



株式会社 LITALICO  
2014 年 10 月 22 日

**IT×ものづくり教室「Qremo」とサイバードの人気サッカーゲームがコラボレーション  
サッカーゲーム制作ワークショップを 11/16(日)開催  
子どもの大人気スポーツ「サッカー」を題材にしたゲームプログラミングにチャレンジ!**



「障害のない社会をつくる」というビジョンの下、障がい者向け就労支援事業や子どもの可能性を広げる教育事業を全国展開する株式会社 LITALICO（本社：東京都目黒区、代表取締役社長：長谷川敦弥、旧社名：株式会社ウイングル）が運営する IT×ものづくり教室「Qremo（クレモ）」と株式会社サイバード（本社：東京都渋谷区、代表取締役社長：堀 主知ロバート）は、共同で小学校 3 年生～中学生を対象にしたゲームプログラミングワークショップ「Programming Challenge for Kids -Code for GOAL!! -」を 11 月 16 日（日）にサイバード本社にて開催します。



<ワークショップイメージ>



<制作ゲームイメージ>

**<大好きなサッカーをテーマに、オリジナルゲームを作ってみよう! >**

このワークショップでは、Qremo とサイバードのコラボレーションにより、これまで累計 200 万人以上がダウンロードしている人気スマートフォン用サッカークラブ育成ゲーム「バーコードフットボーラー」のキャラクター素材を活用し、小学生でも容易に扱えるプログラミングツール「Scratch(スクラッチ)\*」でのオリジナルサッカーゲームづくりに挑戦いただき、制作したゲームの発表まで行います。また、プログラミングやゲーム作り等に関心のある子どもたちに向けて、サイバードで働くエンジニアらによる質疑応答、オフィスツアーなども実施し、ゲーム開発に最前線に関わるエンジニアとの交流や、ゲーム作りの裏側を知ることができる機会を提供します。ゲームもサッカーも大好きという子どもに、ぴったりのイベントとなっています。

Qremo ではこれまでも人気ゲームとコラボレーションしたプログラミングイベントを複数開催し、大変好評をいただいております。今後も学校や企業とのコラボレーションを積極的におこない、通常の教室に留まらない幅広い対象に向けて、最新のデジタルツールを用いた「ものづくり」体験の機会を提供していきたいと考えています。

\*「Scratch(スクラッチ)」とは、MIT(マサチューセッツ工科大学)メディアラボにより開発された、小学生にも使える教育用のプログラミングツールです。簡単なマウス操作で、「動く」「回る」「大きくなる」「小さくなる」などのカラフルなブロックを組み合わせることで、プログラミングの基礎を体験することができます。

## 「Programming Challenge for Kids – Code for GOAL!! –」 概要

### ■ 内容

- ・「バーコードフットボーラー」のキャラクター素材を活用した、「Scratch」によるオリジナルゲームの制作
- ・制作作品の発表およびエンジニアからの講評
- ・サイバード社の仕事紹介・社員との質疑応答・オフィスツアー（予定）

### ■ 日時

11月16日(日)13:00~16:00

### ■ 会場

Theatre CYBIRD(株式会社サイバード本社内)  
東京都渋谷区猿楽町10-1 マンサード代官山  
(東急東横線 代官山駅より徒歩4分、JR 渋谷駅新南口より徒歩9分)

### ■ 対象年齢

小学校3年生~中学生

### ■ 定員

20名(※応募多数の場合は抽選となります)

### ■ 参加費

無料

### ■ 参加方法

下記の特設サイトからお申し込みください

<http://qremo.jp/event/?p=586>

### ■ お問い合わせ先

TEL : 03-5464-6255 (受付時間 10:00~19:00)

Mail : [it@qremo.jp](mailto:it@qremo.jp)

