

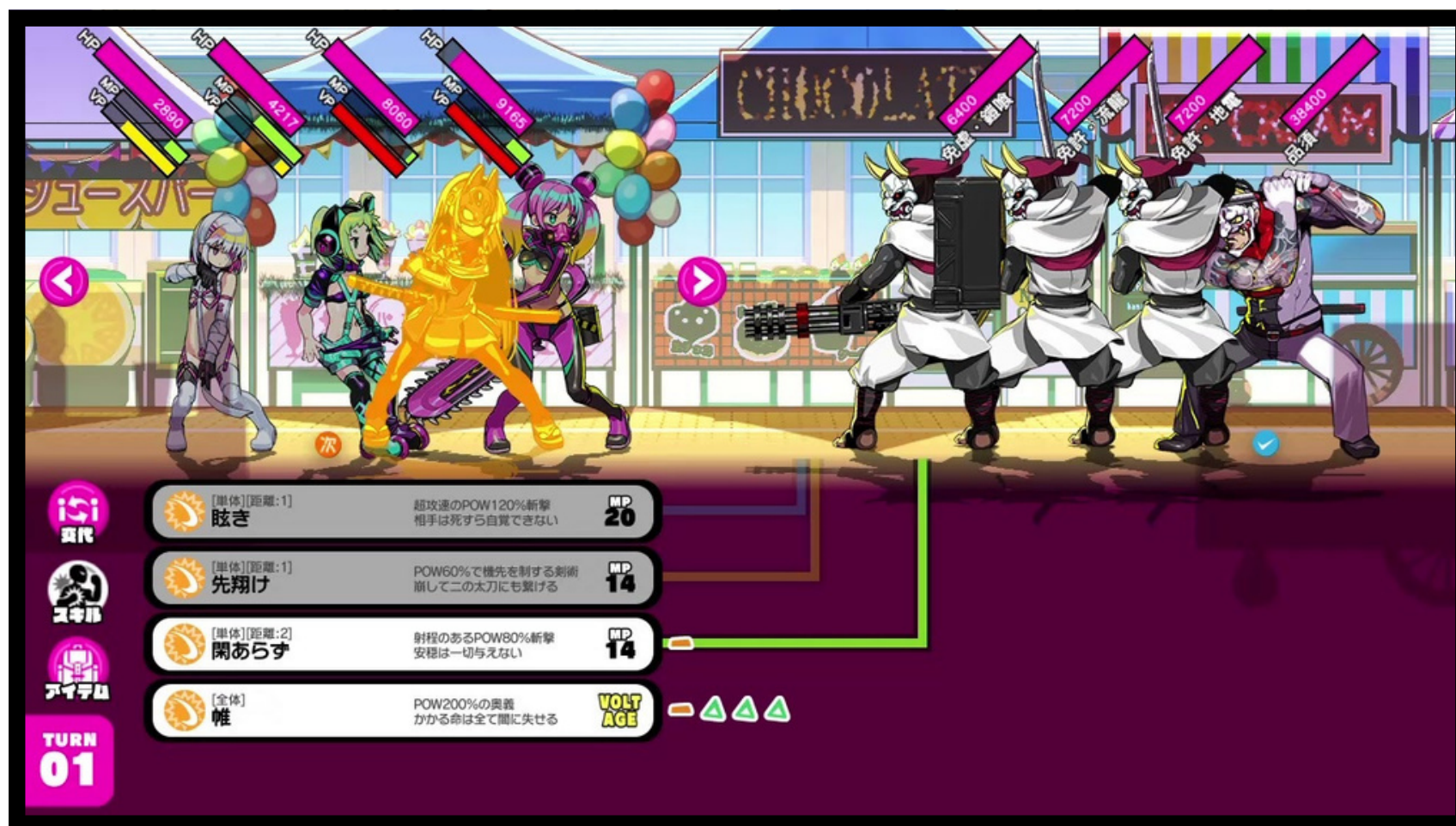
# 2022年度前期バリューアップ 企画書

---

企画 リーダー： C21011 大屋卓都

# 1. 製作内容

# タイピング×ゲーム

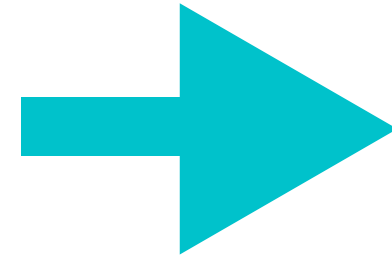


- ターン制コマンドバトル
- RPG
- ストーリー

(参考：戦闘シーン)

