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											
ゲームプランニング 1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	吉富賢介			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター、プロデューサー				
授業概要											
プランナーの必須スキルである、アイデア出し、企画書作成のスキルを身につける。 また就職活動の指導も合わせて実施する。											
到達目標											
ゲームアイデアを出す最大の壁であるオリジナルのゲームシステムの構築ができるようになる。 ゲーム企業への就職活動の準備を整える。											
授業方法											
毎回異なるテーマでゲーム企画・ゲームシステムを考える宿題を課す。 授業内で発表をさせ、講評をすることでオリジナルのゲームシステムの構築能力を身につける。 また、就職に必要な準備を伝え、毎回授業内で進捗状況を確認する。											
成績評価方法											
課題への取り組みを都度評価し、その総合評価を科目の成績とする。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。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、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。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。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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ので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	座学でシステムの考え方を説明。課題テーマ①提示。就活の流れについて講義。										
第2回	課題テーマ①の発表・講評。課題テーマ②の提示。就活アタックリストの作成。										
第3回	課題テーマ②の発表・講評。課題テーマ③の提示。ポートフォリオの作成。										

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

ゲームプランニング 1

第4回	課題テーマ③の発表・講評。課題テーマ④の提示。デジタルポートフォリオ作成。
第5回	課題テーマ④の発表・講評。課題テーマ⑤の提示。ポートフォリオ添削。
第6回	課題テーマ⑤の発表・講評。課題テーマ⑥の提示。履歴書の書き方。
第7回	課題テーマ⑥の発表・講評。課題テーマ⑦の提示。自己PRの書き方。
第8回	課題テーマ⑦の発表・講評。自己PR添削。
第9回	課題の中から一番出来の良いもので企画書を作成①。志望動機の書き方。
第10回	課題の中から一番出来の良いもので企画書を作成②。志望動機の添削。
第11回	課題の中から一番出来の良いもので企画書を作成③。面接練習。
第12回	課題の中から一番出来の良いもので企画書を作成④。最後の講評。