

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームビジネスコース											
ゲームワーク 1											
対象	1年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	白石マミ			実務 経験	有	職種	ゲームシナリオ				
授業概要											
<p>ゲーム業界では、開発の現場だけでなく、営業・販売・広報、全ての部署でゲームに関する基本的知識と教養が必要不可欠である。各個人によるゲーム制作の実習を通して、業界で働くための知識と教養、社内で円滑に作業を進めるためのコミュニケーション能力、さらに企画会議や社外での営業や交渉に必要なプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うことを目的とする。</p>											
到達目標											
<p>ゲーム制作を通じて、ゲームが販売されるまでの大きな流れと基本的な知識を身につける。また、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や企画力、文章力を強化する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲーム制作を通じて、各部署の仕事内容や求められている適性やスキルを理解する。 ・企画書を書き、実際に自分のゲームを制作し、プレゼンすることで、ゲーム業界で生き残るためのスキルを身につける。 											
授業方法											
<p>座学だけでなくゲーム制作などの実習を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。なかでもゲーム制作の実習では、登場人物のセリフを考えることで発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。また要所要所で、生徒同士がお互いの企画や作品について意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。</p>											
成績評価方法											
<p>以下の3つの評価軸を総合的に判断して評価を行う。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・課題の提出、内容によって評価する。 ・企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する。 ・積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 											
履修上の注意											
<p>授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。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。</p>											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	ゲーム会社の基本的な構造と職種。実際にゲームがどのような過程で作られ販売されるのか、その工程を学ぶ。										
第2回	現在、市販されているゲームの種類・ジャンルについて詳しく学ぶ。										
第3回	ティラノビルダーとキャラクターをDL。制作できるゲームについて学び、ゲームに対する理解を深める。										

ゲームワーク 1

第4回	ゲームキャラクターの作り方について学び、実際にキャラクターを設定する。 (課題)
第5回	指示されたシチュエーションでセリフを考え、ミニADVゲームを作る。(課題)
第6回	ティラノビルダーで脱出ゲームを作る。(課題)
第7回	ゲームの企画書について学び、実際に自分が作ってみたいゲームの企画書を制作する。(課題)
第8回	自作ゲームの企画書ができたなら、他者にプレゼンテーションする。(成果発表)
第9回	他者の意見を聞いて、自分の企画をブラッシュアップ。企画書を完成させる。
第10回	必要な材料を集め、オープニングから導入部まで実際に見本としてゲームの障りを作ってみる。
第11回	企画書を元に作ったゲーム(導入部)をみんなの前で発表。意見を求める。(成果発表)
第12回	前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。