

科目名	ゲームプランニング 2							年度	2026
英語科目名	Game Planning 2							学期	後期
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】 マーケティングの手法から企画を考え、企画書をまとめる。									
【科目の概要】 市場分析、ターゲット設定、コンセプト設定など、マーケティングの手法を用いながら、ビジネスとして成り立つゲームの企画書を作成できるようになる。									
【到達目標】 ターゲット設定、コンセプト設定を踏まえたオリジナル企画書の作成を目指す。 A: ターゲットに関する評価…広すぎず、狭すぎずターゲットが明確になっているかで評価 B: 企画書に関する評価…設定したターゲットに合わせて企画内容が盛り込んでいるかで評価									
【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	市場規模に合わせて、明確なターゲットが設定されている	具体的にイメージができる明確なターゲットが設定されている	ターゲットが設定されているが、狭すぎて根拠が薄い	ターゲットが設定されているが、広すぎてわからない	ターゲットが設定されていない				
到達目標 B	ターゲットに向けた企画書になっており、企画書が統一されている	ターゲットに向けたゲームシステムが企画に盛り込まれ、根拠がある	ターゲットに向けたゲームシステムが設定されているが、根拠が薄い	ターゲットに向けた企画を盛り込んでいるが、ゲームシステムまで反映されていない	ターゲットが書かれているだけで、企画に反映されていない				
到達目標 C									
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2			年度	2026	
英語表記		Game Planning 2			学期	後期	
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	ゲームビジネス	ゲームビジネスについて概要を理解する	1	ゲームビジネス講義	ゲームビジネスがどのように成り立っているか理解する	2	
			2	グループワーク	ゲームビジネスの種類とその特徴を洗い出す		
2	市場調査	市場調査の手法を理解する	1	市場調査講義	市場調査の意義、手法を理解する	2	
			2	グループワーク	グループで実際に市場調査を行う		
3	市場分析	市場分析の手法を理解する	1	市場分析講義	SWOT分析など市場分析の手法を理解する	2	
4	ターゲット設定	ターゲット設定について理解する	1	ターゲット講義	ターゲットについて理解する	2	
			2	グループワーク	グループで実際にターゲット設定を試みる		
5	コンセプト設定	コンセプト設定について理解する	1	コンセプト講義	コンセプトについて理解する	2	
6	企画	グループでマーケティングからの企画を行う	1	グループワーク	市場分析・ターゲット・コンセプト設定をしゲーム企画を考案する	2	
7	企画	グループでマーケティングからの企画を行う	1	グループワーク	市場分析・ターゲット・コンセプト設定をしゲーム企画を考案する	2	
8	発表	グループワークの成果を発表する	1	プレゼンテーション	グループワークの成果を発表し、講評する	2	
9	企画	個人でマーケティングからの企画を行う	1	個人ワーク	市場分析・ターゲット・コンセプト設定をしオリジナルのゲーム企画を考案する	2	
10	発表	グループワークの成果を発表する	1	個人ワーク	オリジナルのゲームの企画を考案する	2	
			2	発表	考案したオリジナルゲームの発表・質疑応答		
11	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	
12	企画書	企画書作成	1	企画書作成	個人でコンテに沿った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		
13	企画書	企画書作成	1	企画書作成	個人でコンテに沿った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	個人でコンテに沿った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