

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 ゲームプランナーコース											
ゲームライティング 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	岩澤勝己			実務 経験	有	職種	シナリオライター				
授業概要											
ゲーム制作を含めたエンターテインメントを創造する仕事を担う上で、その基礎的教養となる「エンターテインメントの構成」を学ぶ。教材として映画シナリオを用い、伝統的構成様式である「三幕構成」を学び、さらに、実際に「三幕構成」によってオリジナルシナリオのストーリーを創作することで、「エンターテインメントの構成」の重要性を理解する。											
到達目標											
「エンターテインメントの構成」の基礎である「三幕構成」を理解し、企画やストーリーづくりに生かせる知識を身につける。また、オリジナルシナリオのストーリーを書き上げることで文章力を磨く。											
授業方法											
前半では、映画作品やシナリオ作品を鑑賞、分析しながら「三幕構成」の実例を講義する。後半では、前半の講義で得た知識を活用して、オリジナルシナリオのストーリーづくりを行う。											
成績評価方法											
試験・課題：50% 課題の提出、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											
集中力を要求される授業のため、体調管理をしっかり行い、寝不足、体調不良等で授業に臨まないこと。また、社会人としてのマナーやルールを身につける訓練の場でもあることを意識し、教員、学生共に挨拶や授業中の言葉づかい、態度は社会常識的な礼儀に則ったものとする。遅刻、欠席は原則禁止だが、やむを得ぬ事情の場合は、所定の手続きを行い報告すること。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。											
教科書教材											
映像作品、シナリオ等。											
回数	授業計画										
第 1 回	授業全体を通して何を学ぶのか、なぜその学びが必要なのかを把握する										
第 2 回	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ										
第 3 回	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ										

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 ゲームプランナーコース	
ゲームライティング 1	
第4回	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ
第5回	三幕構成についての知識を確認する
第6回	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する
第7回	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する
第8回	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する
第9回	ストーリーをシナリオ化するために、第一幕をシーン構成する
第10回	第一幕をシーン構成する
第11回	第一幕をシーン構成する
第12回	全体のまとめ