# 企画目的

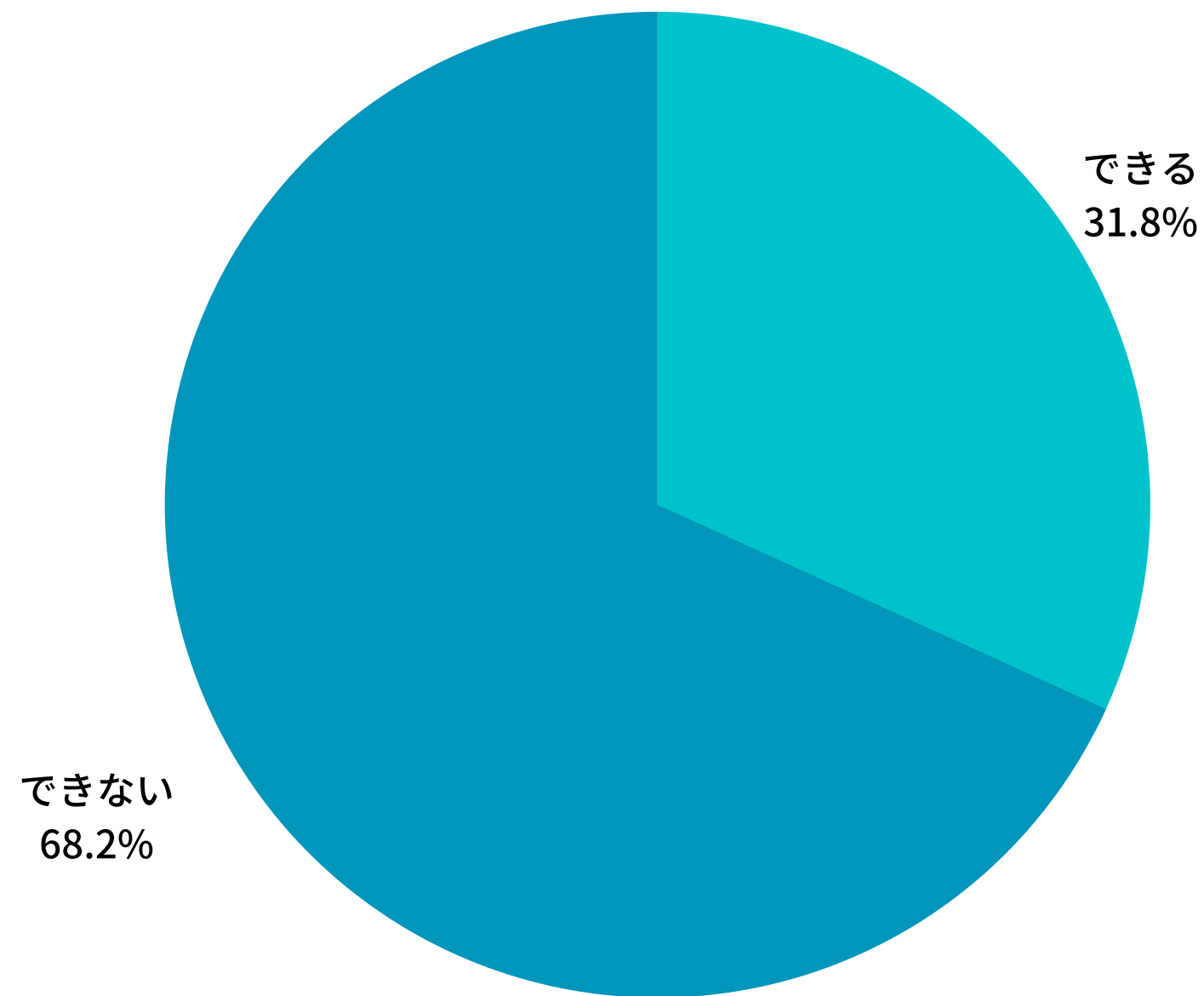
コロナにより  
IT 業界志願者の増加、  
デジタル化の加速で  
タッチタイピングが重要になっているが  
**実際にできる人が少ない**



