

ポサリンピック今後の動き

2022/6/21

◇ 個人申請開始まで

☆7月16日・17日を個人申請開始=ブログ含めてすべて完成にしたい

☆目安12日くらいまでには各企画のレギュレーションがすべて決まっていほしい

■ 執行部は以下のことを行う

◎主催・副主催

・運営の個人申請について考える=配信スケジュールを考え始める、配信に必要な人員の整理(画面班、しゃべる人の準備)

・個人申請ポサリン全体の注意をはてなブログ形式にしておく

・運営部のほう参照

・Tonamelの話

◎参加管理担当

・個人申請フォームの完成、12日くらいまで

◎企画統括担当

・運営部のところ参照

◎ブログ担当

・個人申請&レギュレーションブログを全力で書く

◎配信統括担当

・配信画面の構想を練る

◎執行部企画担当

・クイズ完成?

・運営ラジオ内容考え始める(執行部内募集がメインというよりは、恐らく企画担当二人で内容を考えるのをメインにしたほうが時間繰りを一緒に考えられていいと思われる、去年時間が足りなかったため)

◎素材作成担当

・賞状準備、配信画面作成

■ 配信部は以下のことを行う

・配信スケジュールのことを考え始める

■ 運営部は以下のことを行う

・6月末まで目安で企画書が目を通されて返ってくる

・返ってきたら一緒に検討点を伝えるので、それに従って7月7日までに考えて提出

・10日までくらいに主催or企画統括のほうで確認をして、変更したい点があれば主催と議論(そんなに変更点はないと思うので&時間がそこまでなく.....)

・12日までに全企画書が完成(作り変えなどがあれば執行部のほうでやっておきます)

メモ

・各企画のTonamel練習準備→Tonamelのアカウントを取ってもらったのち、主催団体に招待する

→練習できる環境を整える

◇ 個人申請終了まで

☆個人申請終了の7月いっぱい以降でないといけないことが多々あるので、それ以外を進める

■ 執行部は以下のことを行う

- ◎主催副主催
 - ・リハーサル用の時間単位日程調整(9日までにアンケート集計)
 - ・当日Discord準備
- ◎参加管理担当
 - ・一人も参加していないサークルはないかなどの確認
- ◎企画統括担当
 - ・チーム決定や対戦回数決定などの相談に乗る
 - ・企画担当の様子を見て柔軟に
- ◎Twitter管理
 - ・毎日宣伝、盛り上がりを作る
- ◎ブログ担当
 - ・当日の結果発表ブログ記事のうち前日にかける分はすべて書いておく
- ◎配信統括担当
 - ・配信スケジュール作成
 - ・配信練習
- ◎執行部企画担当
 - ・運営ラジオ内容(同上)
- ◎素材作成担当
 - ・賞状準備、配信画面作成

■ 配信部は以下のことを行う

■ 運営部は以下のことを行う

- ・当日説明スライドの準備
 - 31日までに作って提出してもらう(スライドだけでは説明はわからないので、調整はリハーサル時)
- ・パーティ提出フォームなどの準備
 - 扱いやすいようにそれぞれの手元で管理してくればよし(来年の参考のために閉じるのだけはなしで)
- ・その他個人申請終了後にしかできないこと(後述)以外の全ての準備

◇ 企画最終確認まで

☆12日ごろにすべての企画が出来上がっていてほしい。

これを確認してTonamelやフォームを張り、当日チーム登録など開始(20日ごろ終了予定)

7月31日に個人申請が終了する。

■ 執行部は以下のことを行う

◎主催副主催

- ・リハーサル用の時間単位日程調整(9日までにアンケート集計)
- ・当日Discord準備
- ・全仕事の進捗確認

◎参加管理担当

- ・一人も参加していないサークルはないかなどの確認

◎企画統括担当

- ・チーム決定や対戦回数決定などの相談に乗る
- ・企画担当の様子を見て柔軟に

◎Twitter管理

- ・毎日宣伝、盛り上がりを作る

◎ブログ担当

- ・当日の結果発表ブログ記事のうち前日にかける分はすべて書いておく

◎配信統括担当

- ・配信練習

◎執行部企画担当

- ・運営部に準ずる

◎素材作成担当

- ・賞状など準備

■ 配信部は以下のことを行う

- ・企画参加用の準備+配信練習準備

■ 運営部は以下のことを行う

- ・対戦回数決定
- ・チーム数決定・チーム決定
- ・リハーサル準備

◇ リハーサルまで

☆リハーサルは16日～22日あたりで3日か4日間行う予定

→一週間前には日程アンケートを作成&時間単位で日程を組むことで、余計な待ち時間を生じないようにする

→すべての企画で行いたいため多め

- ・当日最初の企画説明を聞く
- ・実際に当日やることを整理して一つ一つできるかどうか確認していく、配信も含む
- ・Tonamelなどがある場合はゲストプレイヤー機能で実際にやってみるなどもしたいか
- ・細かいところだとブログ用の選手からもらうコメントなども整理したい

配信に向けてやること

- ・基本的な配信技術の習得
- ・配信素材手配
- ・配信に必要な人員の整理(誰が配信するのに必要なのか確認→運営名義の参加者・実況解説・機材で最大3つ)
- ・それに合わせて配信スケジュールを組む段取りと期限を決定

- ・ざっくりとした配信スケジュールを組む
- ・配信スケジュール内の内容吟味
- ・配信内容に穴がある場合埋め合わせなど
- ・配信画面作成
- ・配信素材の使い方や画面などを配信部に教える