



例.お互いに支えあえる都市

例.さいたま たろう

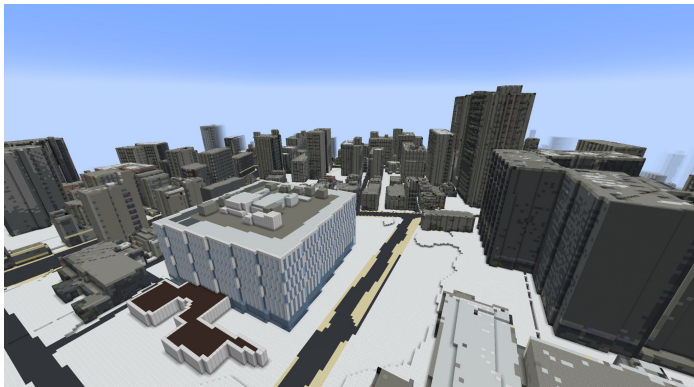
未来のまち部門:住みたい！訪れたい！さいたまの「未来のまち」をつくろう

作品の場所

例

- 「大宮区役所周辺」を活躍した場所として選びました。
- 理由: 区役所を人の集まる中心として考え、その周りに新たな施設を配置することで人と人とのつながりが増えるのではと考えたからです。

など



制作前

制作したマインクラフトワールドのスクリーンショット

制作後

審査の視点:テーマ性

テーマをワールドの中で表現できているか。テーマについて何を考えて作ったかをしっかりと伝えられているか。



例

- テーマは「お互いに支えあえる都市」
- 年代等の壁を超えて、色々な人が交流できることを考えて、勉強用の施設やアミューズメント施設、一息付けるカフェ等を表現しました。

など

テーマ性に関する、制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

テーマ性に関する、制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

審査の視点:独創性

自由な発想で、他の作品にはない自分だけの要素やポイントがあるか。夢が膨らむ楽しい作品になっているか。



例

- 作品のポイントは、建物を色で分けるという要素です。
- 色分けをすることで外からでも何の施設かわかるようにしています。
- その他、区役所とすべての施設をつながるようにしました。区役所での用事が済んだ後の時間を他の施設で使いやすいうようにという意図があります。

など

独創性に関係する、制作した
マイクラフトワールドの
スクリーンショット

独創性に関係する、制作した
マイクラフトワールドの
スクリーンショット

審査の視点：作品完成度

全体の統一感、詳細な部分までのこだわりなど作品全体としての完成度や総合的なクオリティが高いか。



例

- 作品全体として、訪れたくなるワクワクした街を意識しました。
- 一番こだわった点は建物の造形です。建物の色味だけでなく形にもこだわり、住んでいる人や他の地域から来る人にワクワクしてもらえるようなデザインを意識しました。

など

作品完成度の記述に関係する、
制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

作品完成度の記述に関係する、
制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

審査の視点:技術力

プログラミング的思考や技術が活用できているか。



例

- レッドストーン回路を用いて、ライトアップができるように工夫しました。

など

技術力の記述に関係する、制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

技術力の記述に関係する、制作した
マインクラフトワールドの
スクリーンショット

審査の視点：さいたま愛

さいたま市をより良い未来に変えていこうという思いが表現されているか。



例

- さいたま市に住む人がお互いにコミュニケーションの取りやすい環境で生活するという未来の暮らしを考え、創造しました。
- この作品が実現することで、今より市民同士の交流が生まれると思います。それぞれがつながりを持ったあたたかいまちにしたいです。

など

さいたま愛の記述に関係する、
制作した
マイクラフトワールドの
スクリーンショット

さいたま愛の記述に関係する、
制作した
マイクラフトワールドの
スクリーンショット

おわりに



例

- 初めて作品づくりと応募をしました。考えていることを実際にマインクラフトの世界でつくるのは少し難しかったですが、とても楽しかったです。
- 自分でつくったこの街をもう少し発展させてみたいです。

など