

D 情報に関する技術	月 日 ()	No.2-4
オリジナルゲーム構想		
目標	オリジナルゲームの構想を立てよう。	

3年 () 組 () 番 名前 ()

【作品を制作する前に考えること】

- ① ターゲット 例) 小学生

対象 (性別あれば) : _____

対象の人がどのようなコンテンツに興味・関心があると思いますか？

- ② ①を踏まえてどんな内容のゲームにするか。 例) タイミングを図ってよけるゲーム

- ③ 仕事 (命令) の流れを文章で表現してみよう。(できるだけ詳しく)

例) ①右から左に蜂が飛んでくる

②スペースキーを押すと犬がジャンプする

③犬と蜂が当たるとゲームオーバーになる



①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
⑨
⑩

ジャンプでよけるフローチャート

