

ていしゅつぶつ

提出物とファイル名のルール

※提出期日: **2026 年 1 月 18 日 午後 3 時(日本時間)**

※提出フォーマット アニメ: MP4

書類等: PDF または JPG

※ファイル名が正しくない提出物は差し戻します。

※「作成者」は複数可、あるいは主な担当者。特定の作成者がいなければ記入不要です。

1. メッセージアニメ

(1) アニメで、「伝えたいこと」(アイデア、メッセージ)を表現する。

- グループ制作
- 長さは3分以内(2分未満を目安とする)
- 伝えたいことを物語化(ストーリーテリング)し、**主に視覚的言語で伝えること(最小限のセリフ、テロップ)**
- 総べてをアニメにしない

(2) アニメで用いる言語は日本語とする。

- オノマトペ、漫符、ピクトグラムなど、日本の豊かな表現も用いる
- 他言語を用いる時は日本語の字幕などをつける

(3) テーマは「水」。

- 水循環、地球や地域の環境、保健衛生、治水・災害、産業、社会的課題など、SDGsを横断・縦断するファクターとして広く捉える
- 身近な「水」、「水」を取り巻く状況、「水」の諸相を知る
- わたしたちと「水」の未来を考える:
 - a) 「水」に起因とする諸課題があれば、その解決策を提案しても良い
 - b) 現況を肯定的に捉えるならば、維持策等を示しても良い

【ファイル名】 **anime**_G1(グループ)_260118(提出日)

2. アイデアノート(確定版)

【ファイル名】 **ideanote**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(記入者)

3. ストーリーボード または シーン計画シート

【ファイル名】 **storyboard**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

4. デザインボード: キャラクター、背景・小道具、エフェクト、など

【ファイル名】 **design**_1(複数種ならナンバリング)_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

5. プロット、脚本(作成したなら)

【ファイル名】 プロット **plot**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)【ファイル名】 脚本 **script**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

6. 発表スライド

【ファイル名】 **slide**_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

7. 補足資料等

【ファイル名】 **shiryo**_1(複数種ならナンバリング)_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

8. メッセージを広める方法、1/18以降にすること(イメージボード等も OK)

【ファイル名】 **todo**_1_G1(グループ)_260118(提出日)_ニックネーム(作成者)

はっぴょう
発表 スライドにいれる事項(必須事項)

※提出期日: **2026 年 1 月 18 日 午後 3 時(日本時間)** / 発表時に変更した場合は「確定版」を提出

※提出フォーマット PDF または JPG(スライド 1 枚ずつ)

※以下の事項は必須。このほかにアピールしたいことがあれば入れてください。

※自由形式ですが、日本語(英語併記可)で、箇条書き(短い文章で)を推奨。

※発表は、メッセージアニメ上映 → スライドのプレゼンテーション → メッセージアニメ 2 回目上映。

- グループ名とメンバーのニックネーム
- 役割分担
- 制作スケジュール(実績)

以下事項の順番は自由に。

- 伝えたいコト(コアのメッセージ) と それを選んだ理由
- 対象(メッセージアニメを見せたいひと) と それを選んだ理由
- プロット、あらすじ
- デザイン(キャラクター、背景・小道具、エフェクト、など)
- メッセージを補足する資料
 - メンバーとリーダーのワンページャー
 - ワンページャーのキーワード整理
 - **メッセージアニメにしなかったこと**
(例) メッセージアニメの信憑性を高めるサブ情報として、
 - 主人公などの設定(属性や生活のスタイルやサイクル、動植物の生態や物語独自の特徴、など)
 - 物語の設定(いつ、どこで、など): 検証できるように具体的な場所や時・期間
 - 「事象」をアニメにするなら、その事象に関する科学的／社会的／政治的・法的な情報: 事象が発生した原因、発生した場所と時・期間、事象に対する対策の根拠、など
- エビデンス: 根拠、出典、聴き取り記録、探究の方法と結果、など
- メンバーとリーダーのワーク感想
- アニメ作成アプリ、編集アプリ、その他のクレジット