

uji-runner

小林 蒼明
浅居 諒一

ぼくたちのプロジェクトはうじランナーです。

今日のプレゼンのゴール

▼ゲームが遊べるQRコード▼



作成したゲームを会場で
遊べるようにしたので、
ぜひ遊んでみて下さい。

今日のプレゼンのゴールは、作ったゲームを皆さんに遊んでもらうことです。

プロジェクトの全体像



宇治の観光地を楽しく知ることができる
オリジナルゲームをプログラミングや
イラストを描いて制作しました。

僕たちのプロジェクトでは、宇治の観光地を楽しく知ることができるオリジナルゲームをプログラミングやイラストを描いて制作しました。

プロジェクトのきっかけ・理想像



理想像

自分たちで作ったゲームで
①他の人を楽しませる
②宇治の魅力を知ってもらおう

きっかけ

ゲームを遊ぶだけでなく
オリジナルで
作ってみたいかった



このプロジェクトをはじめたのは、オリジナルで作ってみたいと思ったのがきっかけで、最終的なゴールとしては、自分たちが作ったゲームで他の人が楽しんでくれたり、宇治の魅力を知ってくれれば、良いなと考えました。

プロジェクトの成功基準

10人にゲームで遊んでもらい
感想をもらうこと

成功基準

成功例

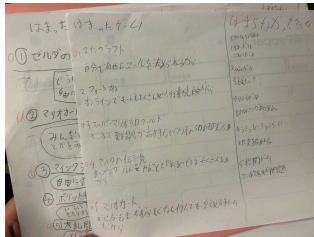
10人から面白かったと
感想をもらう

しっばい例

誰も遊んでくれない

このプロジェクトの成功基準は、10人にゲームを遊んでもらい感想をもらうことです。

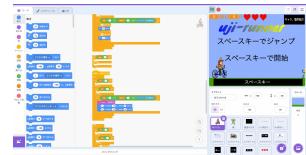
プロジェクトで具体的にやったこと



楽しいゲームの
アイデアを探す



ゲームを作る
アプリを考える



どんなゲームにするかを
考えてプログラミング

プロジェクトで具体的に何をしたのか 3つに分けて説明します。

1つめは、お互いがこれまでにハマった、ハマらなかったゲームを出し合って、楽しいゲームのアイデアを探すことです

2つめは、ゲームを作るアプリを考えるです

3つめは、どんなゲームにするかを考えてプログラミングすることです

はじめてポイント



- ・長い時間をかけてじっくりゲームを作ったところ



- ・Unityでのプログラミングに挑戦（最終的にはScratchを使った）

今回のプロジェクトで初めて挑戦したポイントは 2つあります。

1つ目は、長い時間をかけてじっくりゲームを作ったことです。

2つ目は、unityでのプログラミングに挑戦です。

プロジェクトの結果



結果:まだ途中

- ・今は2人に遊んでもらっています
- ・左のQRを読み込むと遊べます！

プロジェクトの結果は、まだ途中です。

左のQRコードを読み込むとこのゲームが遊べます。

プロジェクトで苦労したこと

ほうじちゃま 主人公 (15)



赤ちゃんに旅をさせるのはまだ早いと考えた私達が、頭を使って、使いまくった結果、たどり着いたのが、しばらくおいてほうじ茶まで発酵させると良いと考え、放置しておくといつしかこんなものになってしまいました。

もどる

宇治橋 場所



宇治川に架かっている宇治のシンボル。平等院、宇治上神社などの世界遺産を結んでいる。

もどる

苦労したこと

プログラミングやゲームに使用するキャラクター・背景の絵を描くこと



プログラミング担当とイラスト担当に分かれて作業を進めました

プロジェクトの中で、最も苦労したポイントは、プログラミングやゲームに使用するキャラクター・背景の絵を描くことでした。
この苦労を僕たちはプログラミング担当とイラスト担当に分かれて作業を進めることで乗り越えました。

プロジェクトを通して学んだこと

学び①

2人組で作るときはお互いの好きなゲームを出し合って、より面白いゲームを作ることができる

学び②

作業を分担すると、効率よくゲームを作れること

学び③

人が楽しく遊べるようなゲームを作ることができる

最後にこのプロジェクトを通して、学んだことを 3つお伝えます！

1つ目は、2人組で作る時はお互いの好きなゲームを出し合って、より面白いゲームを作ることができることです。

2つ目は、作業を分担すると、効率よくゲームを作れることです。

3つ目は、人が楽しく遊べるようなゲームを作ることができることです。

今日のプレゼンのゴール

▼ゲームが遊べるQRコード▼



作成したゲームを会場で
遊べるようにしたので、
ぜひ遊んでみて下さい。

今日のプレゼンのゴールは、作ったゲームを皆さんに遊んでもらうことです。