

デジタルコンテンツ1 企画書

5410058 豊田裕也
5412052 大野涼平
5412004 石岡大輝

<今年度のお題について>

○今年度のお題

『楽しみながら計算力をアップするゲーム』

<製作予定のゲームについて>

○ゲームタイトル

Run Binary (仮)

○対象ユーザ

『高校生～大学生』

主に情報系で進数変換を用いる機会が多いが、これを苦手としている学生。

○概要

画面左から右に次々と流れてくる10進数の数字を2進数に変換する。

画面下に表示されている2進数入力パネルをクリックし、回答する。

2進数入力パネルは1or0の数字が並んでいるものである。

2進数入力パネルをクリックすると1と0の数字が切り替わる。

問題を一定数正解すると難易度が上がる。

難易度が上がると問題の10進数の数が大きくなる。

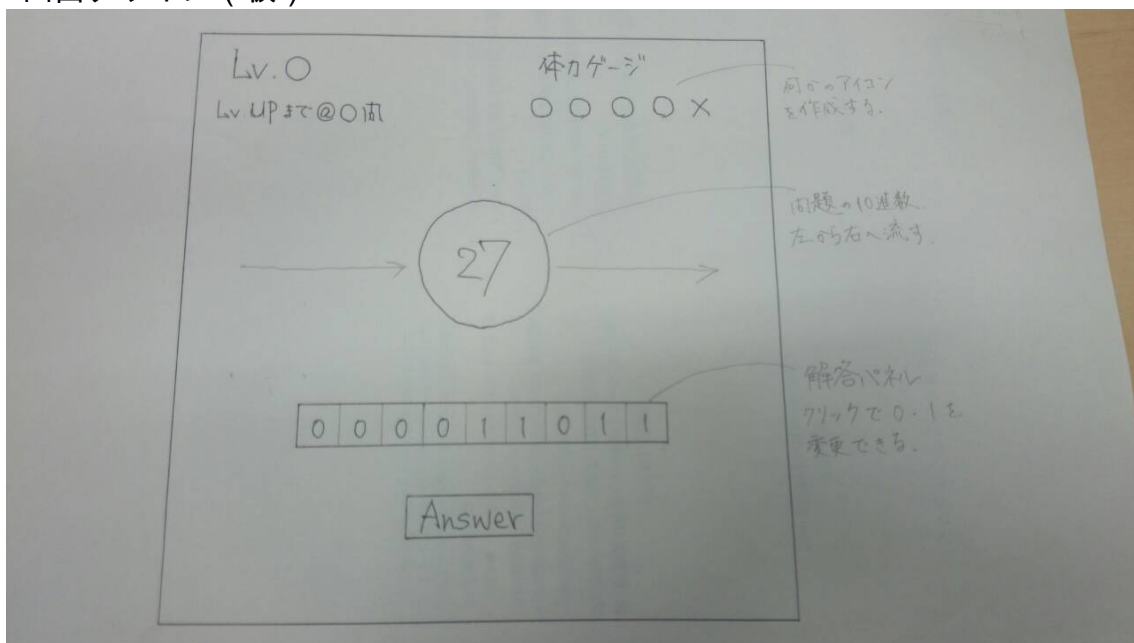
10進数の数字が流れきるまでに回答できないとミスとなる。

5回ミスでGameOverとなる。

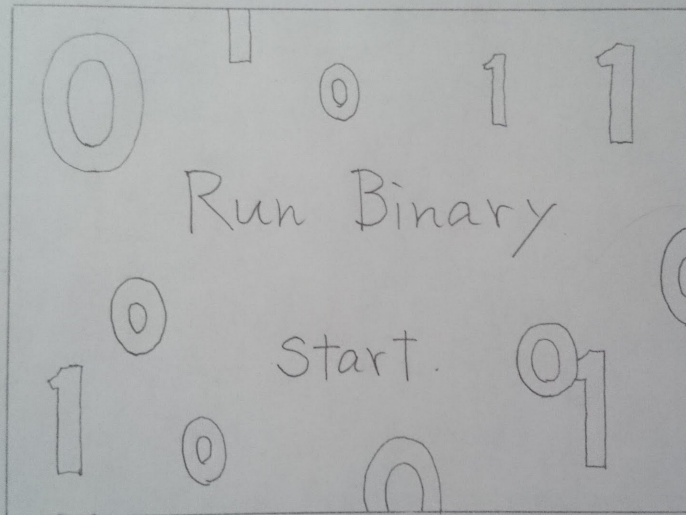
○作品の目的

進数変換が苦手な学生に、ゲーム性の高い進数変換ゲームを提供し何度もプレイしてもらうことで、進数変換に対する苦手意識を克服してほしい。

○画面デザイン (仮)

