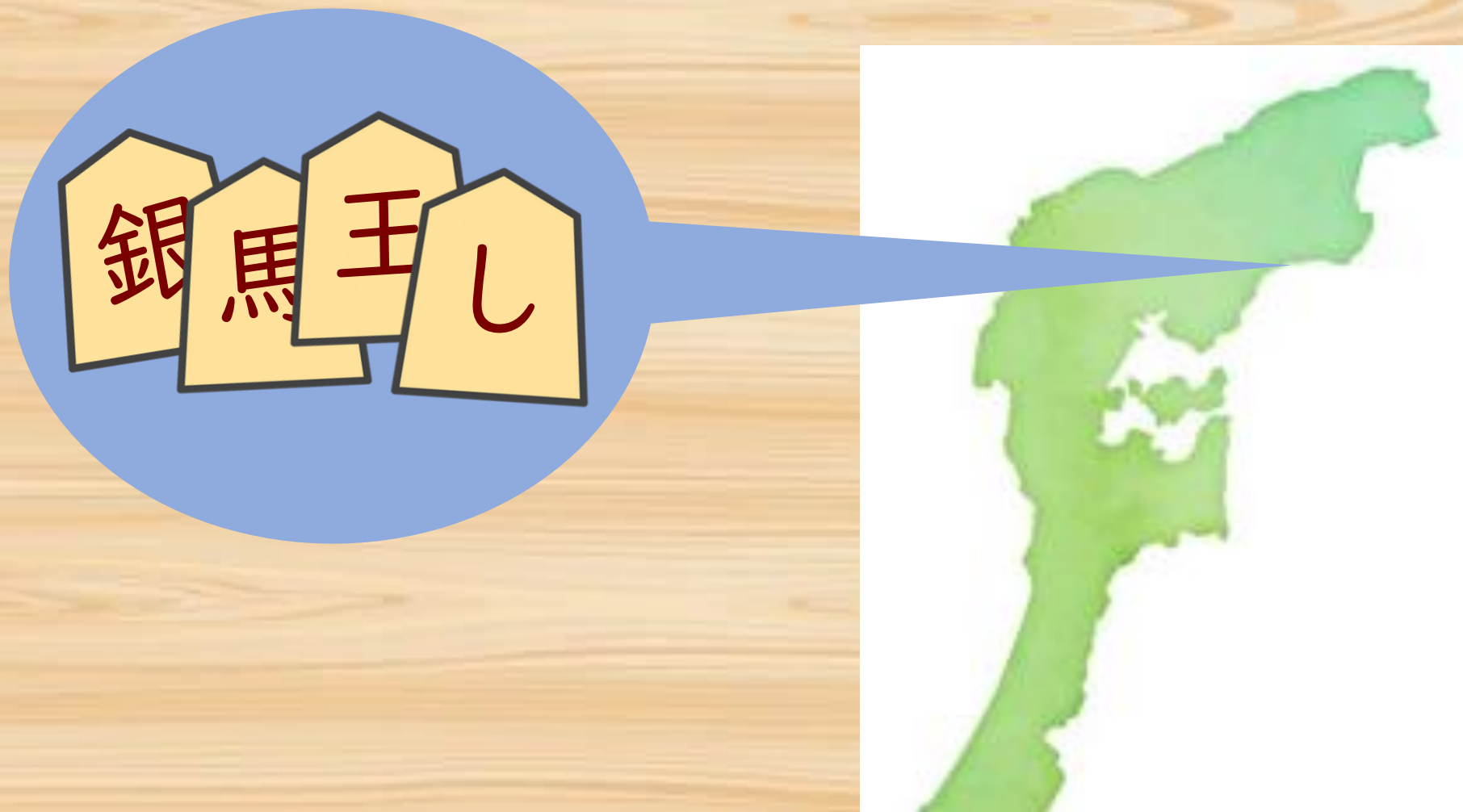


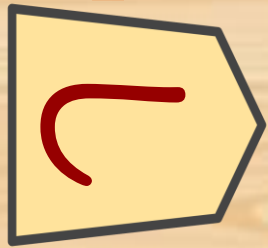


ぶろたごん

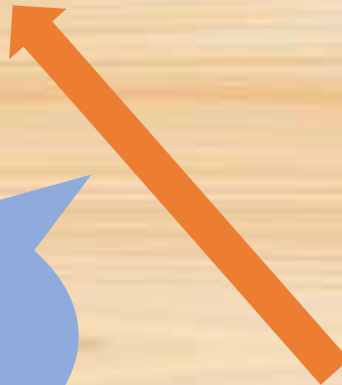
岩野奈央 菊澤和夏 桑原汐音 田畠新捺

鳳珠郡能登町宇出津



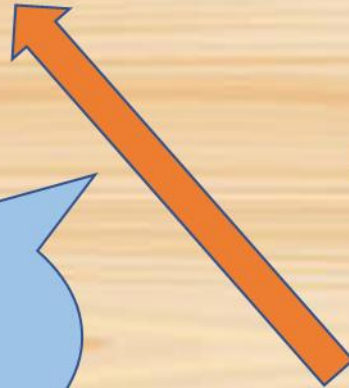


「攻め」と  
「受け」は  
同じカード





「攻め」と  
「受け」は  
同じカード





# プログラミング的思考



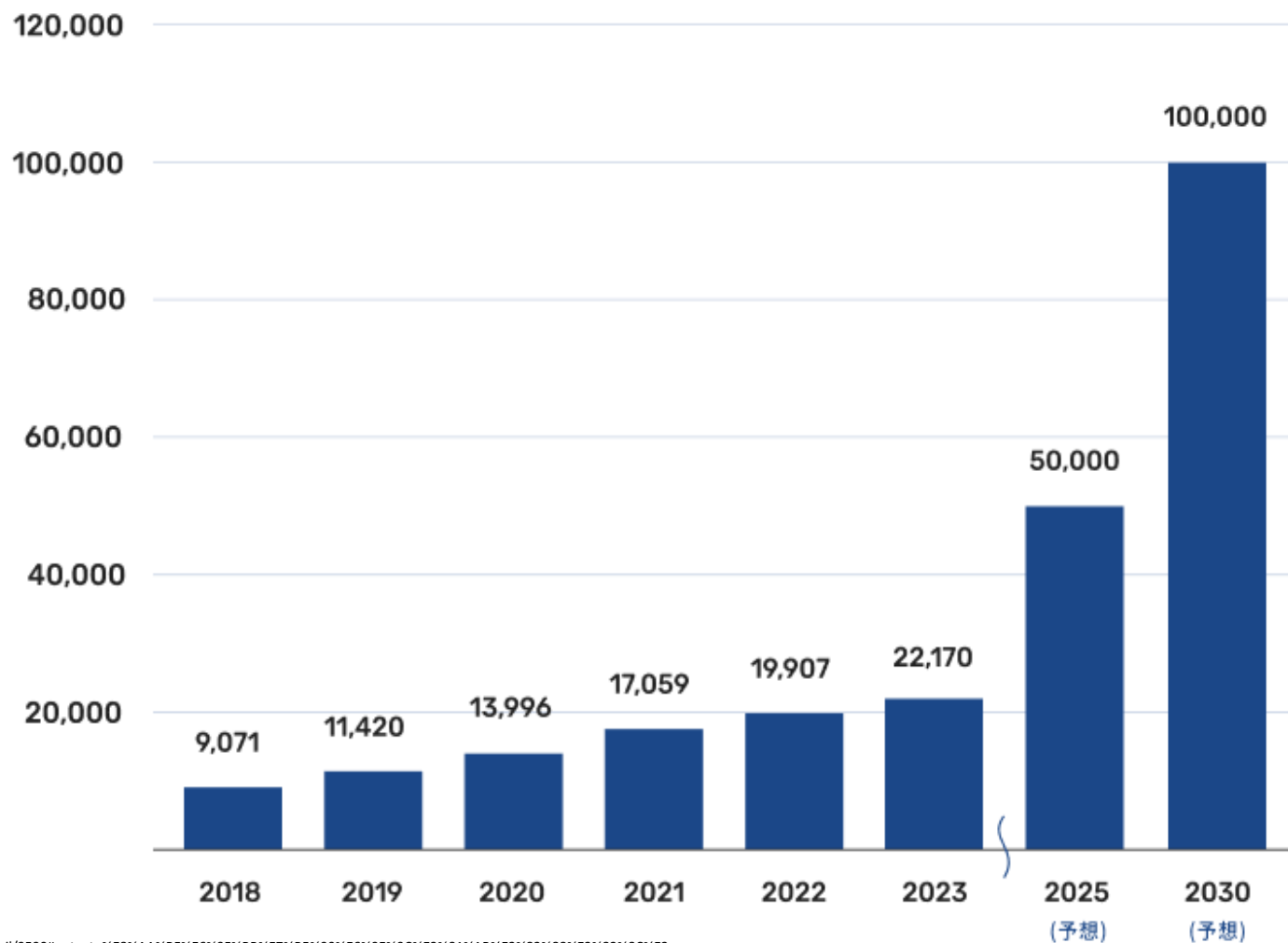
