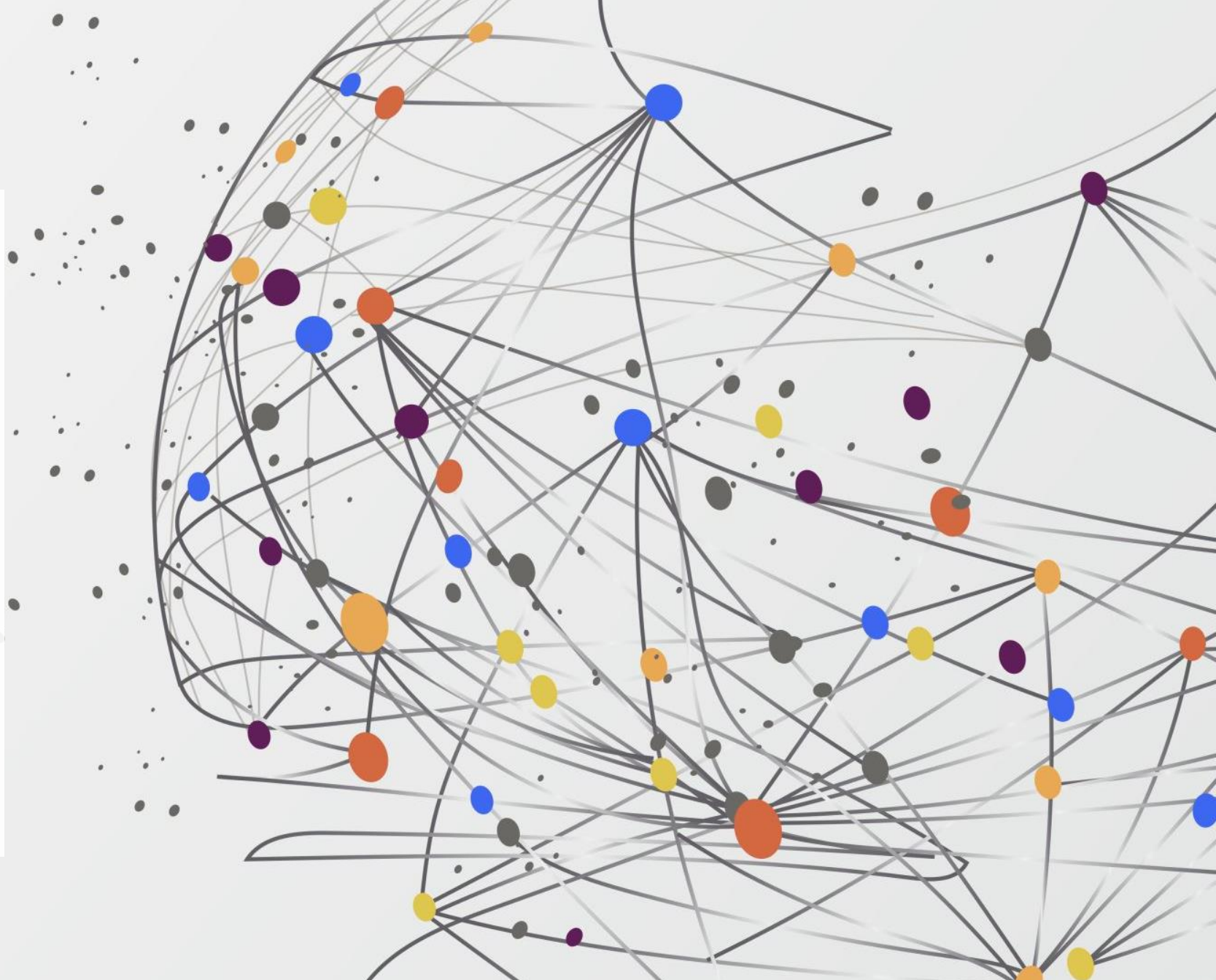


学園祭企画

2班



もくじ

- 1, 企画コンセプト(3p～9p)
- 2, 企画テーマ (10p～12p)
- 3, 企画具体案 (13p～19p)
- 4, 費用概算 (20p～21p)

