議事録（第二回）

書記文責：森　尋美

1.日時　4月23日（土）　19時30分〜22時30分

2.出席　・小林　大河　・森　尋美　・森　叡太郎　・高橋　裕太

3.テーマ

　27日の企画書提出にむけた準備と分担

4．会議内容

※前回会議の備考

**採用：パーティーアプリ**

　　　飲み会等で使う。ターゲットは主に大学生。

ランダムで決められた数の最後の数を押した人が負け。

ユーザーには数は見えず、絵などで危機感を煽る。

一度に押せる回数が決められていて、順番に回していく。

最後の数を押した時に内カメで写真。

その写真をSNSに投稿される。

※最初は「お酒」ゲームだが、内容デザインを変え高校生等も使えるゲームアプリにする。

・システム開発の期間について

おそらくインカメラを起動する部分がいちばんたいへん

70パーセントの完成を6月12日(日曜日)までで目指す⇒叡太郎

ＳＮＳ連動のルールを調べておく⇒もりひろ

70パーセント完成後のスケジューリングが肝要⇒大河みこしてがんばる

テストスケジュールをたてる⇒大河

* 企画書について

画面構成は最低４層

概要担当はもりひろにする

ＢＧＭは絶対に必要・効果音も必要⇒松井氏に協力依頼しよう

画面デザインをどうするか

　　→モデルとなったアプリを超えるつくりにしたい

　　→映画やアニメのパロディなどは興味を引くのではないか

　　→飲み会で受けるつくりはシンプルだと思う

　　→よっぱらいは手元誤作動するから、広告ぶつけるので儲けを得られるかも

　　→ゆくゆくは居酒屋コラボできる「デザイン」と「クオリティ」必要だね

ゲーム画面について

→選択ボタンがあるとよりはらはら感が出るのではないか

→シンプルなつくりがいい

→ボタン二つだと「あーこっちを選ばなければ！」という効果が狙える

→おさけのボトルをシャカシャカふっているローミング画面をつかうのは

→要件定義書つくろう

→そのまえに開発スケジュールとタスクが分かる表準備

* 月島もんじゃ―おいしかった…

6.次回日程＆内容

　日程　5月の大型連休中を予定、時間未定

内容　開発スケジュールのシェア

デモ版開発開始

　　　　 デザイン策定会議