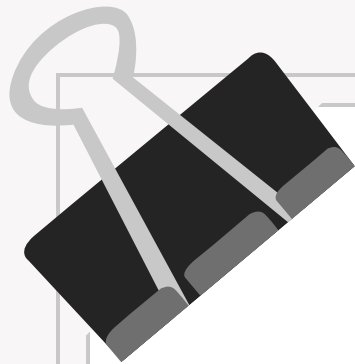
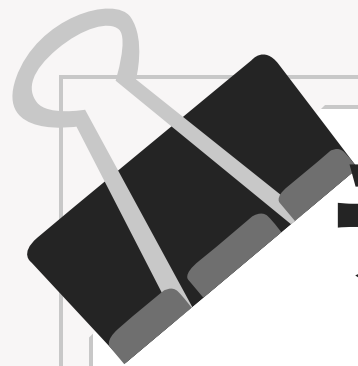




あさひのプロジェクト

ゲーム制作グループ—プ活動報告書



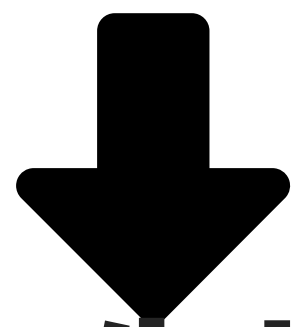
チームについて

ニーズ

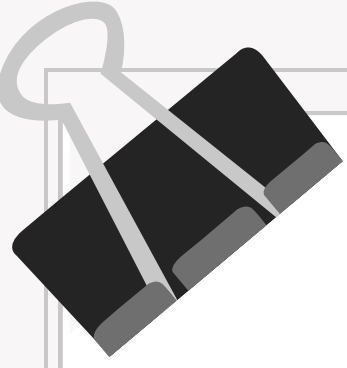
- # 地域の活性化
- # 魅力の再発見
- # 観光客の誘致

シーズ

- # 長野県が好き
- # ゲームが好き
- # プログラミングスキル



ゲームの制作を通して
長野県の魅力を発信する！



活動の軌跡

～6月 Yチャート作成

→目標を達成するためにやるべきことを書き出す。

～7月 東京研修旅行・CG-ARTS様訪問

→ゲーム内のオブジェクト制作のための専門的な視点からご助言をいただき、チームで連携して開発していくことの大切さを理解する。

～8月 アソビズム様訪問→ゲームを作るときに大切なのは「トライアンドエラー」だと学ぶ。作りながら、構想を練っていく。

～10月 ゲーム制作を進める。ストーリーやイラスト案はできたが、肝心のゲーム制作が進まない⇒路線変更。ゲームを制作をするのではなく、企画書としてゲームクリエイターコンテストに提出する。

11月 ゲームクリエイターコンテストに提出する企画書が完成！

活動の様子

ゲームの概要

コンセプト	ゲームの特徴
長野県をモチーフにした 世界で、たくさんの魅力 を集める冒険RPG 地域×ファンタジーの新しいゲームの形!	• 地域の特色をゲームに反映 • 深みのあるストーリー • 魅力を感じる戦闘システム