1, 企画コンセプト

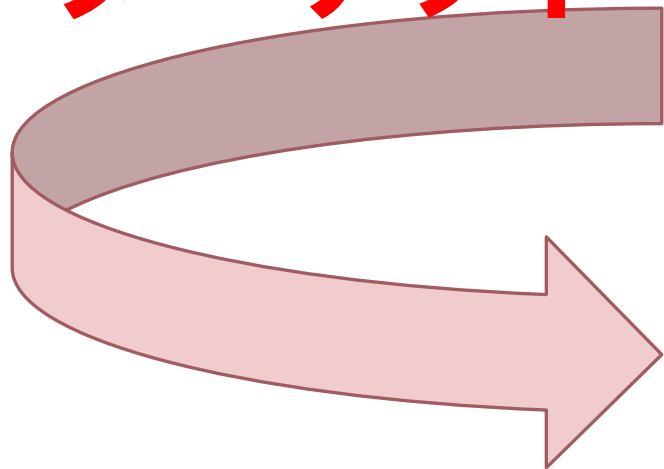
企画コンセプト

テーマ

「With コロナ時代の大東祭」の
企画案を考える！

企画コンセプト

企画
ターゲット



大東文化大学の全学生、
入学を希望する高校生



実行目的

1

コロナ禍でイベントの規制やオンライン授業などで今まで通りの生活が送れなかった学生たちに楽しさを届ける

2

学園祭を行うことで、大東文化大学の良さを改めて感じることができるため

3

私たち同様、withコロナの時代を生きている高校生たちにも楽しさを届け、来年度の入学者数増加を目指す

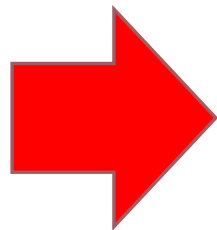
現状分析

コロナにおける文化祭開催の現状

三密を避けた
出し物

感染拡大の防止
のため飲食を
伴う模擬店の
禁止

人数制限やオン
ラインでの開催
などの制限が設
けられている



今まで通りの学園祭を行うことができない現状

事例

実際コロナ禍においてどのような文化祭が行われているのか

クラスで動画を作成



上映する形の文化祭

解決策

コロナ禍



さまざまな規制によるイベントの制限



コロナ禍でも**安心安全**に開催できる、
なおかつ誰でも**楽しめる**企画を提案する！

2, 企画テーマ

メインテーマ



キャッチコピー

キャッチコピー

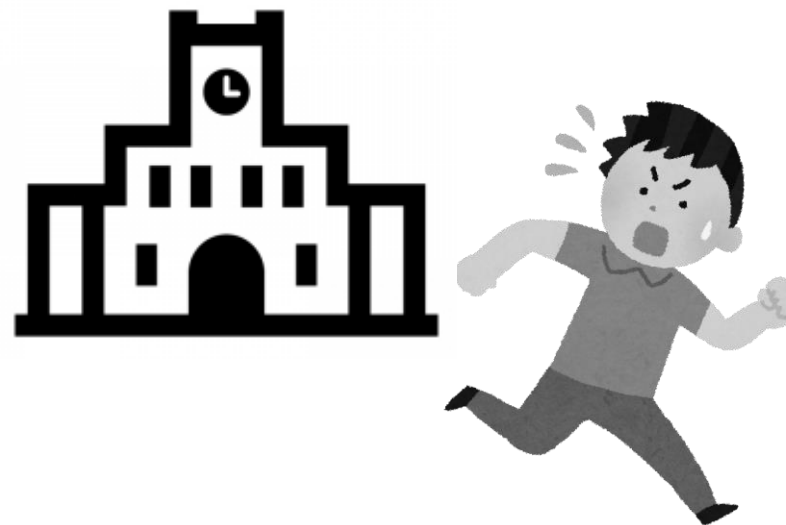
～授業から
逃れる～

3, 企画具体案

Run for escapism

現実逃避中

～授業から逃れろ～



基本ルール

- 制限時間は3時間
- 大東生+来校した高校生とハンターで鬼ごっこを行う
- ゲーム中にさまざまなミッションが与えられる

さまざまなミッションをクリアし、勝利をつかめ！

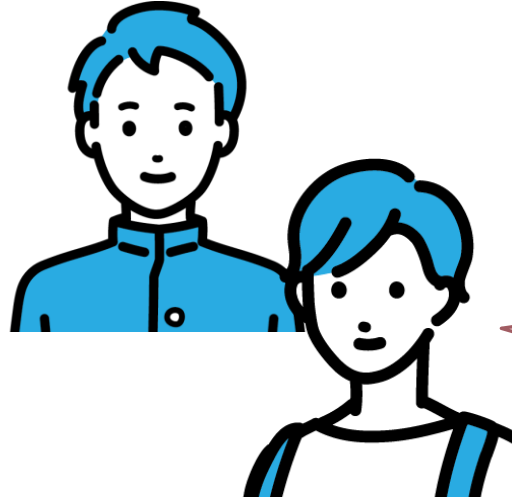
企画具体案

大学内全体を利用した鬼ごっこを行う



鬼役はバスケットボール部の
皆さん(約50名)

