



採点基準=おも・わか おもしろく(創造性)+わかりやすく(論理性)

プレゼン10分

つ ① 掴み(具体例・引用でキャッチ!) 具体例の一部(チラ魅せ) or 引用・体験談、本題と一見無関係な(謎を) 5%

1、掴みシーン(ラストシーンと真逆) ~5% ベタペタ(付箋1枚=50字)

も ① 問題提起(不十分なボケ、発見!) **問題提起**(不十分なボケ)→**背景理由**(疑問のきっかけ事件・敵)+**説明** ①**不十分な主人公** 15%

2、問題提起・主人公設定シーン 5~20% **①不十分な主人公 第1幕 現状の世界**

2A、問題提起(不十分なボケ)主人公以外がつぶやく 5%目

2B、事件発生(背景理由) 10%目

2C、悩み自問自答する主人公(説明)

か ② 解決(得意分野でストーリーライン!) **主張** S(理由+説明+具体例 G)→**対立意見** T→**反論** > ②**無謀な目標**、③**敵出現→葛藤** 60%

3、解決、お約束シーン 20~50% **第2幕 理想の世界**

3A、旅に出る決意(主張 S→理由+説明) 20%目 **②無謀な目標**

3B、サイドストーリー(具体例 G)キラーコンテンツ 22%目

3C、絶好調、見せかけの(中間点)主張 S **50%目**

4、敵パワーアップ出現シーン(対立意見 T) 50~75% **③敵出現→葛藤**

4A、死の気配(すべてを失う) 75%目

5、振り返り オチシーン(反論・結論) 75~80%

5A、アイデア武器、入手! 80%目

て ③ 提案(自分事化・世界自分観・未来像) 自分事化してファン化 ・不十分なボケ→おもわか主張→行動促す ・掴みに戻り謎解決 20%

6、提案シーン 80~100% **第3幕 新世界(現状+理想)**

6A、武器持って城攻め。回収!

6B、ラスボス出現

6C、世界自分観メッセージ

6D、未来像(冒頭と真逆のシーン)