画の例は第1回シリアスゲームジャムHP参照のこと

# 制作

- 制作はチームで行い，テストジャムとして予定された2日間に集合作業を実施する以外にも，事前にチーム毎に制作作業を実施しても良い。
- ゲーム開発言語及び環境
  - 原則Web上でプレイできる環境であればいずれの言語及び環境でも良い。ただし，ゲーム提出時には動作環境及び条件等を明示のこと。
  - 例：UNITY, JavaScript, Java AppletあるいはFlash等

# 情報共有手段

- 情報提供は原則HPから
  - <http://www.mediadesignlabs.org/seriousgame/>
- 参加者同士の情報共有
  - Facebookページを準備予定

Any questions?