

きかくしよ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名 ^{めい}	えびぐらむ		
メンバー	リーダー 今井 廉人	藤城 香帆	藤城 美帆

テーマ	感謝 見えな ^{はな} い ^あ 努力に感謝
ぎだい 議題1	テーマについて話し合おう
まず感謝した^き物の意見をたくさん出しました。 例えば学校に行ける事や、ご飯が食べられるなどの意見^かが出ました。	
ぎだい 議題2	どんな作品 ^{さくひん} をつくるか決めよう
出てきた意見の中からいつでも食べ物^きが買える便利さに感謝した^きというものが^か出てきました。 これをテーマにし、いつでも食べ物^きが買えるスーパーの過去と未来をゲームにしました。	

タイトル

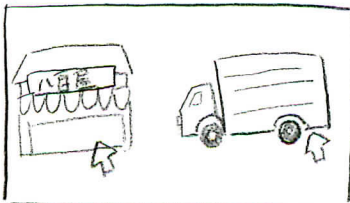
見えない努力に感謝

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)

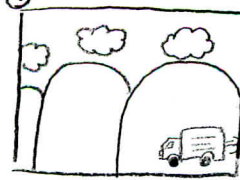
経営開始

経営開始ボタンをクリック
ゲームスタート

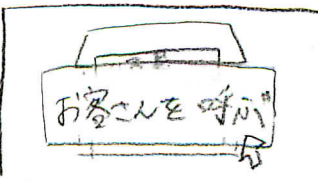
1
2



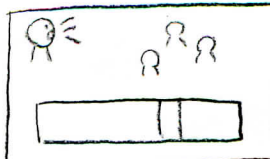
< 過去 >
 1 八百屋をクリックすると「在庫がなくなろうた」と出る
 トラックをクリックすると
 ① 背景が変わる



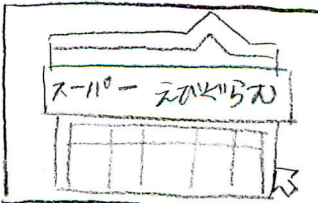
3



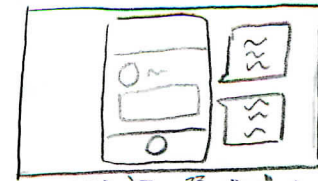
八百屋に戻ってくると
 ② お客さんを呼ぶことができる。(ミニゲーム)
 成功 → たここくる
 失敗 → ぐれしかなない



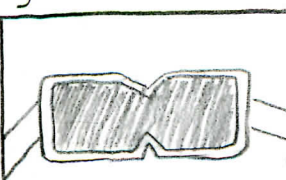
4



< 未来 >
 過去が終わったら未来になる。
 在庫の仕入れはロボットがもう終わらせている。
 スーパーの建物をクリックすると、
 ミニゲームが始まる。
 成功 → たここロボットが来る
 失敗 → 炎上してつぶれる



5



< 現在 >
 過去でも未来でも裏で頑張っている人や
 物があることに気づく。
 → これはVTRを見るゴキブリみたいなやつ

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】

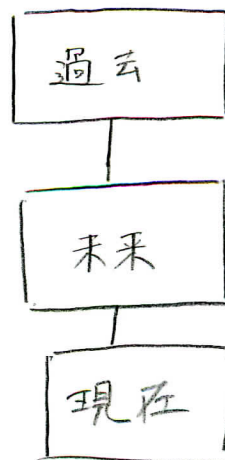
「経営開始」のボタンがある背景で、
ボタンをクリックしたら始まる。

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）

経営開始をクリックすると
過去のスーパー経営が始まる

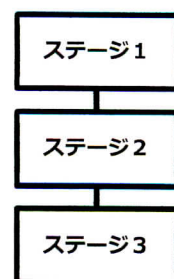
過去のスーパー経営が終わったら
未来のスーパー経営が始まる

未来のスーパー経営が終わったら
現在に戻ってくる

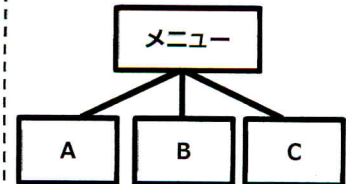


【メインの書き方例】

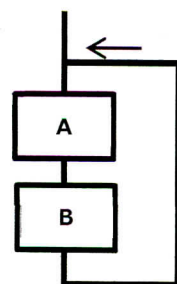
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く かん
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

現在に戻ってきて
裏で頑張っている人や物がいいることに
気づいて終わる。

全体スケジュール 「チームの予定」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	さんごう 参考
3	1 / 24	・個人の企画書 完成 ・プログラミング制作	きかくしょ 企画書OK (個人)
4	1 / 31	・プログラミング制作	
5	2 / 7	企画発表 ・スライド制作 & 完成	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2 / 14	・プログラミング制作	
7	2 / 21	・プログラミング制作	
8	2 / 28	・プログラミング制作 ↳ 終わった人から統合を始める	たんとうさぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3 / 7	・統合完成 ・最後確認	とうごうかんりよう 統合完了 さくせい スライド作成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備
10	3 / 14	作品発表 ・スライド作成	かんせい スライド完成 はっぴょうじゅんぴ 発表準備 リハーサル