勉強や仕事で活かせる

# 子ども向けプログラミング教育市場規模推移

単位：百万円

コエテコ  
by GMO

Funai Soken

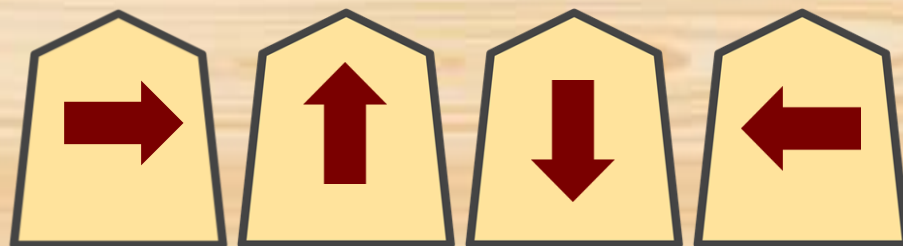


ごいた



プログラミング

①

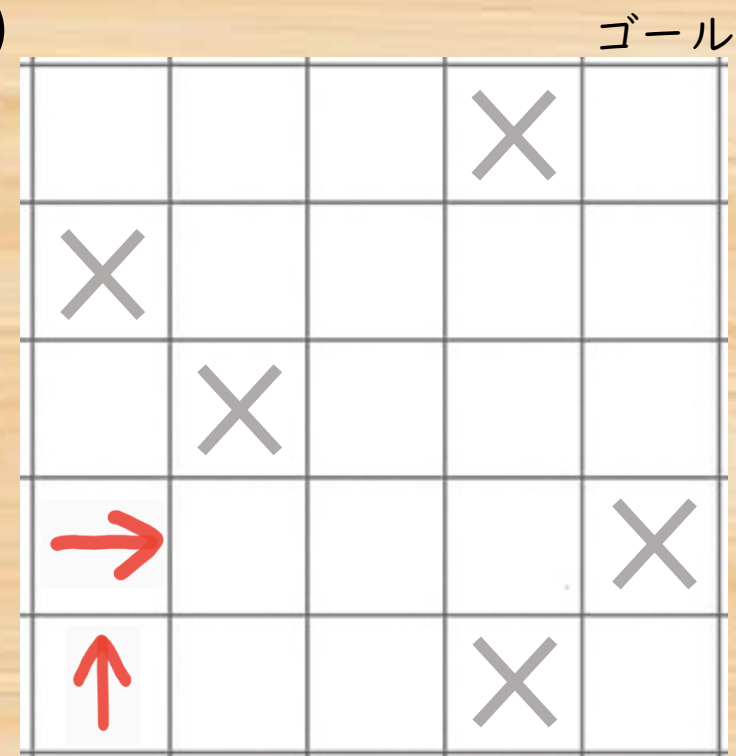


②

本来のルールに従ってごいたをする



③



スタート

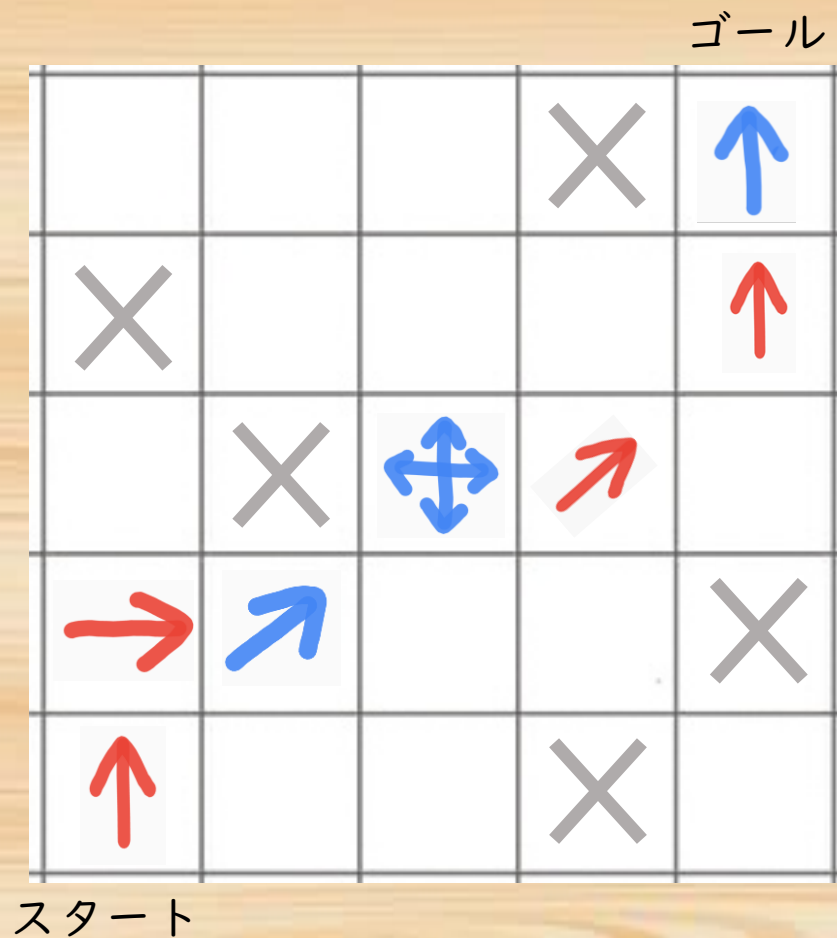
ゴール

攻めのカードから2枚を使用