**楽しく**  
タッチタイピングを  
できるようにする

タッチタイピングとは：キーボードを見ずに文字を打つこと

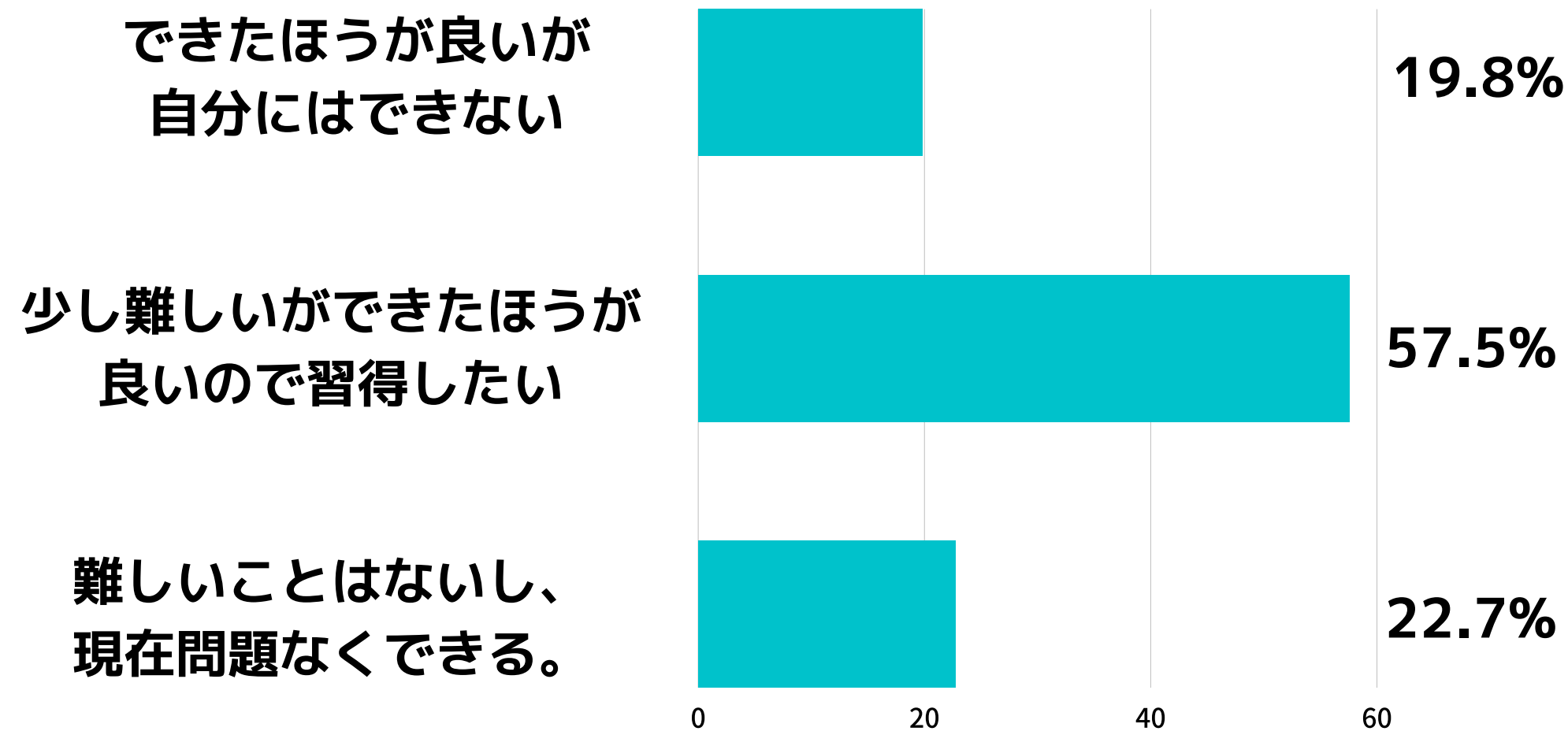
# タッチタイピングができる人が少ない



全国の**20代～60代**の  
1500人ほどに調査

タッチタイピングが  
できない人は**70%**程いる

# そもそも タッチタイピング必要？



**78%の人が**

**タッチタイピングを必要だと感じている**

# 練習する環境に問題がある？

---

既存のタイピング練習環境  
（「ひよこtyping」「寿司打」）の問  
題点

# 問題点

---

速さを重視

正確さを身に着けられない

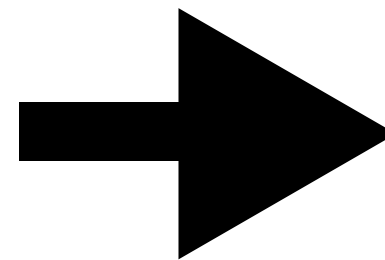
ただ文字を  
打つだけ

つまらない



# まとめ

- タッチタイピングで  
きる人が少ない
- タッチタイピングが必  
要だとは思っている
- 現在の練習環境では  
楽しく練習できない



タイピングできない人が  
楽しくできるようになる  
コンテンツ制作

