規格原案書

タイトル　　　　　　　　　　　　　　 ジャンル　　　　　　　バラエティ

プラットフォーム　　スマートフォン　 ターゲット　　　　　　就活生・若者

・企画意図/着想点

　身近に就活が無事に終わった人間がいるのですが、就活で何が大変だったかというと、「【敬語】が一番大変だった」と言われました。【敬語】が苦手な若者は多いし、私も苦手であるため、今一度学びなおしたい！と思いました。しかし、普通のクイズゲームだとなかなか気乗りせず学びづらいため、間違い探しのような形で敬語の間違いを指摘したり、クッキングママと同じように実際の体験に似たようなことをしながらテーブルマナーやビジネスマナーを勉強できるようなゲームが欲しいと思い企画しました。

・概要

プレイ人数：１人

●あらすじ

とある国の王子は、隣の国のお姫様に一目惚れ。隣の国のお姫様の好きなタイプは「マナーがある人」とのこと。王子はマナーの勉強は嫌で全てやってこなかったが、これを知った王子はマナーを学ぶことにした。あなたは王子が、隣の国のお姫様のお眼鏡にかなうマナーがある人になれるように手助けをしよう！

マナージャンル

　・テーブルマナー

　・ビジネスマナー

　・冠婚葬祭マナー

●問題例

　　(1)　新卒「〇〇株式会社　の　山田さん　が　参りました。」

　　　　　　　→間違えている単語を選ぶ

　　(2)　あなたはこの企画担当者です。上司に提出する書類の印鑑を押してください。



　　　　　 　→タップで印鑑を押す

　(3)　〇〇株式会社の山田さんに、送られてきたはがきを返信する。

　　　訂正線を引き、正しい語句に書き直せ。

株式会社〇〇　人事部　部長　山田太郎　行

選択肢=========================

①様　　②御中　　③行　　④

==============================

　　　　　　→ドラックで線を引き、正しい語句を選ぶ。

など

問題を解いた後、詳しい説明があり、解いた時間の速さに応じた王子の教養ポイントが上がる。教養ポイントを貯めて

・ゲームの最終目標

王子が隣の国の姫と結婚する！

＆自分自身にも教養を身に付け、社会に出られるようにする。

・訴求点

　ゲームで色々なマナーが学べる！

・キャッチコピー