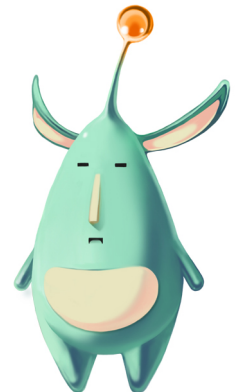


**KONAMI**

**CEDEC 2007**  
CESA DEVELOPPERS CONFERENCE



SESSION R30  
Elebitsの企画立案と制作について



**KONAMI**

<目次>

**1. 講義**

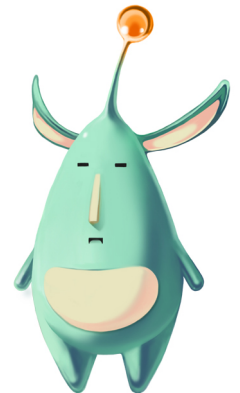
**Elebitsの戦略と企画立案について  
(60分)**

**2. 質疑応答  
(20分)**



**KONAMI**

# 1. Elebitsの戦略と企画立案について



**KONAMI**

< Elebitsの企画立案までの流れ >

プロジェクト戦略の立案



企画の方向性のコンセンサス



企画ブレスト(拡散)



企画検討(絞り込み)

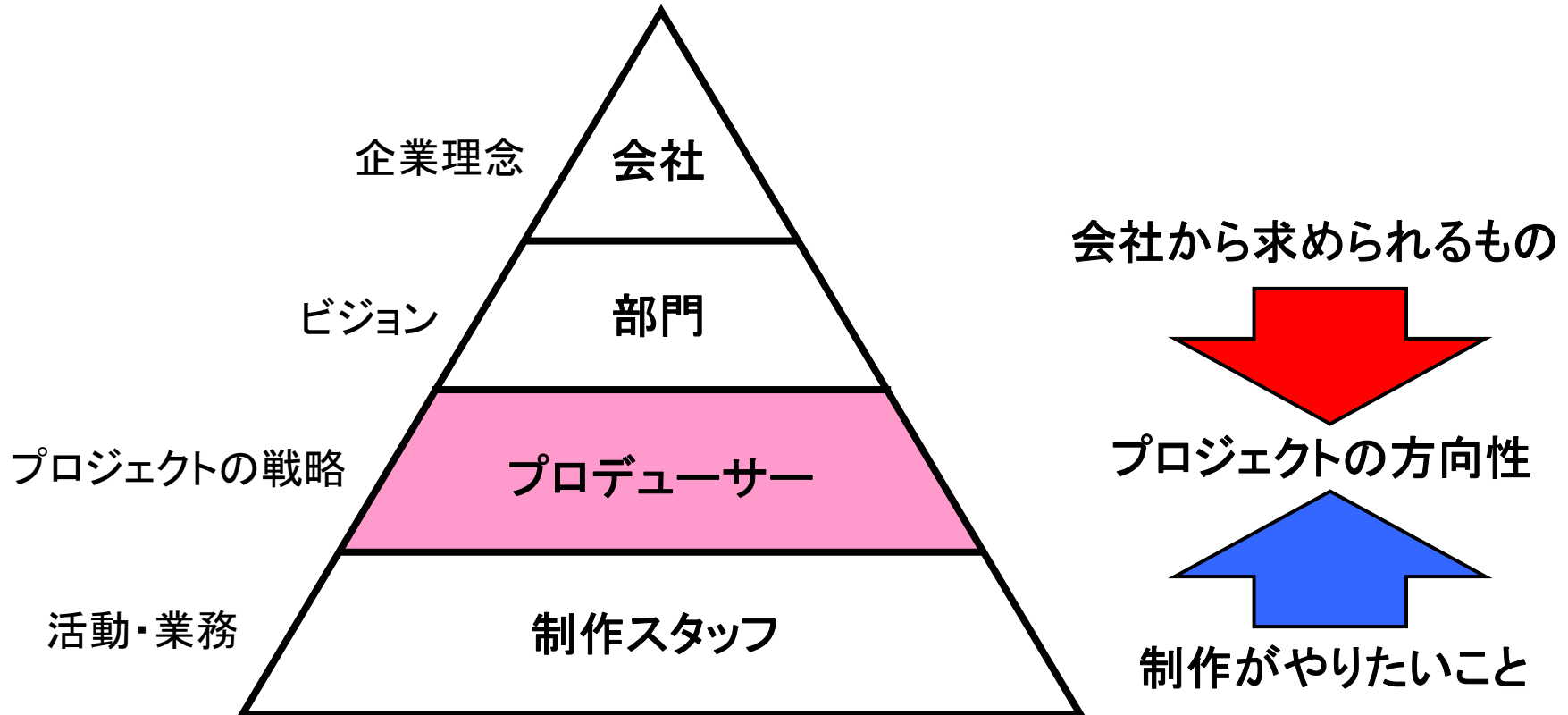


企画立案(企画書作成)



KONAMI

＜プロジェクト戦略を明確にすることの重要性＞



**KONAMI**

＜プロジェクト戦略検討のための手法＞

ポジショニングマップ

SWOT分析

MUST WANT条件の設定

ロジックツリー

etc...



プロジェクト戦略の確定

ターゲットは？

コンセプトは？

**KONAMI**

＜企画の方向性のコンセンサスを取る＞

会社と制作の方向性を一致させる  
スタッフを自主的にプランニングに参画させる



方針の変更によるスケジュールロスの低減  
スタッフのモチベーションアップ  
一部のスタッフに業務が偏ることを防ぐ

**KONAMI**

＜企画のブレストと検討＞

ブレスト(拡散) ← → 検討(絞り込み)を繰り返す

ブレスト

ブレインストーミング 否定しないことが重要

→ Elebitsではプロジェクトチームが担当

検討

ターゲットとずれていないか？

コンセプトが反映されているか？

→ Elebitsではプロデューサーを含めて検討



**KONAMI**

＜企画書の作成＞

アピールすべき部分に焦点をあてる  
→簡潔でわかりやすい企画書をめざす

伝えるべき工夫をする  
→手間をかければよいということではない

最低限必要な要素は押さえる  
→企画書として必要な事項は書くこと

**KONAMI**

＜仕様の作成＞

事例1)

キャラクターの検討

→決定のプロセス

事例2)

1ボタン?

→指示をしなくてはいけない場合もある

**KONAMI**

＜まとめ＞

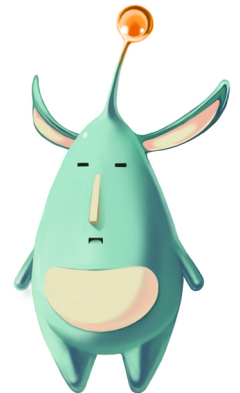
戦略を明確に定め方向性の不一致は指摘する

コンセンサスをとって進める

ときには柔軟に対応することも必要

**KONAMI**

## 2. 質疑応答



**KONAMI**

**CEDEC 2007**  
CESA DEVELOPERS CONFERENCE



ありがとうございました