# 2. 具体的な話

# ストーリー

## ファンタジー × 王道

詳しい内容はテキストファイルを参考

# 開発期間

---

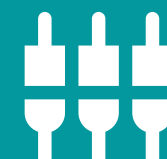
U22プログラムコンテストへ応募

バリューアップ開始から  
締め切り 8月31日まで

# 製作グループ



イラスト



フロントエンド



映像、Live2D



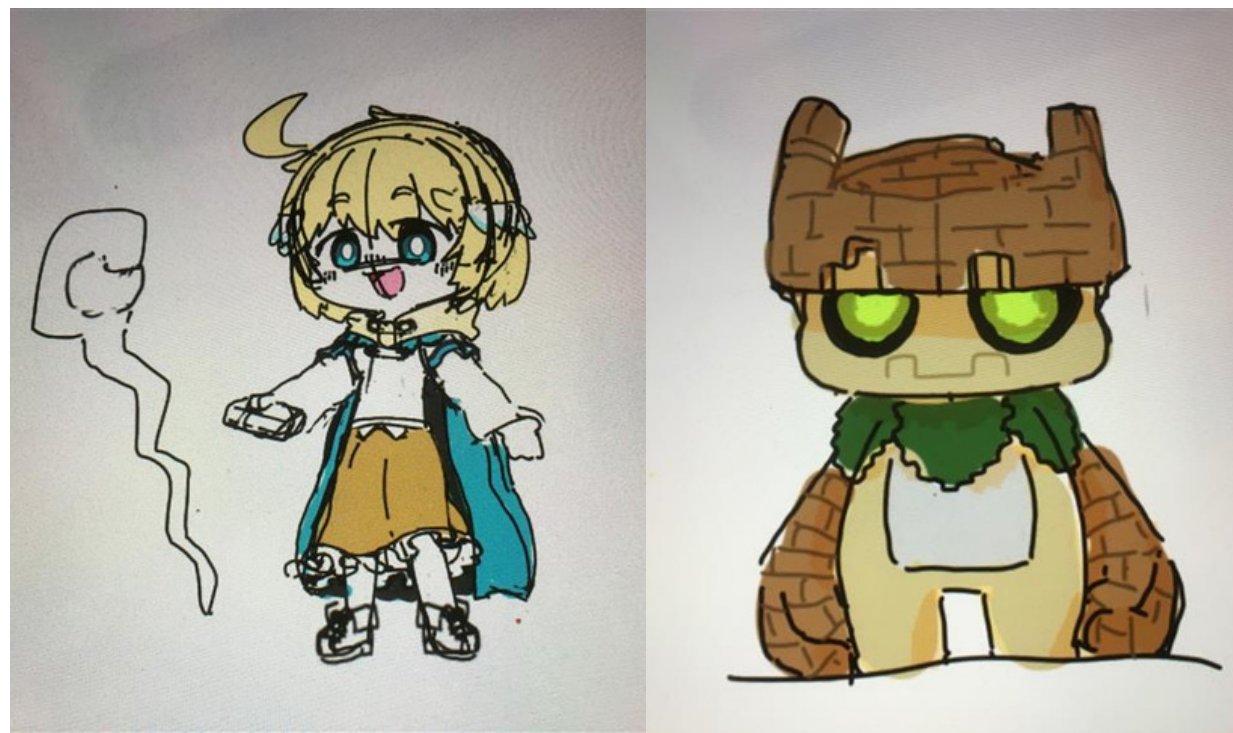
バックエンド



その他



## イラスト



ミニキャラ

- メインキャラクター
- 敵キャラクター
- 背景

ストーリーや  
世界観に合わせて  
1から製作



イラスト

# キャラクター

---

- デザインがあるキャラクターのイベントCGの作成
- 戦闘シーンの立ち絵作成



イラスト

# 背景

---

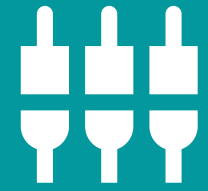
- 戦闘シーンの背景 ----- 2, 3枚
- 回想シーンの背景 ----- 可能な範囲で
- 会話シーンの背景 ----- 2, 3枚





