

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 ゲームプログラマーコース											
ゲームプロジェクト基礎演習 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	石川健二			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
ゲーム開発の現場では、プロジェクト単位で複数名でチームをつくりゲームの制作を行う。そのために必要なプロジェクトを進めていくためのゲーム制作の基礎知識および、企画・仕様・スケジュールの作成方法について知ること、後期開講予定の「ゲームプロジェクト基礎演習 2」において実際にチームでゲーム制作を行うために必要となる「重要な」知識を得ることを目的とする。											
到達目標											
後期「ゲームプロジェクト基礎演習 2」にて予定しているチームでの実制作の授業に向けて、以下のスキルと考え方を身につける。 ・面白いゲームの基本構造の理解 ・アイデアの出し方、ゲーム企画の立て方、企画書の書き方 ・ゲーム仕様書の考え方 ・スケジュールの立て方											
授業方法											
座学と個人・グループワークにて構成する。 ゲームの概要、企画、仕様に関する授業に関しては吉富の著書「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。											
成績評価方法											
試験・課題：25% 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 成果発表：25% 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 平常点：50% 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											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁。また必要のない私語も禁止とする。万一、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。欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し必ず確認しておくこと。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ので注意すること。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。											
回数	授業計画										
第 1 回	「ゲーム」を「面白い」と感じさせる基本構成を理解する。										
第 2 回	ゲームの「面白い」の種類である「ゲームジャンル」について理解する。										
第 3 回	プレイヤーをやる気にさせる仕組みを理解し、企画する能力を身につける。										

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 ゲームプログラマーコース	
ゲームプロジェクト基礎演習 1	
第4回	ゲーム内容を伝えるUIの重要性を知る。スマホゲームのUIを分析する。
第5回	ゲームの古典とも言える「スーパーマリオ」を構成する要素を洗い出し、ゲームの構成要素を理解する。
第6回	「スーパーマリオ」を構成する要素がそれぞれどのような「機能」を持つかを分析する。
第7回	ゲームのアイディア出しについてその手法を知る。
第8回	ゲーム制作をする上で必要な仕様書の作成の仕方、スケジュールの立て方を理解する。
第9回	魅力的なゲームを魅力的にプレゼンテーションするための手法を知る。
第10回	自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身につける。
第11回	自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身につける。
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。