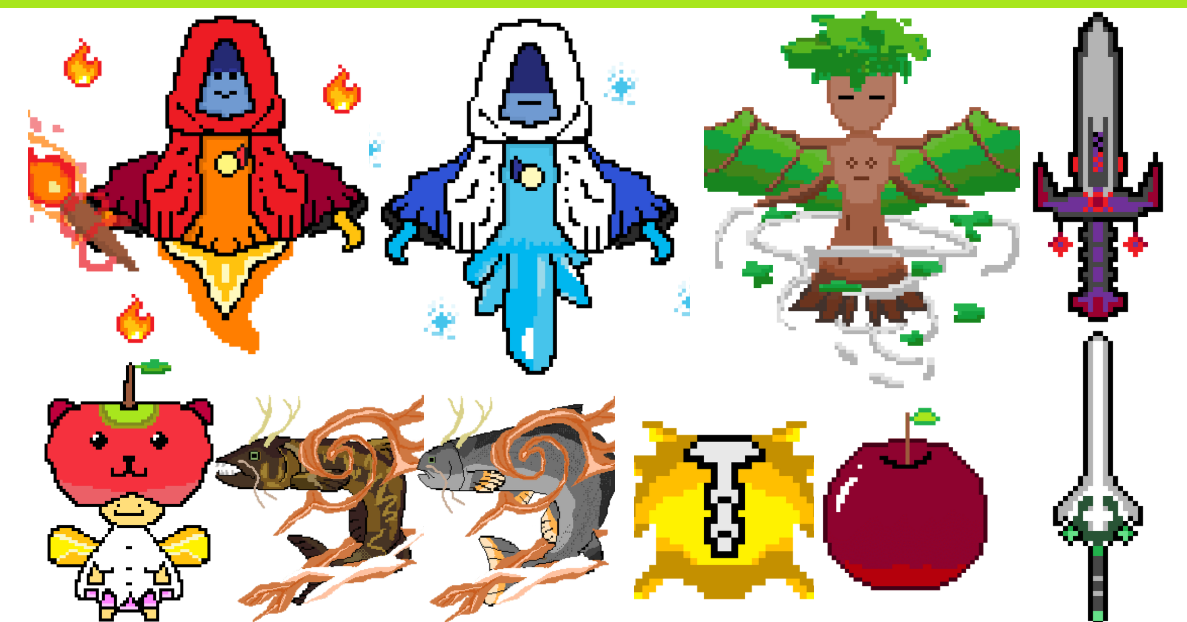
アソビズム様訪問

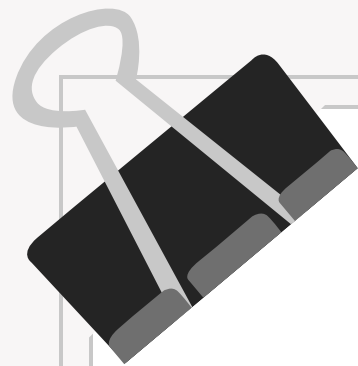


ゲーム体験会



作品の応募





活動の成果

① 制作環境・見通しをもつことの大切さ

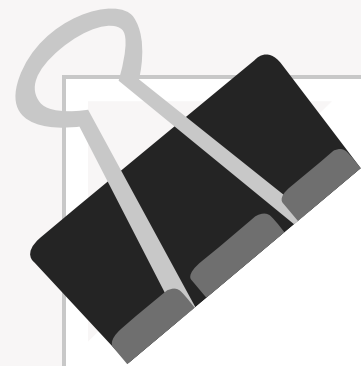
→ 構想は沢山練れても、ゲームは中々作れない！大きな企画を進めるには、ロードマップを描くことが大切。

