

ゲームエンジンでアニメーションをつくるハッカソン

“若手”アニメクリエイター×ゲームクリエイターによる
”完パケ”アニメーション制作

アニメ×ゲーム ラムダ×Unity×UE2

UNLIMITED ENERGY

IN
KYOTO

京都

日時: 8月1日(土), 2日(日)

会場: 京都デザイン&テクノロジー専門学校 +ブラッシュアップ期間: 8/3~8/23正午
〒600-8357 京都市下京区五条通猪熊西入柿本町596

審査員



りょーちも氏
アニメーター・キャラクターデザイナー
アニメーション監督・CGディレクター
Blenderおじさん



平澤 直氏
アニメプロデューサー
株式会社グラフィニカ代表取締役
アーチ株式会社代表取締役



林 和哉氏
プロデューサー・ディレクター
駿河台大学メディア情報学部教授
株式会社オプティカルフォース執行役員
ANiC理事



濱中 良氏
株式会社Onakama
代表取締役・ANiC理事



篠山 範明氏
EPIC GAMES JAPAN
Customer Success Director

参加者向けオンラインセミナー

7/24(金) 19:00~21:00
ON YouTube

ラムダ×UnityでMV制作入門!
+メンターと振り返るアニメ×ゲームジャム

講師



林 和哉氏

トーク
ゲスト



小宮 彬広氏



坂本 一也氏

アワード発表&授賞式& スペシャルトークイベント 京まふ2026にて開催!

- 日程: 2026年9月19日(土)
- 時間: 13:00~15:00
- 会場: 京セラ美術館 講演室

気になる
トークゲストは
後日発表!



募集概要

- 対象
- ・アニメ・ゲームクリエイター・エンジニア
 - ・ゲームエンジンやCGを用いたアニメ制作に関心のある学生やクリエイター
 - ・アニメ・ゲーム業界で働き始めた若手クリエイター、エンジニア
 - ・ゲームエンジンを使用したアニメ・ゲーム等の制作経験のある方
 - ・デザイナーやエンジニア、作曲家、クリエイターでアイデアを形にするのが好きな方
 - ・アニメ・ゲーム人材育成に関わっている(学校での指導、コミュニティ活動、SNSでの発信等)、もしくは興味のある方

- ※本事業では、UE、Unityなどのゲームエンジンを使用しますが、経験のない方でも参加可能です。
- ※性別、国籍等不問。チーム(グループ)でも応募可能ですが、本事業は新たなコミュニティづくり・チームビルドを目的としておりますので、個人での参加を推奨します。
- ※8/1,2の2日間~ブラッシュアップ期間中まで参加できる方

申込フォーム



参加費

無料

★宿泊・交通費は自己負担となります
★事前イベントはオンラインで実施

申込締切

7月27日(月) 18:00

定員

35名

※応募者多数の場合は、技術の習熟度や経験値などを考慮した選考をさせていただきますので、あらかじめご了承ください。

協力



京都デザイン&テクノロジー専門学校



UNREAL ENGINE

wacom



連携



運営



アニメ×ゲームジャム UE2 in 京都 参加方法とその後の流れ

- ▶参加説明会を各地イベントにてオフラインで開催(下記実施スケジュール参照)
- ▶ANICホームページ(チラシ表面の二次元コード)から、参加申し込み
- ▶参加者に向けたイベントをオンライン開催(メンターによるトークセッション、ゲームエンジンやツールの紹介、チュートリアルなど)
- ▶選考後、当選された方はイベント専用のDiscordへ招待
- ▶参加者は8/1、2に京都にて開催するハッカソンイベントにて、ゲームクリエイター、アニメクリエイターを中心に、4〜5名程度を1チームとして2日間のアニメ制作ハッカソンにチャレンジ
- ▶各専門分野のメンターによる各チームへのメンタリングあり
- ▶ハッカソン最終日に中間発表し、その後8/23正午締切までをブラッシュアップ期間とします。
- ▶アワード発表と授賞式を京まふ(9/19 13:00〜)にて開催します。

タイムスケジュール(予定)