## 【Qremo について】

Qremoは、最新のITツールを用いて、遊びながら「ものづくり」を学び、子どもの創造性を引き出すことを目的とした専門塾として、2014年4月に東京・渋谷に開校しました。小学生から高校生までを対象に、「プログラミング・ものづくり・デザイン」の3分野から、子どもでも容易に扱えるプログラミングツールを用いたスマートフォン向けアプリの制作や、3Dプリンターを使ったオリジナルアイテムづくりなど、子どもの関心に応じて様々なデジタルツールを活用した「ものづくり」を自由に楽しみながら学ぶことができます。ものを「つくる」だけでなく、作りたいものや作った作品の発表・プレゼンテーションまでおこない、「伝える」コミュニケーションの促進も図っています。詳細は <http://www.qremo.jp/> をご覧ください。

## 【『バーコードフットボーラー(BFB)』について】



『BFB』は、プレイヤーがサッカークラブの監督となり、選手を育て、戦術を選択し、世界一を目指す本格サッカークラブ育成ゲームです。スマートフォンのカメラで身近にあるバーコードを読み取るとバーコード毎にユニークな3兆通りもの選手が生成されること、家庭用ゲームのような臨場感あふれる3D試合シーンが特徴です。また、これまでシリーズ累計で200万ダウンロードを達成。海外市場においては、現在8つの地域(香港/マカオ/韓国/台湾/タイ/シンガポール/マレーシア/インドネシア)へサービスを提供しております。また香港においては、App Store/Google Playにてトップセールス1位を記録し、ユーザー様からは日本同様、非常に高い評価をいただいております。

## ■アプリ概要

名称: サッカークラブ育成ゲーム『BARCODE FOOTBALLER(バーコードフットボーラー)』

配信開始日: Android 版 2013 年 7 月 31 日 / iOS 版 2012 年 12 月 12 日

配信サイト: Google Play / App Store

対象機種: Android 版 / 対応機種一覧

(<http://www.barcodefootballer.com/prea/whitelist.html>)

※対象 OS バージョン: OS4.0 以降

iOS 版 / iPhone4, iPhone4S, iPhone5, iPad2, iPad(第3世代)、iPad(第4世代)、iPad mini

※対象 OS バージョン: iOS4.3 以降

情報料: 基本プレイ無料(アイテム課金あり)



## ■アクセス方法

### 【Android 版】

アプリをダウンロードするには、Google Play にて『バーコードフットボーラー』で検索してください。

<https://play.google.com/store/apps/details?id=jp.co.cybird.barcodefootballer>

### 【iOS 版】

アプリをダウンロードするには、App Store にて『バーコードフットボーラー』で検索してください。

<https://itunes.apple.com/jp/app/id524354507>

### 【au スマートパス版】

au スマートパスのコンテンツ一覧からアクセスしてください。

URL: [http://pass.auone.jp/app/detail?app\\_id=159771000012](http://pass.auone.jp/app/detail?app_id=159771000012)

■『バーコードフットボーラー』公式サイト URL: <http://www.barcodefootballer.com/>

## 【サイバードについて】

会社名: 株式会社サイバード (<http://www.cybird.co.jp/>)

本社: 東京都渋谷区猿楽町 10-1 マンサード代官山

代表者: 代表取締役社長 堀 主知ロバート

創立: 1998 年 9 月 29 日

設立: 2006 年 10 月 2 日

事業概要: モバイルコンテンツサービスの提供およびモバイルビジネス支援  
クロスメディアソリューションの開発 / 提供  
モバイルマーケティング、モバイル広告 / モバイルプロモーション  
モバイルサイト構築、モバイルコマース  
次世代プラットフォームの研究開発など

## 【LITALICO について】

LITALICO(旧社名:株式会社ウイングル)は、2005 年 12 月設立以来、日本における社会問題としての「障がい者雇用」分野に着目し、一法人としては全国最多となる全国 44 拠点(2014 年 10 月時点)で事業所を展開しています。企業向けの障がい者雇用支援から始まった事業は、現在では障がい者向け職業訓練事業、そして障がい者の家族向け事業や教育事業など、その領域を広げています。幼児教室・学習塾「Leaf」を首都圏 32 箇所(2014 年 10 月時点)で開校しているほか、2014 年 4 月に、IT・ものづくり教室「Qremo」を東京・渋谷にオープンしました。詳細は <http://litalico.co.jp/> をご覧ください。