② チームで団結することの重要さ

→ チームでゴールイメージを共有し、それぞれがゴールを目指して活動することが重要。

③ ゲームと魅了の両立

→ 「面白さ」と、「魅力を発信する事」の要素をどちらも取り入れることが非常に難しい。



ご協力いただいた皆様



CG-ARTS

CG-ARTS
公益財団法人画像情報教育振興協会 様



asobism

株式会社 アソビズム様

In Museの活動報告書

trajectory of In Muse

解決したい社会の諸課題
音楽文化の振興



ニーズ

音楽教室を運営する個人や楽器店などを訪問させていただき、教室を運営する上でどういった課題があるのかを調べました。

多くの音楽教室で利用者数が減少しているという課題があることが分かり、またもっと人が増えてほしいという願いがあることが分かりました。

シーズ

私たちは音楽、楽器演奏が得意であるというシーズがあり、様々な人に音楽を楽しんでほしいという願いをもっています

活動

子供向けの音楽イベントを開き、音楽をやってみたいと思ってもらおうと考え、それを目標にして活動することになりました。

活動の軌跡



ニーズ調査

音楽教室、ヤマハなどに訪問させていただき、現状の課題やどのような願いがあるかなどを調べました。



東京研修旅行や信大での調査

音楽イベントに関わる企業や大学の研究室とつながり、考えたイベントについてアドバイスなどを頂きました。



長命寺でのイベント

様々な方からいただいたアドバイスを生かし、学校近くの寺院で、子ども向けの楽器体験イベントを行いました。



附属中ワークショップ

長命寺での反省したことを活かして、幅広い世代に向けた体験イベントを行いました。

活動写真



音楽教室での調査



長命寺イベント



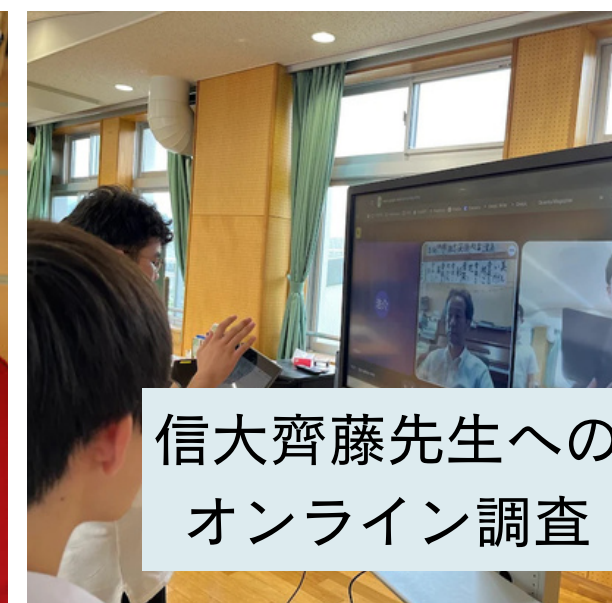
附属中ワークショップ



長命寺イベント



長命寺イベント



信大齊藤先生への
オンライン調査

活動の成果

自分たちの目指す「音楽を楽しんでもらう」という姿を実現することができました。イベント後には「ピアノやギターを始めてみたい」と言ってくれる人がいて、課題の解決に向かうことができたと感じました。

また、活動を通して準備・計画の大切さや成果と課題を振り返ることや、十分なコミュニケーションの大切さについて学びました。

ご協力いただいた皆様

- ・ 小島音楽教室 様
- ・ 信州大学教育学部音楽教育齊藤研究室 様
- ・ ヒオキ楽器 様
- ・ 長命寺 様
- ・ 長野市社会福祉協議会朝陽支部 様
- ・ 株式会社フォルティア 様

