

科目名	ゲームプランニング 1							年度	2026
英語科目名	Game Planning 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 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	吉富 賢介	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプランナー		
【科目の目的】 ゲームデザインを理解し、個人でアクションゲームの企画書を仕上げる。									
【科目の概要】 アクションゲームのゲームデザインの基礎を学び、繰り返し考案することで身につける。 企画書の基本構成を理解し、オリジナルのアクションゲームの企画書を作成する。									
【到達目標】 ゲームの基本である2Dアクションゲームを理解し、オリジナルで考案できるようになる A:アクションゲームの基本的なゲームデザインができているかを評価 B:アクションゲームの発展的な遊びを考えられているかを評価 C:企画書の基本構成を理解し、論理的にゲーム内容を伝えられているかを評価									
【授業の注意点】 チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。私語、座席移動は厳禁とする。 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。 学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。 ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	明確なコンセプトが設定され、企画書全体がそれに沿っている そこに新規性、独創性がある	明確なコンセプトが設定され、企画書全体がそれに沿っており、かつ論理的に説明されている	コンセプトが設定され、ゲーム概要と区別できている	コンセプトが設定されているが、伝わらない	コンセプト設定されていない 記述があっても意図が伝わらない				
到達目標 B	文字デザイン、背景、レイアウトが全てのシートで統一されており、ゲームの世界観が伝わる	文字デザイン、背景、レイアウトが全てのシートで統一されている	文字デザイン、背景、レイアウトに配慮して全てのシートは作られているが、統一性がない	文字デザイン、背景、レイアウトに配慮してシートは作られているが、一部のシートにしかない	文字デザイン、背景、レイアウトなど、デザインへの配慮がなされていない				
到達目標 C	十分な完成イメージがあり、それが伝わる記述ができており、ゲーム性に新規性がある	「ゲーム」として十分な完成イメージがあり、それが伝わる	ゲームシステムはあるが完成イメージができない	ゲームシステムがあるが説明が不足している	ゲームシステムがない 記述があっても意図が伝わらない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 なし									
【参考資料】 各自のノートPCで作業。随時資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】 ルーブリックによる採点方式で企画書指導を行う。 試験・課題：75% 制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する 平常点：25% 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		ゲームプランニング 1			年度	2026	
英語表記		Game Planning 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	ゲームデザイン	ゲームデザインの復習	1	ゲームデザインの復習	1年次に学んだゲームデザインの基礎の復習	2	
			2	アクションゲームの構成	ゲームの基本であるアクションゲームの「面白さ」を検証する		
			3	ゲーム分析	課題となるゲームについてプレイしながら構成を確認する		
2	ゲームデザイン	ゲームの構造理解	1	ゲーム分析	シンプルなゲームを題材にゲームデザインを分析する	2	
			2	グループワーク	課題ゲームのゲームデザイン分析		
3	ゲームデザイン	ゲームの構造理解	1	ゲーム分析	シンプルなゲームを題材にゲームデザインを分析する	2	
			2	グループワーク	課題ゲームのゲームデザイン分析		
4	ゲームデザイン	ゲームの構造理解	1	ゲーム分析	シンプルなゲームを題材にゲームデザインを分析する	2	
			2	個人ワーク	課題ゲームのゲームデザイン分析		
5	ゲームデザイン	ゲームの構造理解	1	ゲーム分析	シンプルなゲームを題材にゲームデザインを分析する	2	
			2	個人ワーク	課題ゲームのゲームデザイン分析		
			3	発表	分析内容の発表・質疑応答		
6	ゲームプランニング	基本システムの考案	1	アクションゲームの構成	これまでに分析したゲームの基本システムをおさらい	2	
			2	グループワーク	アクションゲームの基本システムの考案		
7	ゲームプランニング	バリエーションとクライマックスの考案	1	アクションゲームの構成	これまでに分析したゲームのバリエーションをおさらい	2	
			2	グループワーク	考案した基本システムの遊び方のバリエーションとクライマックス		
			3	発表	考案したバリエーション、クライマックスの発表・質疑応答		
8	企画書	企画書の理解	1	企画書の構成	企画書の構成要素の説明	2	
			2	分かりやすい文	企画書作成に向けて簡潔で分かりやすい文の書き方を理解する		
			3	グループワーク	文字ベースで企画書コンテを作成する		
9	企画書	企画書作成	1	グループワーク	コンテに沿う絵や図を作成し企画書を仕上げる	2	
10	ゲームプランニング	オリジナルアクションゲームの考案	1	個人ワーク	オリジナルのアクションゲームの企画を考える	2	
			2	発表	考案したオリジナルゲームの発表・質疑応答		
11	ゲームプランニング	オリジナルアクションゲームの考案	1	個人ワーク	オリジナルのアクションゲームの企画を考える	2	
			2	発表	考案したオリジナルゲームの発表・質疑応答		
12	企画書	企画書作成	1	企画書コンテの作成	個人で文字ベースの企画書コンテを作成する	2	
13	企画書	企画書作成	1	企画書作成	個人でコンテに沿う絵や図を作成し企画書を仕上げる	2	
			2	経過チェック	作成途中の企画書のチェックを受けフィードバックをもらう		
14	企画書	企画書作成	1	企画書作成	個人でコンテに沿う絵や図を作成し企画書を仕上げる	2	
			2	経過チェック	作成途中の企画書のチェックを受けフィードバックをもらう		
15	企画書	企画書発表	1	企画書発表	作成した企画書を使い、プレゼンテーションを行う	2	

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