8/1(土)	10:00 オープニング
	10:30 アイスブレイク
	11:15 アイデアピッチ
	11:30 チームビルディング
	12:00 ランチ交流会
	13:00 ハッカソンスタート
	20:00 1日目クローズ
8/2(日)	10:00 2日目スタート
	12:00 音声収録
	15:00 音声収録終了
	17:00 仕上げ作業
	18:00 中間発表/コメント
	19:30 懇親会
	20:00 終了/解散

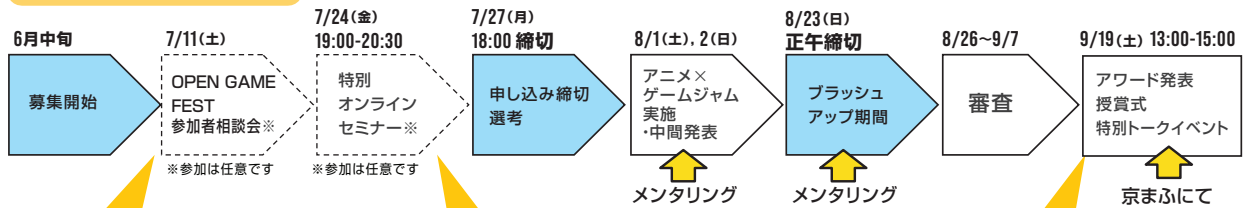
参加者のメリット

- 演出面：現役のアニメクリエイターから直接、演出の助言や指導をしてもらうことができます
- 技術面：ゲームエンジンを使用する際の技術メンターへの相談、コーディング、質疑応答など
- ネットワーク：アニメ、ゲーム業界を目指す同世代の方々、業界で働く先輩と出会い、交流ができます
- とにかく完成させる！：クリエイター、エンジニアにとって重要なポートフォリオとなる作品を、チームで、短期間で、完成させることができます



▲ 前回の完成映像はこちら！

実施スケジュール



Open Game Festにお越しの方

会場にて、アニメ×ゲームジャム
参加相談受付中

7/11(土) 10:00~17:30

アニメ×ゲームジャムとは？

会場にて、アニメ×ゲームジャムへの参加相談を受け付けます。興味のある方は、ぜひスタッフまでお声がけください。

参加者向けオンラインセミナー

7/24(金) 19:00~21:00
ON YouTube

ラムダ×UnityでMV制作入門！
+メンターと振り返るアニメ×ゲームジャム



アワード発表&授賞式 & スペシャルトークイベント

京まふにて開催！

日程:2026年9月19日(土)
時間:13:00~15:00
会場:京セラ美術館 講演室

モーションキャプチャー機材提供

SONY mocopi



mocopi®は6点または12点の小型センサーを装着するだけで、どこでも手軽に3Dでフルボデイトラッキングできるモーションキャプチャーシステムです。当日お気軽に体験ください！

画像はmocopi Proキット(12点版)のイメージです。

3Dモデル提供

プレタコンポジット
pret-a-composite

by コトブキヤ

人気イラストレーターにデザインによる、かわいらしい3Dアバター製品。VRサービスやVTuber配信などでご自身のアバターとしてご利用OK。全20製品+コラボ製品を多数展開中！



プレタコンポジット
販売サイト

3Dモデルデザイナー



寺田でら



いわこ脳



Gurin.



わす

今回も豪華メンター陣がバックアップ！



糸曾 賢志氏
アニメーション監督
大阪成蹊大学
芸術学部長・教授・投資家



坂本 一也氏
株式会社MAPPA
CGI局 大阪スタジオ
作画演出室 室長



小宮 彬広氏
株式会社グラフィニカ
京都スタジオ 代表
技術開発プロジェクト 本部長



宇野 剛氏
株式会社グラフィニカ
京都スタジオ
ディレクター 演出



まつだす氏
京都精華大学講師
OCA大阪デザイン&
テクノロジー専門学校講師



小倉 理生氏
株式会社種々企画
プロデューサー
FXデザイナー



大森 大地氏
株式会社サンジゲン
サブセクションマネージャー
演出:CGディレクター



北村 英之
京都芸術デザイン
専門学校講師
同志社大学大学院講師



橘 茂生
ANIC副理事長