④

②、③を繰り返す



# ターゲット層

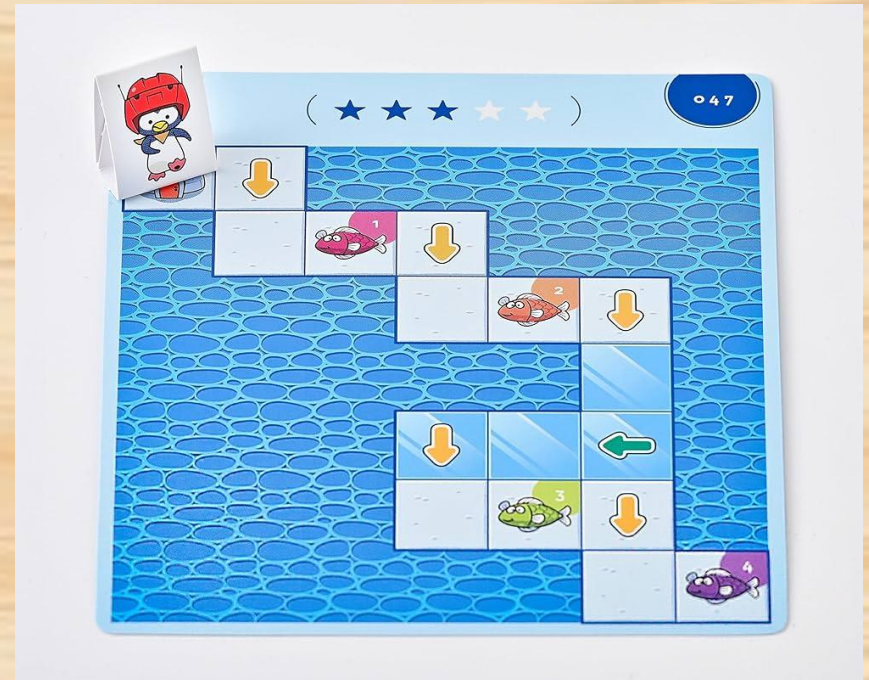
4～10歳の子供をもつ家庭



# 類似商品

## ステモンのプログラミングカードゲーム

対象年齢：6歳以上  
プレイ人数：1人



<https://www.stemon.net/wp-content/themes/stemon/images/top/main2.jpg>

# 類似商品との相違点

1. ふるさと教育
2. 様々な思考が身につく
3. 遊び方の工夫ができる



# 宣伝、販売方法

- ・ 児童館、公民館での実演販売
- ・ 能登ごいた保存会提携
- ・ イベントの参加
- ・ 文化施設での展示



# 収支計画

$$\begin{aligned} &1 \text{ 年目 } 1000 \text{ 万円} - (550 \text{ 万円} + 1332 \text{ 万円}) \\ &= -882 \text{ 万円} \end{aligned}$$

$$\begin{aligned} &5 \text{ 年目 } 4000 \text{ 万円} - (1650 \text{ 万円} + 2120 \text{ 万円}) \\ &= 248 \text{ 万円} \end{aligned}$$