Neo Connect 活動報告書



解決したい社会の諸課題

環境問題
運動不足

チームについて

ニーズ

環境問題
運動不足

シーズ

コミュニケーション
人とのつながり
合意形成

活動

- アップサイクルでモルックなど運動不足を解消できるようなものを作る
- 環境問題の解決と運動不足の解消

活動の軌跡

R7 1月末・・・チーム結成！ニーズ調査と活動方針決め

R7 2月・・・第一回成果発表会準備

R7 3月末・・・第一回成果発表会

R7 6月・・・近くの川の流木を回収

R7 7月・・・東京研修旅行でサイ클ラズ様に、環境問題についてのお話を伺う。

R7 10月末・・・ワークショップ（製作物の販売と展示）

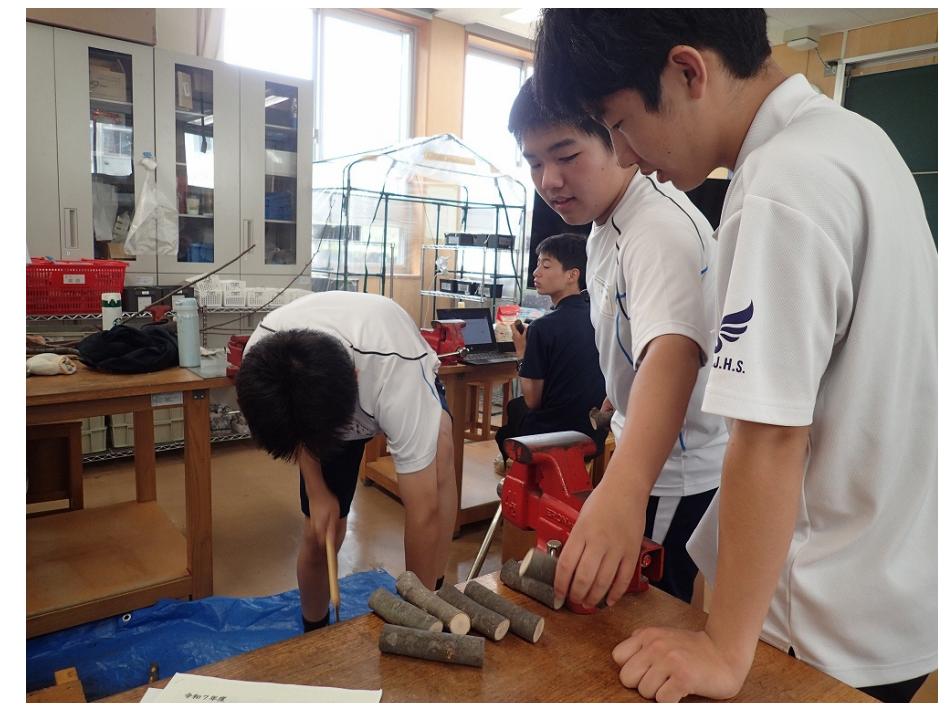
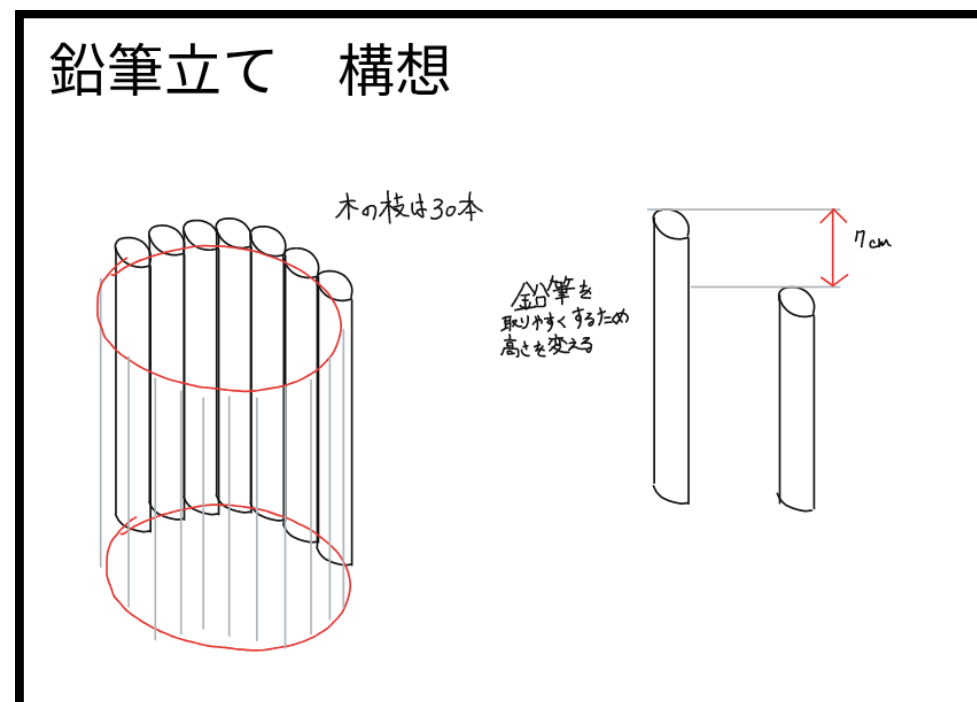
R7 11月末・・・第二回成果発表会