捕まえる



大東生は来校した高校生と
2人1組に

逃げる

来校した高校生たちに
学校の案内をしながら
ゲームをする

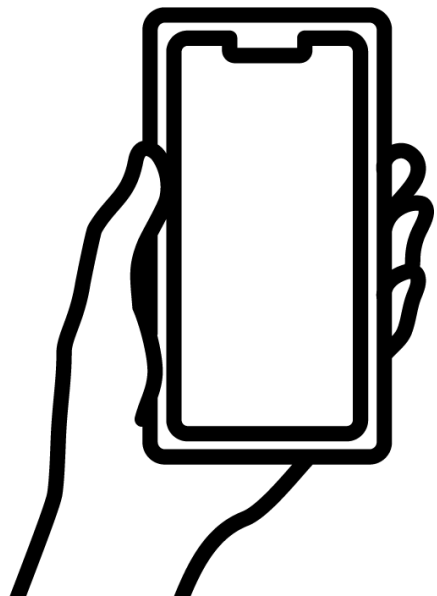
※どちらか一方が捕まれば、
2人ともゲームオーバーに

ゲーム中にさまざまな
ミッションが与えられる

クリアすれば逃走有利に

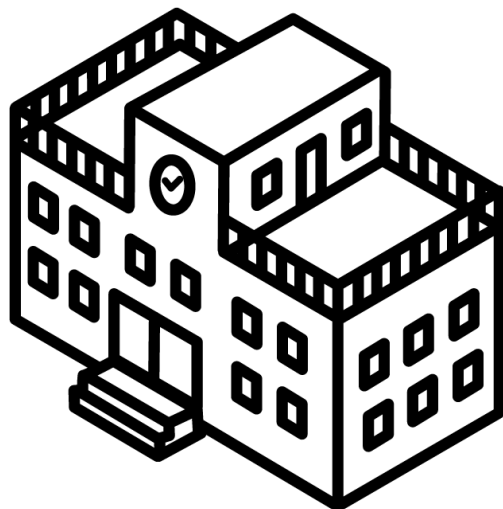
失敗すれば成功は極めて困難に

企画具体案



参加者全員の
DBポータルに
謎解きが届く。
謎を解き示された場所へ行き、
ハンターの放出を止めよ！

ミッションの一例



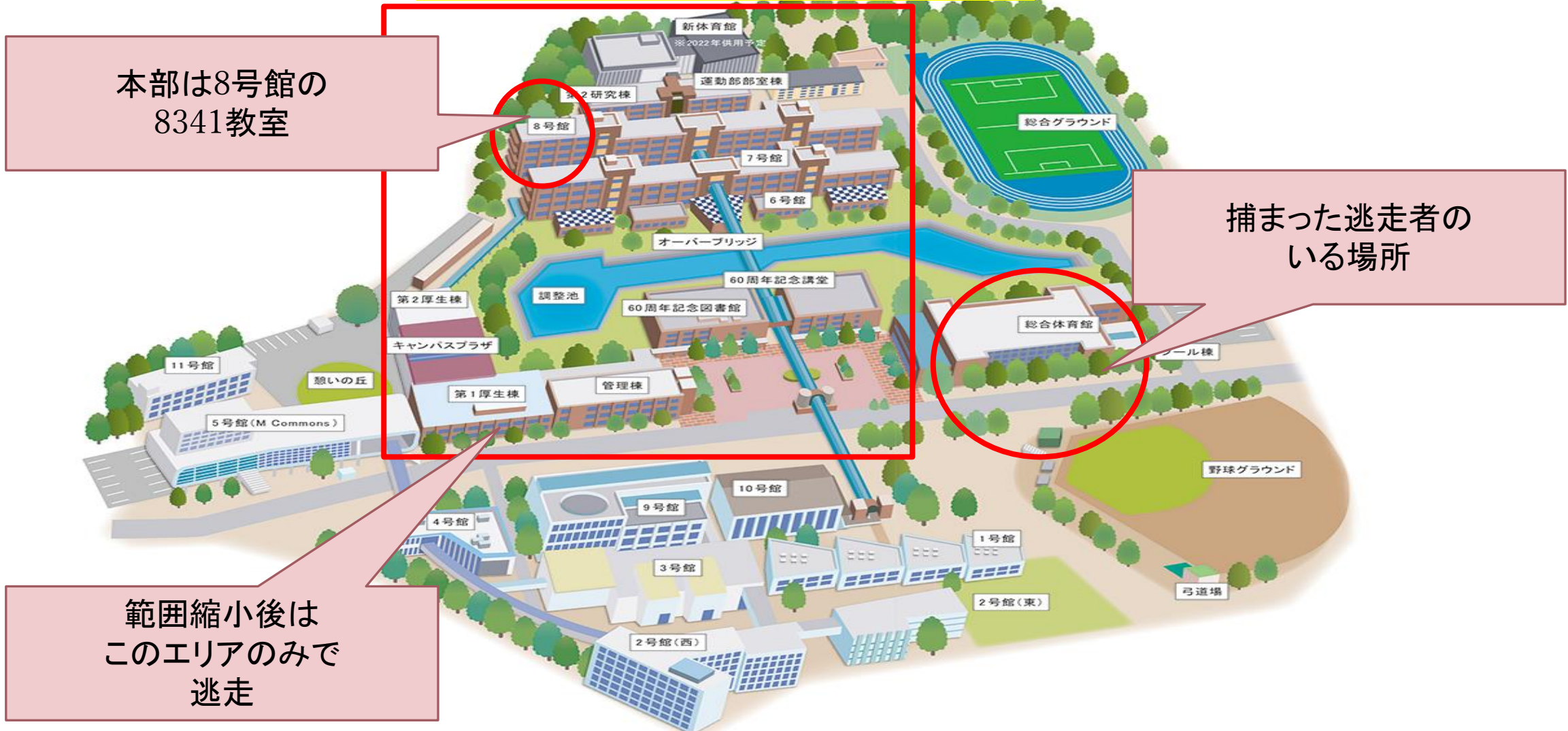
ヒントをもとに学内に
隠された10枚カードを
持って本部に来る。
失敗すれば
逃走範囲縮小



校内に放出された
10人の指名手配犯を
捕まえろ！
捕まえられたら
報酬が倍増

企画展開場所

大東文化大学 東松山キャンパス



本部は8号館の
8341教室

捕まった逃走者の
いる場所

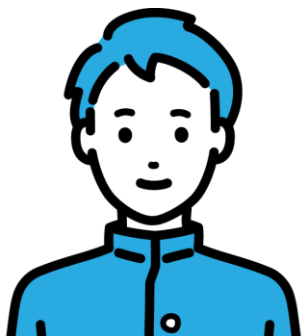
範囲縮小後は
このエリアのみで
逃走

企画具体案

見事逃走成功した場合



大東生…学食1ヶ月無料券+豪華景品



高校生…お菓子の詰め合わせや豪華景品



ハンターが勝利した場合は景品は全てハンターの元に

企画宣伝方法

DBポータルや
通学バスのアナウンス
ポスターを利用した
大東生への宣伝

学校ホームページでの
文化祭企画の
告知

インスタグラムや
ツイッターなどのSNSに
専用アカウントを作成し
宣伝を行う

4, 費用概算

費用概算

商品名	単価	数量	合計
校内用チラシ	2.7円	100部	2700円
当日用パンフレット		3000部	65000円
景品代		100	50000円
医療キット			3000円
ハンターボックス		5	500000円
合計			6020700円