

きかくしょ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	Pの組織		
メンバー	リーダー	佐藤 春翔 佐藤 美空	染谷 泉希
		濱野 由佳	

テーマ	感謝
ぎだい 議題 1	テーマについて話し合おう ^{はな あ}

米に感謝

ぎだい 議題 2	どんな作品をつくるか決めよう ^{さくひん き}
-------------	----------------------------------

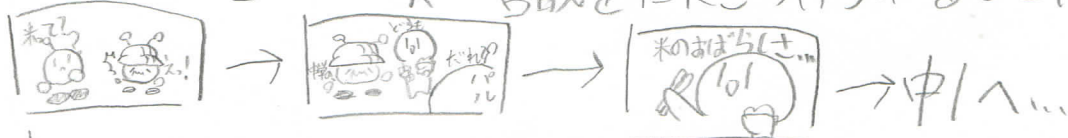
パルが色々な経験を通して感謝を伝える
 どんどころ? プログラム
 ・おいしさ
 ・たくさんみのってくれてありがとう
 ・主食で何でもあう。
 ・ばんのう! なところ

タイトル

♡LOVE RICE♡

作品イメージ (どんな作品なのか伝わるように整理しよう)

OP...おじいちゃんの家へ帰省中のパール。田植え中のおじいちゃんに「米」についてを聞く。パールの米についての知識のなさにおどろきおじいちゃんの中学の友「米くえ」をパールに紹介。「米くえ」に米の知識をたたきつけられることになったパール。



中1...クイズで「米」についてのことを知っていく。
★米の歴史★育てる、作るの過程★何に使われているのか?をクイズの問題として出す。
あーて

中2...中1のクイズが終わり「米の知」について伝授されたパールは「米の神」になる夢を見た。夢がさめるとパールはおばあちゃんに「米の豆知識」についてまた伝授され、パールは、改めて米のすばらしさに気づく。

ED...米のすばらしさに気づいた後パールは、また、田植え中のおじいちゃんのところへいきおじいちゃんはうれしくて泣く。おじいちゃんの田植えを手つたいながら「米」に感謝を言う。



さくひん なが
作品の流れ

【オープニングまたはゲームスタート】OPの流れ

方真を押したらスタート → パルというキャラクター(スプライト)がたくさんの
米料理を前に、「米多くない？」というセリフから
そとなパルを前に、パル ← 始まる
のおはあちゃんが来て
「おじいちゃんのとこへ行けば分かる！」 → パルのおじいちゃんへ「米ってどういうもの？」と聞く
という
パルのおじいちゃんがよくぞ聞いた！と言った後米食
という名前のスプライトが現れて「おしえてやろう」と言う

【メイン処理】(処理の流れや画面の動きを整理しよう)

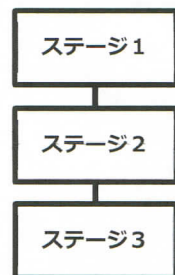
- ・それぞれのスプライトの動きを糸田かく表現するための「コスチュームチェンジ」
 - ・それぞれのスプライトの「セリフ」
 - ・米食えから出題される「クイズ」
 - ・それぞれの場面の雰囲気合った「BGM」
 - ・出題する問題の「数」
 - ・一人一人の作品をよく観賞するための「列順次」
- 作品の簡単な流れ

方真を押す → OP → クイズ → 今回のクイズの元となっている
ED ← 米の豆知識

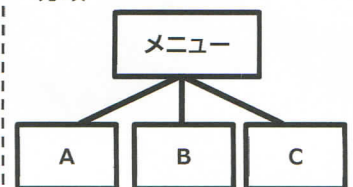
全部で4つのステージで構成されている。

【メインの書き方例】

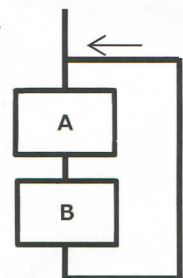
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】EDの流れ

ゲームオーバーはない

米の豆知識の説明を聞いた後(ステージ)場面が切り換わり、OP～米の豆知識
の流れは夢だったとパルは小悟った。たが朝で飯は夢にでてきた朝で飯
と同じことだてであり、夢じゃなかったと分かる。パルはおじいちゃんのところへ行き、
火皿仕事を手伝うのであった。

ぜんたい
全体スケジュール

 よてい
 「チームの予定」

 たんとぅ き
 とそれぞれの担当を決めておこう

かい 回	ひづけ 日付	スケジュール	さんこう 参考
3	1 / 23	・役割分担 ・企画書の下書き	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	1 / 30	<u>スライド制作</u> と作品制作 に優先する!	
5	2 / 6	きかくはつびょう 企画発表	かんせい スライド完成 はつびょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2 / 13	①作品制作と企画書の <u>清書</u>	
7	2 / 27	②作品制作	
8	3 / 6	担当の作品制作終了 統合	たんとぅさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3 / 14	統合完了!	とうごうかんりょう 統合完了 さくせい スライド作成 はつびょうじゅんぴ 発表準備
10	3 / 20	さくひんはつびょう 作品発表	かんせい スライド完成 はつびょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル

名前なまえのルールめいめいきそく（命名規則）

統合プログラム「3つの約束」

- ・つくる前に「名前なまえのルールき」を決めて、チームで共有きょうゆうする
- ・企画書きかくしょの「スプライト」「変数へんすう」「メッセージ」は、ルールにあわせて書くか
- ・ルールで決めていない名前なまえはつけない
- ・追加ついかするものは、ルールにあわせた名前なまえにし、必ず他のメンバーかなら ほか きょうゆうに共有する

決めた基本ルールきほんに○をつけよう

基本ルール きほん	組み合わせ くあ （例）
	・場面ばめん + 名前なまえ OP ねこ・ED ねこ ・数字すうじ + 名前なまえ 1 ねこ・2 ねこ ・名前なまえ + 場面ばめん ねこ・OP・ねこ・ED ・その他ほか「メンバーの頭文字 + 名前（キャラクターの）」
スプライト	並び順なら じゆん [登場人物] ・パル（主人公）・パルのおじいちゃん ・パルのおばあちゃん・米の神様
メッセージ （大切な部分）	並び順なら じゆん □を押してスタート ↓ 中1スタート なかいち → 中2 スタート（なかに） ↓ 米感謝ED
変数 へんすう	並び順なら じゆん 特になし
その他 ほか	ゆうか Y.- みく S.- みずき M.- はると H.-