

「ゲーム情報学研究会若手奨励賞」新設について

2014年4月1日

<趣旨>

ゲーム情報学研究会では、若手研究者の研究に対するモチベーションを高めるために表題の賞を新設する。本賞は、研究の総合的な完成度よりも、将来性、独創性、また、プレゼンテーションの工夫等、何らかの点で他と比べて大きく優れると評価された発表を積極的に表彰するものである。

<表彰対象>

受賞対象者は発表者とし、発表した研究会の開催年の1月1日時点で満31歳未満、かつ、発表時にゲーム情報学研究会の会員（もしくは、情報処理学会ジュニア会員）であることとする。受賞者、発表会ごとに1件を目安とする。

<選考方法>

発表会ごとに、その発表会の責任幹事が発表を聴講したすべての拡大運営委員<運営委員及び、運営委員経験者>によって、選考委員会を構成し、拡大運営委員会のMLなどを使って投票の上決定する。

<表彰方法>

研究会費の予算から、表彰状と表彰楯を用意し、受賞者に贈呈する。その年に開催された発表会の受賞対象者は、原則として、当該年に開催されるゲームプログラミングワークショップの懇親会会場において表彰する。

(特典として、懇親会費のみ免除する。)

2016年7月14日改定

ゲーム情報学研究会主査 伊藤毅志