

| | | | | | | | | | |
|-------|----------------------------------|---------|---|-----|---------|-----|-----------------|------|-------|
| 科目名 | ゲームデザイン 1 | | | | | | 年度 | 2026 | |
| 英語科目名 | Game Design 1 | | | | | | 学期 | 前期 | |
| 学科・学年 | ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 1年次 | 必/選 | 必 | 時間数 | 60 | 単位数 | 4 | 種別※ | 講義+演習 |
| 担当教員 | 山田 健太 | 教員の実務経験 | | 有 | 実務経験の職種 | | ゲームプランナー・ディレクター | | |

【科目の目的】

プランナーの主な仕事である「アイデア出し」、「書類制作」、「ミーティング開催」を行えるようになるために到達目標のスキルと考え方を身につける。

【科目の概要】

ゲーム制作に必要な企画力・アイディア力向上のための基礎知識を身につける。

【到達目標】

- A：提出物の締め切りを守り、授業課題を全て提出できる。
- B：ゲームを構成する要素を学び、ゲームの本質を理解する。
- C：グループで話し合い、アイデアをまとめることができるようになる。

【授業の注意点】

授業中はメモを取ること。
適宜資料を配布するが、口頭のみ説明もあるので注意して聞くこと。
万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。
ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

評価基準＝ルーブリック

| ルーブリック 評価 | レベル3 優れている | | レベル2 ふつう | | レベル1 要努力 |
|--------------|---------------------------------------|--|--|--|---|
| 到達目標 A | 提出物の締め切りを守って常に時間通り提出しており、課題の出来が優れている。 | | 提出物の締め切りを8割程度守り、かつ課題内容に対して満足できるレベルである。 | | 提出物の締め切りが5割も守れない。もしくは多くの課題を提出せず内容の質が低い。 |
| 到達目標 B | 授業の内容を理解し、小テストで9割以上点数を取ることができる。 | | 授業の内容を理解し、小テストで7割以上点数を取ることができる。 | | 小テストが5割以下の点数であり、授業の内容を理解していない。 |
| 到達目標 C | 積極的に話し合いに参加し、リーダーとしてアイデアをまとめることができる。 | | 積極的に話し合いに参加し、アイデアを人に伝えることができる。 | | 話し合いに参加できず、積極的な意見交換ができない。 |
| 到達目標 D | | | | | |
| 到達目標 E | | | | | |

【教科書】

ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで 吉富 賢介 (著)

【参考資料】

毎回レジュメ・資料を配布する。

【成績の評価方法・評価基準】

課題：50% 課題の提出、内容によって評価する。
成果：10% 毎回提出課題を実施、内容によって評価する。
平常点：40% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。

※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。

| 科目名 | | ゲームデザイン 1 | | | 年度 | 2026 |
|------|--------------------|------------------------------|------------|----------------------|------|------|
| 英語表記 | | Game Design 1 | | | 学期 | 前期 |
| 回数 | 授業テーマ | 各授業の目的 | 授業内容 | 到達目標＝修得するスキル | 評価方法 | 自己評価 |
| 1 | ゲーム会社の職種や仕事内容 | ゲーム会社の職種ごとの役割と仕事内容はどのようなものか？ | 1 オリエン | 前期の授業内容について理解する | 2 | |
| | | | 2 職種と役割 | 開発における作業や職種が説明できる | | |
| 2 | ゲームとは？ | ゲームを構成する要素には何かがあるか？ | 1 遊びと挑戦 | ゲームにおける遊びと挑戦が説明できる | 2 | |
| | | | 2 達成感を与える | 達成感の作り方が説明できる | | |
| 3 | ゲームジャンル | ゲームにおけるジャンルとは何か？ | 1 ジャンルの話 | ジャンルとジャンルごとの挑戦が説明できる | 2 | |
| 4 | 能動的なゲーム | 自ら遊びたくなるゲームとはどのようなゲームか？ | 1 能動的な挑戦 | 能動的な挑戦について理解している | 2 | |
| | | | 2 能動的の条件 | 能動的な挑戦に必要な条件を理解する | | |
| | | | 3 プレストについて | プレストの概要を理解する | | |
| 5 | 前回の復習 | 能動的な挑戦について復習する | 1 第4回の復習 | 能動的な挑戦について理解し構築できる | 2 | |
| | | | 2 アイデア出し | プレストでアイデアをまとめることができる | | |
| 6 | ゲームのクライマックスを考える | ゲームにおけるクライマックスとは何か？ | 1 クライマックス | クライマックスの手法について理解する | 2 | |
| 7 | アクションゲームのアイデアを考える | チームでアクションゲームの企画を立てる | 1 アイデアを出す | プレストでアイデアをまとめることができる | 2 | |
| | | | 2 企画を立てる | まとめたアイデアを企画にすることができる | | |
| 8 | アクションゲームを企画する | チームでアクションゲームの企画を立てる | 1 アイデアを出す | プレストでアイデアをまとめることができる | 2 | |
| | | | 2 企画を立てる | まとめたアイデアを企画にすることができる | | |
| 9 | ゲームの評価と報酬 | 評価報酬のシステムとは何か？ | 1 評価 | 達成感を生む評価が何か説明できる | 2 | |
| | | | 2 報酬 | 達成感を生む報酬が何か説明できる | | |
| 10 | 企画書に大事なコンセプトと書類の流れ | コンセプトとは何か？書類の流れとは何か？ | 1 コンセプト | ゲームのコンセプトと何か理解している | 2 | |
| | | | 2 企画書の書き方 | 企画書に必要な要素を理解している | | |
| 11 | 企画のネタ出しとアイデアシートの作成 | アイデアシートの書き方 | 1 アイデアシート | シートを活用してアイデアをまとめられる | 2 | |
| 12 | 企画のネタ出しとアイデアシートの作成 | アイデアシートの書き方 | 1 アイデアシート | シートを活用してアイデアをまとめられる | 2 | |
| 13 | 企画のネタ出しとアイデアシートの作成 | アイデアシートの書き方 | 1 アイデアシート | シートを活用してアイデアをまとめられる | 2 | |
| 14 | 企画のネタ出しとアイデアシートの作成 | アイデアシートの書き方 | 1 アイデアシート | シートを活用してアイデアをまとめられる | 2 | |
| 15 | 前期のまとめ | 全14回分の復習 | 1 前期の復習 | 前期説明した内容を理解している | 1 | |

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等