

きかくしょ ぜんたい
企画書（全体）

チーム名 ^{めい}	プログラ民の実験室γ		
メンバー	リーダー 片岡直紀	米谷陽翔	

テーマ	感謝「〇〇にありがとう」		
議題 1 ^{ぎだい}	テーマについて話し合おう ^{はな あ}		

感謝したい、自分にとってなくてはならないものをあげてみる↓

家族（両親、兄弟姉妹、祖父母）、友達、先生、動物（ペット）

電気、ガス、水、食料、住まい、ネット、AI、Zoom

お金、コンビニ、スーパー、自販機、交通系

スマホ、パソコン、ゲーム、玩具、YouTube 等、Scratch、漫画、テレビ、映画

学校、学び、自己肯定感、危機感、運

普段感謝することなくあたりまえに使っている**電気や水・食料**がなくなったら…

→ストーリーを組み立てやすそう？

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

電気や水・食料のない時代にタイムスリップして不便さを経験する

→どう乗り切るか

・何かをゲットするためのバトル？

・選択肢の中からアイテムを選んで生活していく？

「〇〇なし編」で担当を分ける

ストーリーがメイン＋ミニゲーム？

タイトル

「当たり前」に感謝しよう

さくひん
作品イメージ (どんな作品なのか^{さくひん}つた^{つた}るように^{せいい}整理しよう)

<あらすじ>

電気、水・食料がない時代にタイムスリップして、大変さを痛感する

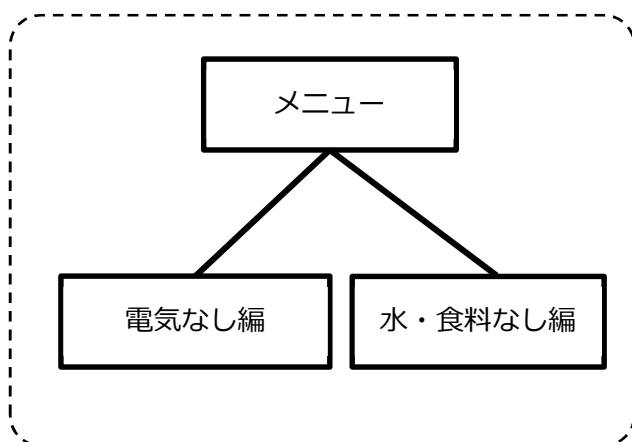
<見た人に何を感じてほしいか>

自分たちのまわりに、当たり前にあるものへの感謝の気持ち

【オープニングまたはゲームスタート】

最初の画面で「電気なし編」「水・食料なし編」を選ぶと、それぞれのストーリーが始まる
途中でミニゲームあり

【メイン処理】（処理の流れや画面の動きを整理しよう）



◆電気なし編のミニゲーム：

【ステージ 1】街灯がなくて暗い→「星明かり」を集めてあかりをつける（制限時間内につけられなかったらゲームオーバー）

【ステージ 2】エアコンがなくて寒い→「火」を集めてたき火をつける（制限時間内につけられなかったらゲームオーバー）

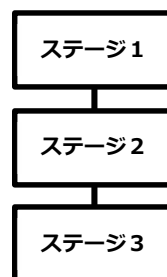
◆水・食料なし編のミニゲーム：

水・食料をゲットするためのコマンドバトル。

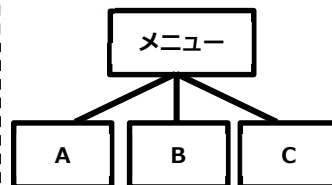
2つの選択肢とマジックポイントを持たせる

【メインの書き方例】

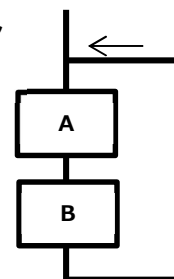
しゅんじ
順次



ぶんき
分岐



く へ
繰り返し



【エンディングまたはゲームオーバー】

ミニゲームで負けたらゲームオーバー
それぞれのストーリーでオチをつける

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（進捗）	さんこう 参考
3	1/22	直紀：個人企画書 OK（個人企画書作成） 陽翔：個人企画書 OK（企画書 OK→プログラミング開始 ／フリー素材サイト探し）	きかくしょ 企画書OK (こじん 個人)
4	1/29	直紀：プログラミング 20%（企画書 OK→プログラミング開始） 陽翔：プログラミング 20%（5%未満完成）	
5	2/5	直紀：プログラミング 40%（10%？最初のストーリーの途中まで） 陽翔：プログラミング 40%（25%？最初のストーリー完成） きかくはつびょう 企画発表（プログラムの形・ストーリーをお互いに確認し合うための簡易発表）	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	2/12	直紀：プログラミング 60%（音声合成／ゲーム開始まで） 陽翔：プログラミング 60%（ステージ 1 の途中まで）	
7	2/19	直紀：プログラミング 80%（ステージ 1 完成／ステージ 2 途中まで） 陽翔：プログラミング 80%（お休み）	
8	2/26	直紀：プログラミング 100%（ステージ 2 完成／エンディング途中まで） 陽翔：プログラミング 100%（ステージ 1 完成（ステージは 1 つだけにする））	たんとうきぎょう 担当作業 しゅうりょう 終了
9	3/5	直紀：スライド（デバッグ） 陽翔：統合（エンディング／プロジェクトページ／統合）	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	3/12	デバッグ 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

