

2026年3月23日

国際理工カレッジとの産学連携ゲーム開発プロジェクト、最終発表会を開催

～ゲーム開発プロジェクトを通じ未来の社会を創る人材を育成～

株式会社千葉興業銀行（頭取 梅田 仁司）と、学校法人国際理工学園 専門学校国際理工カレッジ（理事長 竹井 透）は、2025年11月より開始した産学連携プロジェクトの集大成として、2026年2月24日（火）にゲーム制作の最終発表会を開催いたしました。本プロジェクトは、「未来の社会を創る人材を育成する」という両者の共通理念のもと、当行イメージキャラクター「ちばコーギー」を活用したオリジナルゲームを学生が開発する取り組みです。約4ヶ月にわたる開発期間を経て選抜された5チームが、創意工夫を凝らした作品を発表いたしました。厳正なる審査の結果、最優秀作品には4年生チームが制作したアクションゲーム「ぐるっとコインハント」が選出されました。

今回制作したゲーム作品は、2026年4月中旬頃を目途に当行公式スマートフォン用アプリ「ちば興銀アプリ」で一般公開し、みなさまに楽しんでいただけるよう準備を進めております。詳細は決定次第、改めてお知らせいたします。

当行と国際理工カレッジは、今後もこのような産学連携の取り組みを継続し、千葉県の未来を担うデジタル人材の育成と、地域社会の活性化に貢献してまいります。

記

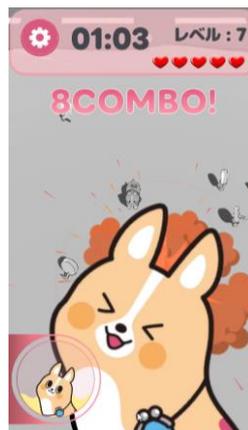
1. プロジェクトおよび最終発表会の概要

開催日時	2026年2月24日（火） 12:45～17:00
開催場所	専門学校国際理工カレッジ
参加学生	113名（ゲームクリエイター科 プログラマーコース デザイナーコース）
開発期間	2025年11月～2026年2月
審査員	千葉興業銀行 デジタルイノベーション部 部長ほか行員3名

2. 最優秀作品「ぐるっとコインハント」

制作チーム	矢永 莉菜さん / 和田 菜々子さん / 白鳥 美羽さん / 征矢 真佳さん
内容	隙間時間に誰でも簡単に遊べる、ちばコーギーを操作してコインを集める爽快アクションゲーム
評価点	ゲームとしての面白さと独自性に加え、完全新規で作成された3Dモデルデザインの愛らしさ、キャラクターの世界観を活かした演出が高く評価されました。

※ゲーム画面のイメージ



3. 最終発表会の様子

当日は、選抜された5チームが審査員を前に緊張した面持ちながら、自らが手掛けたゲームに大きな自信と熱意を持って発表に臨みました。各チームが、企画意図や開発プロセス、苦労した点や工夫した機能について、熱心に説明を行いました。発表では、「アクション」、「アドベンチャー」、「脳トレ」、「パズル」など多岐にわたるジャンルの作品が披露され、各作品の実演デモも行われました。

審査後の表彰式には「ちばコーギー」が登場し、会場は大いに盛り上がりました。学生たちは「ちばコーギー」との記念撮影を楽しみ、約4ヶ月にわたるプロジェクトを締めくくる充実した一日となりました。



4. プロジェクトの成果と学生の声

参加した学生へのアンケートでは、満足度が5段階評価で平均4以上となり、「とても良かった」、「良かった」という回答が大多数を占めました。企業キャラクターという制約条件下での開発経験や、異種コース（プログラマーとデザイナー）混成チームでの協働を通じ、「チームワーク」、「企画力」、「スケジュール管理」などの実践的なスキルが大きく向上したという成果が得られました。

【参加学生からのコメント（抜粋）】

- 実際にテーマに沿ってゲームを企画制作し、スケジュール調整しながら開発を進め、クライアントの前で発表するという経験がなかったので、とても有意義な時間を過ごせました。
- チーム開発という授業はあるのですが、プログラマーコースだけ、デザイナーコースだけという形でプログラマー、デザイナーコース両方でチームを組むことができとても良い経験になりました。

以上