## 映像、Live2D

- イラストやその他素材などを使い、**映像制作**
- ゲーム内、戦闘シーンの攻撃モーションを**Live2Dで制作**



## フロントエンド



■ JavaScript及びライブラリを使いゲーム制作

■ ライブラリ： React.jsやPixi.js



## バックエンド



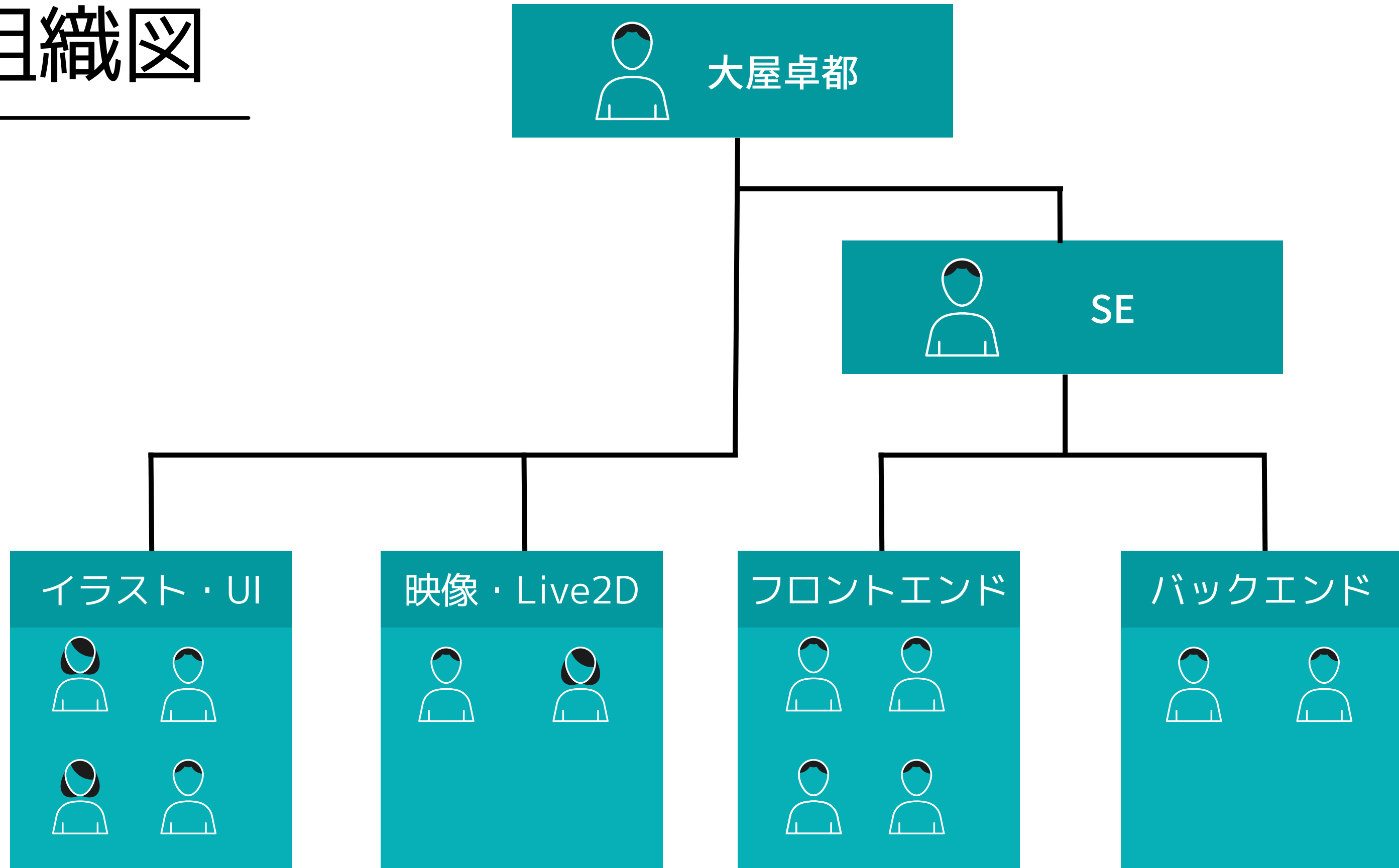
<https://www.rananegra.es/uploads/images/server-backend-development1.png>

- **AWSを用いユーザーのアカウント管理**

- **言語： Python , JavaScript , Rust など**

# 組織図

---



# 私の役割

制作指揮  
マネジメント  
バックエンド