

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング1	
第6回	上手い下手が生じる仕組みを理解する
第7回	優れたゲームデザインを研究することで、設計の奥深さを学ぶ
第8回	優れたゲームデザインを企画書に落とし込むことで、自分自身の企画の浅さを体験する
第9回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第10回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第11回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第12回	プラッシュアップからの変化を加えて、最終発表までの準備とリハーサルを行う
第13回	最終版をスライドやプロトタイプなど自由な方法を用いて発表
第14回	最終版をスライドやプロトタイプなど自由な方法を用いて発表
第15回	ここまで学んだことを、再度体系的に説明して学習効果を高める