



株式会社スマイルブーム (SmileBoom Co.Ltd.)

本社 / 〒060-0809 札幌市北区北9条西4丁目7番4号 エルムビル
支社 / 横浜おもしろ研究所 / 〒231-0023 神奈川県横浜市中区山下町25-15 フューチャー山下町ビル

●本リーフレットに記載されている内容は2016年2月29日現在の情報です。
●本リーフレットにはリリース前の製品に関する情報も含まれます。製品の内容は、商用リリースの開始に先立って大幅に変更される場合があります。したがって、商用リリース開始時に、このファクトシートの情報が製品の内容を正確に記述・反映していない可能性があります。
●本リーフレットは、情報の供与だけを目的として提供されるものであり、株式会社スマイルブームはこのリーフレットに含まれる情報に関し、いかなる保証の明示も示唆も行いません。
●SmileBoom、SmileBASIC、スマイルベーシック、プチコン、プチコン3号、プチコンBIG、プチコンマガジン、プチコンマークツ、スマイルブーム プチ テベロッパは株式会社スマイルブームの登録商標または商標です。その他、記載されている会社名、製品名は、各社の登録商標または商標です。
Copyright (C) 2016 SmileBoom Co.Ltd. All Rights Reserved.

企業理念

北の大地 札幌から“おもしろ・愉快”届けます

私たち「スマイルブーム」は2008年に創立された、北海道札幌市を拠点とする小さなソフトウェアの開発会社です。

着実に実績を重ね、受託開発でも自社ブランドのソフトでも、一定の評価をいただけるようになり、近年は、教育事業などにも積極的に取り組んでいます。また、2014年には、横浜市に初の支社として『横浜おもしろ研究所』を設立するにいたりました。

変革と革新を続ける私たちですが、決してブレない軸があります。それは、私たちの根幹となるのは開発技術力であり、その研鑽を怠らないという誓い。もうひとつは、自分達が面白いと思うものを作り、それでお客様に喜んでいただく、という信条です。

「スマイルブーム」という社名に込めたのは、私たちが笑顔(Smile)で作って世に送り出したコンテンツが、衝撃波(Boom)となって誰かを笑顔にし、そしてまた私たちの笑顔として還ってくる……、そんな、たのしく、愉快で、幸せなサイクルの起点でありたいという願いです。そのためにも、今後も全力で走り続けたいと考えています。

株式会社スマイルブーム
代表取締役

小林貴樹



8-bitのパソコン時代から、あらゆるマシンで、いろいろなジャンルのソフトを作ってきました。これからは様々なことに挑戦していきますが、目指すものは変わりません。

幅広い年齢の人達が気軽に楽しめる「殺伐としない愉快なゲーム」と、楽しい物を作ってくれる若者のための「未来のクリエイター向けツール」を作りたいと考えています。身近な人の笑顔から少しずつ笑いの輪が広がり、いつしか世界中に笑顔が広がる……そんな商品を作り続ける会社を目指します。

Smile Boom

取り組み

企画/開発

企画/開発から納品までを高い技術と豊富な経験でカバー

スマイルブームの根幹事業であるソフトウェア開発は、ゲーム開発に留まらず、多岐にわたって展開しています。受託開発においても自社ブランドのソフトにおいても、蓄積された高い開発力と豊富な経験でクオリティの向上に努めています。

また、技術面だけではなく、使い勝手にこだわったインターフェイスの設計や新しいアイデアのご提案など、企画面にも力をそそいでクライアントやエンドユーザーの満足に貢献しています。

主な業務実績

- コンソールゲーム/カジュアルゲームの企画と開発
- 新機種の開発段階初期の早期アプリの開発
- VR用コンテンツの企画と開発
- AR技術を活用したアプリケーションの企画と開発
- アプリ開発支援ツールの企画と開発
- 家電等のユーザーインターフェイス設計
- ゲーム開発に関するコンサルティング

教育事業

若いクリエイターが育つ土壌を作るために

「未来を担う若者たちのために」——私たちは、楽しいモノ、新しいモノを生み出そうと頑張っている若者を応援する取り組みを「教育事業」と位置づけ、以下のような活動を進めています。