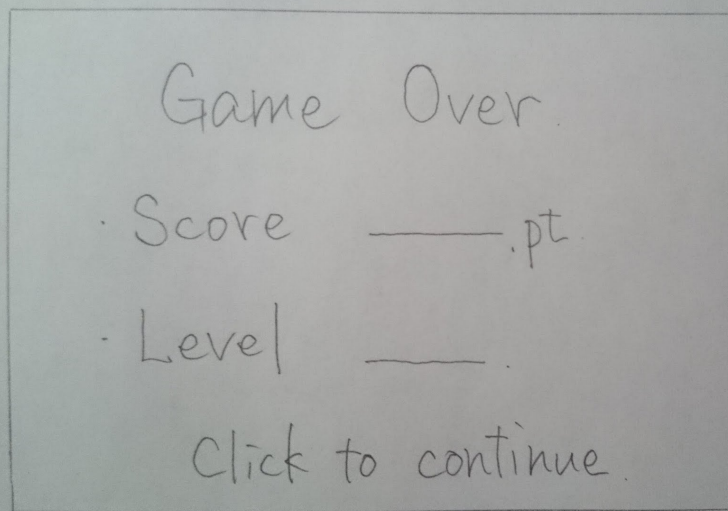


・タイトル画面



- ・ 0 と 1 を大きさ、場所をランダムで表示 → 非表示

・リザルト画面



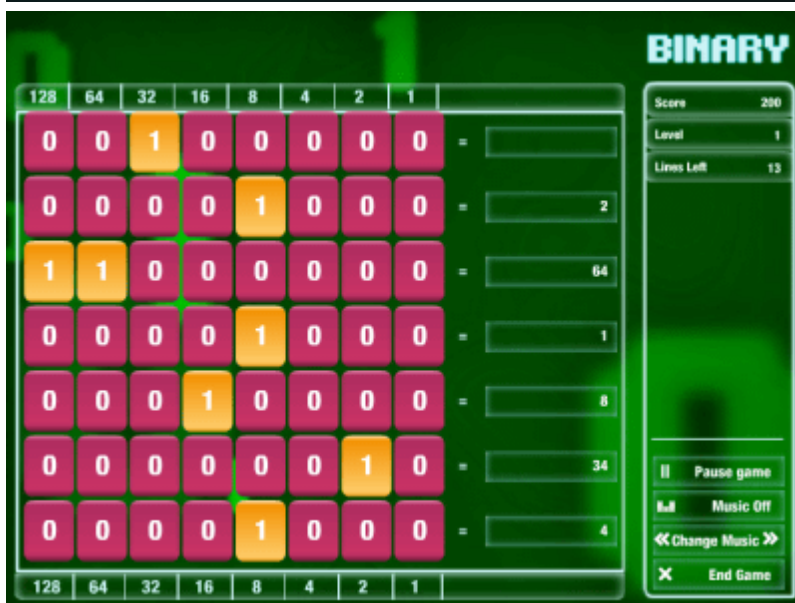
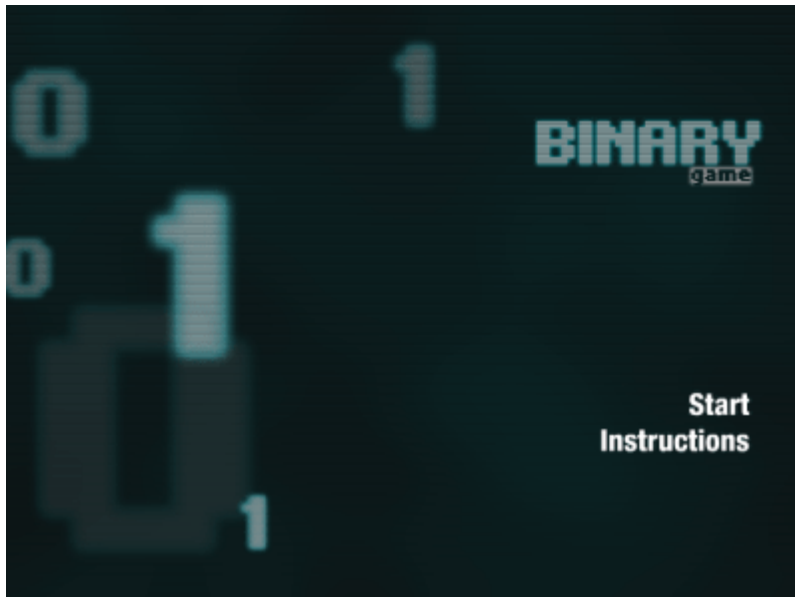
< 既存ゲームとの比較 >

○既存ゲームの紹介

『BINARY game』

http://gigazine.net/news/20081207_binary_game/

10進数の数字と2進数の数字を相互変換していくゲーム。桁ごとに10進数の場合の数字も書かれているので、比較的簡単に計算できるようになっている。



○制作する作品の工夫点

ただ制限時間を設けるのではなく、お題となる数字を画面左から右へと流すことで、ユーザがより計算の早さを意識するのではないかとすることに着目。より視覚的にユーザに時間を意識させ、計算力の向上における重要な『スピード』を磨くことを可能とする。

< 製作計画 >

○担当分担

原案	・・・	石岡大輝
企画	・・・	豊田裕也
プログラム	・・・	全員
グラフィックデザイン	・・・	石岡大輝
作品紹介ページ作成	・・・	大野涼平
進行管理	・・・	豊田裕也

○製作計画

・ 6月18日

企画立案	・・・	全員
企画書作成	・・・	豊田裕也
作業分担決定	・・・	豊田裕也

・ 7月2日 (授業外事前ミーティング有り)

各プログラム作成	・・・	全員
進捗管理	・・・	豊田裕也
中間発表準備	・・・	大野涼平
中間発表	・・・	大野涼平

・ 7月9日 (授業外事前ミーティング有り)

意見まとめ	・・・	石岡大輝
作業分担再決定	・・・	豊田裕也
各プログラム作成	・・・	全員
進捗管理	・・・	豊田裕也

・ 7月16日

各プログラム作成	・・・	全員
進捗管理	・・・	豊田裕也

・ 7月23日 (授業外事前ミーティング有り)

デバッグ作業	・・・	全員
成果発表準備	・・・	大野涼平
成果発表	・・・	大野涼平

各自進捗報告は専用のLINEグループで連絡する。
授業外事前ミーティングは授業の前々日 (月曜日) までに実施する。
プログラムの共有はGoogleドライブを用いて行う。