

科目名	ゲームプランニング 3							年度	2026
英語科目名	Game Planning 3							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 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	関戸 弘和	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】 ソーシャルゲームにおける基本KPI学び、推測される問題を解決できるようになる。									
【科目の概要】 ソーシャルゲームの運用、KPIの計算方法を学ぶ。 基本KPIの仮想問題をとき、ソーシャルゲームの運用で発生する問題の解決方法などを予測できるようになる。 またソーシャルゲームの企画書の作成を目指す。									
【到達目標】 A: 企画書に関する評価…ソーシャルゲームの分析ができ、ソーシャルゲームの企画書の完成をさせる。 B: KPIの課題の評価…チームで与えられたKPIの課題を論理的に全てとけるようになる。									
【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	的確なマネタイズが設定された企画書がつくれる	ゲームサイクルによって繰り返し遊べるゲームの企画書が作れている	ソーシャルゲームならではのゲームシステムが入っている	ソーシャルゲームのためのゲームシステムが弱い	ソーシャルゲームでなくても成り立つ企画書になっていない				
到達目標 B	KPIを理解し、数値から問題を提起し、仮説から解決策を提示できる		KPIを理解し、数値から問題を提起できる		KPIの理解が浅い、計算ができない。				
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 必要に応じてレジュメを配布。									
【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3			年度	2024
英語表記		Game Planning 3			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	ソーシャルゲームとは？	ソーシャルゲームの理解を深める	1 オリエン	前期の授業内容について理解する	2	
			2 運用	ソーシャルゲームの運用とは何か		
2	ソーシャルゲームとは？	ゲームを構成する要素には何かがあるか？	1 ソシヤゲ分析	ソーシャルゲームを遊び分析する	2	
			2 レポート作成	分析した内容を資料にまとめる		
			論理的・否定的思考	ロジカル・クリティカルシンキング		
3	MECE	MECEについて学ぶ	1 MECE	MECEの考え方を学ぶ	2	
			2 MECEの問題	問題を解きMECEの分類を理解する		
4	基本KPI	基本KPIの理解	1 KPI	ソーシャルゲームにおけるKPIの理解	2	
			2 ファシリテーション	ファシリテーションを学ぶ		
			3 KPI課題	チームでKPIの課題に挑戦する		
5	基本KPI	基本KPIの理解	1 KPI課題	チームでKPIの課題に挑戦する	2	
6	アイデア出し	ゲームのアイデアを出し、カテゴリー別に分類できるようになる	1 アイデア出し	ブレインストーミングでアイデアを出す	2	
			2 マインドマップ	アイデアの整理・分類ができる		
7	ゲームの企画を立てる	まとめたアイデアからゲームの企画をたてる	1 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	2	
			2 コンセプト	アイデアからコンセプトを導ける		
8	ゲームサイクル	ゲームの繰り返し遊ぶ仕組みを学ぶ	1 ゲームサイクル	ゲームサイクルの仕組みを理解する	2	
			2 繰り返し遊ぶ	ユーザーのモチベーションサイクルを作る		
			3 ゴールの設定	ゲームのゴールを設定できるようになる		
9	マネタイズ	課金の仕組みを学ぶ	1 マネタイズ	課金の仕組みがどのようなものか理解する	2	
10	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
11	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
12	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
13	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
14	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
15	前期のまとめ	全14回分の復習	1 振り返り	振り返りを行い次回に活かせる	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