R7 12月・・・今までの活動を通して、ものづくり活動

R8 1月・・・まとめ

活動写真

モルックやコースター、ビリヤードなど



活動の成果

環境問題の解決（ニーズ）と自分たちの好きなこと(シーズ)を関係させて活動することができました。

→ここまでの活動を踏まえ、**ニーズとシーズを照らし合わせる**ことはこれから社会に出ていく自分たちにとって大切なことだと学びました。

ご協力いただいた皆様

東京研修旅行で訪問させていただき、環境
問題の現状について教えていただきました。

サイクラーズ 様

R7年度 あさひのプロジェクトチーム



N会

長電と地域を守る会
活動報告書

解決したい社会の諸課題

長野市の重要な交通
インフラの一つである
長野電鉄の利用客数を
増やす

チームについて

ニーズ

- # 地域活性化
- # 観光客のマナー向上
- # 運行を終えた列車の活用
- # サイクル鉄道

シーズ

- # 鉄道の知識
- # 情報発信
- # アイデア発案
- # 高い実行力



活動

- 沿線の魅力マップの作成
- 長野電鉄ぐるっとスタンプラリー実施
- 長野電鉄すごろくの作成
- 電車の利用マナーの周知

活動の軌跡

ターゲット
→小中学生

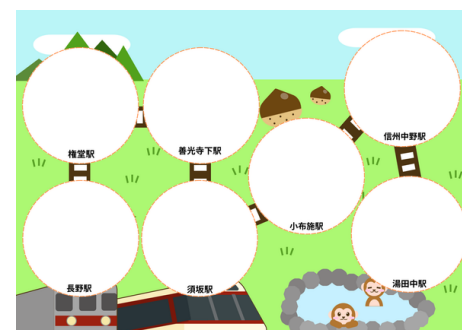


内容

- ・スタンプラリーイベント

成果

- ・予想を上回る反響
→80人近くに景品を配付



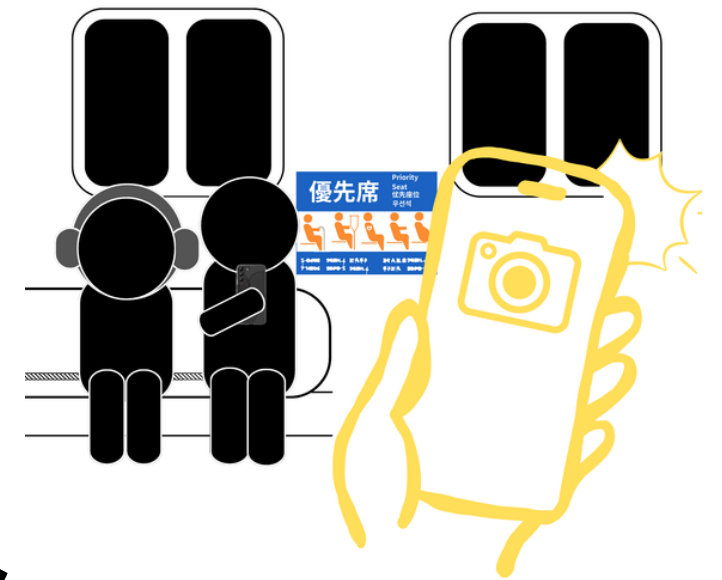
ターゲット

→学生 観光客

内容

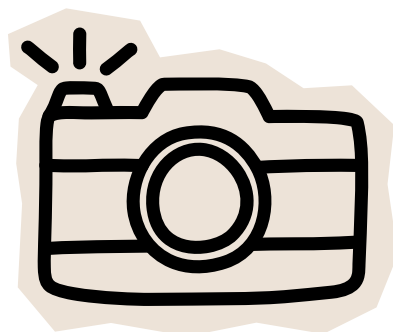
- ・中学校でのマナー周知
- ・主要な駅への多言語ポスターの掲示

在火车内偷拍是犯罪行为



【乗車マナーアップ運動】
信州大学教育学部附属長野中学校 N会
長野電鉄株式会社

活動写真



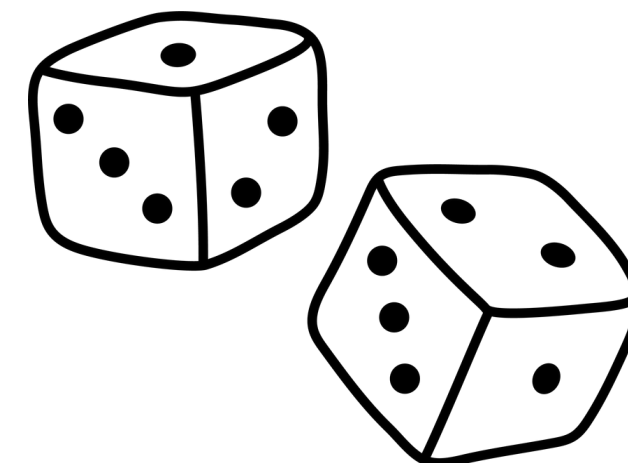
長野電鉄ぐるっとスタンプラリー



ワークショップ



東京研修



活動の成果

- 目的からターゲットを設定し、そのターゲットが何を求めているのかを考えることの大切さを学んだ。また、シーズではなく**ニーズを詳しく考える**ことの重要性や、**相手の視点に立って**ニーズを予想することの難しさを感じた。
- 企画の決めだしや詳細な計画の立案に時間をかけすぎてしまい、企画のスムーズな実行に支障が出てしまった。このことから、活動を行う上での**事前準備や計画立案の重要性と必要性**を改めて実感した。

ご協力いただいた皆様

長野電鉄株式会社様

活動の決定から
実行に至るまで全面的に
ご協力いただいた。

**国土交通省鉄道局
鉄道事業課様**

東京研修にて、
ローカル鉄道の現状等
多くの情報を提供して
いただいた。