

きかくしよ ぜんたい
企画書 (全体)

チーム名	スリーVピース		
メンバー	リーダー 武田 好誠	水谷 莉子	張 潤基

テーマ	感謝		
議題 1	テーマについて話し合おう 全世代の人に楽しんでもらうことを前に、プレイヤーにとってお世話になった人(両親・友達など...)に「感謝」を伝えられる作品にしたいと話し合いました。 そして、そのために「花」を通して「感謝」を伝えられるのではないかと考えました。		
議題 2	どんな作品をつくるか決めよう 私たちは、「花言葉」の意味を大切にするために、まず花を調べて、相手にあたいたい花をキャッチします。いくつかキャッチした場合、どの花にするか選べます。選んだ花によって結果が変わる作品を作ろうと決めました。		

タイトル

ブロッサムが伝える：心からのメッセージ

作品イメージ (どんな作品なのか伝えるように整理しよう)

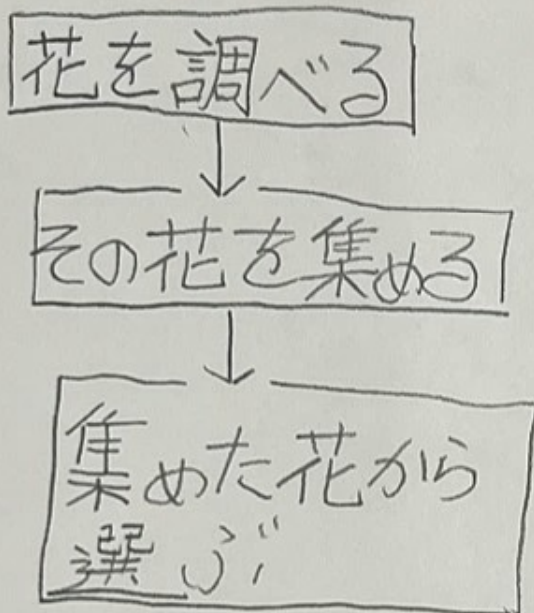
スタートしたら、まず、あなたがわたしたい花と花言葉について調べます。その花を、次に集めます。ここでは、スタプラのゲーム「もぐもぐノムスター」のようにしてプレイします。このせいりざん日時間間は30秒です。その後、集めた花から1つ、相手にわたしたい花を選びます。あなたが選んだ花によって結末が変わります。

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】

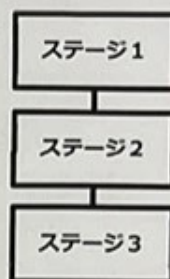
ストーリーなし

しゅり しゅり なが がめん うご せり
【メイン処理】 (処理の流れや画面の動きを整理しよう)

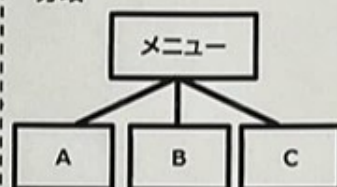


か かたれい
【メインの書き方例】

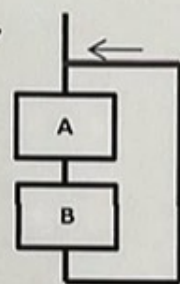
じゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く かえ
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

Happy
End

Bad
End

選んだ花によって運命が変わります。

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	さんこう 参考
3	1/25	企画案を考える → だれに何をどうやってやるかをチームメンバーに共有する。	きかくしよ 企画書OK (個人)
4	2/14	企画案完成 → 全員でだれが何をやるかをめい 作品せいさく開始 スライド作り開始	
5	2/15	企画発表 スライド完成 作品せいさく(少し)	かんせい スライド完成 はっぴようじゅんぴ 発表準備 リハーサル
6	2/22	作品せいさく チームで、おたかいか何を作っているか 再かくにん	
7	3/1	作品せいさく	
8	3/8	スライド作成 開始 ごじんのプログラム完成 とうごう開始 きかくしよ開始	たんとうさぎよう 担当作業 しゅうりよう 終了
9	3/15	発表練習 きかくしよ完成 とうごう完成(作品完成)	とうごうかんりよう 統合完了 かんせい スライド作成 はっぴようじゅんぴ 発表準備
10	3/22	作品発表 スライド完成 発表練習 → リハーサル	かんせい スライド完成 はっぴようじゅんぴ 発表準備 リハーサル