- ・国内最大のゲーム開発者向け技術交流会「CEDEC (Computer Entertainment Developer Conference)」の運営に参与
- ・専門学校におけるクリエイター教育の支援を目的とした「日本クリエイター育成協会 (Association for Growing Creators in Japan)」に参画
- ・ゲーム開発者向けの各種講演会等の啓蒙活動
- ・アマチュア向けプログラミング・ワークショップの開催
- ・大学におけるゲーム製作に関する講義 (北海道科学大学および北海道情報大学に弊社代表の小林が客員教授として招聘)

このように、弊社代表の小林が筆頭として「未来を担う若者たち」を応援する教育事業を意欲的に推進しています。

開発実績

プラットフォームもジャンルも飛び越えて展開される、スマイルブームが開発したゲームやアプリの一部を紹介します。

ブチコン3号 Smile BASIC [Nintendo 3DS]

ブチコン3号は、ニンテンドー3DS上でプログラミングができるソフトです。はじめてでも扱いやすいBASIC言語を採用し、ゲーム作りに必要なキャラクターやサウンドも同梱されているので、手軽にオリジナルのゲーム作りが楽しめます。また、ブチコン3号を使ったプログラム・コンテストも実施しています。

HATSUNE MIKU AR STAGE [Android, PlayStation Vita]



©Crypton Future Media, Inc. 東京にある六本木ヒルズ前では、多くの人々がヴァーチャルシンガー初音ミクのARライブを楽しんだ。

バーチャルステージイベント用アプリです。期間中に所定の場所でカメラを通したAR(拡張現実)空間上で、バーチャルシンガー「初音ミク」のステージが楽しめます。

Miku Miku Hockey 2.0 [PlayStation Vita]

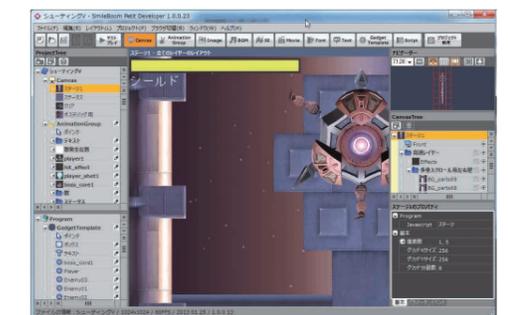


©Crypton Future Media, INC. www.piapro.net

AR(拡張現実)空間内で、バーチャル・シンガー「初音ミク」とエアホッケーゲームが楽しめます。アドホック通信によるユーザー同士の対戦や、キャラクターの育成・コスチュームコレクションなどやり込み要素も実装。



SmileBoom Petit Developer [Windows]



HTML5対応ブラウザ上で動作するWebアプリケーションを開発するための、統合開発ツールです。リソースを一括管理し、リソースの配置とプログラムをスムーズに行なえます。HTML5に特化することで、スマホからタブレット、PCまでプラットフォームを問わないマルチプラットフォーム対応のWebアプリケーションを開発できます。

教育現場で選ばれたスマイルブームのゲーム製作ツール



公立高校がパソコン演習の実習教材としてブチコン3号を導入!

スマイルブームが自社で開発するゲーム製作ツールは実際の教育現場でも取り入れられています。まずは、大阪府立泉尾高等学校の例。3年生の選択科目「パソコン演習」の実習教材として、2015年9月より『ブチコン3号 Smile BASIC』が導入されました。「生徒にプログラムを身近に感じてもらう、人生の可能性を広げてほしい」と、同校の先生は導入動機を語っています。



コンピュータ専門学校でもpetitdeveloperを採用!



スマイルベーシックを利用した、小学生向けワークショップ

また、名古屋工学院専門学校では「Petit Developer」を授業に取り入れています。同校の先生からは、「わかりやすいツール形式のGUIや、エラー箇所を教えてくれる機能などが搭載されており、楽しみながら開発の実際を学べる」と評価されています。

その他、学校以外でも低年齢向けのプログラミング体験授業として、『ブチコン3号 SmileBASIC』を使ったワークショップを精力的に催しています。