

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実習 1

対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
担当教員	吉富賢介 他			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				

授業概要

プランナーの必須スキルである、企画書作成、仕様書作成、プレゼンテーションなどの基礎について学びます。

到達目標

各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品の完成、またプランニング作品の完成を目標とする。
完成した作品は各自の作品集（ポートフォリオ）とし、就職活動に活用する。
完成度によっては、「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの応募も検討する。

授業方法

各チームごとにチーム制作の作業を行う。主として、プランナーとしての企画およびマネジメント作業を行う。
コンテストのスケジュールに伴い、定期的に、企画チェック、 α 版チェック、 β 版チェック、ファイナル版チェックを実施、教員が評価を行う。また、プログラム担当の教員による、企画・技術指導をうけ、進捗管理を行う。

成績評価方法

試験・課題：75% チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価
平常点：25% 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

チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。
共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。
学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。
ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。

教科書教材

各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。

回数	授業計画
第1回	2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班は β 版チェックを通過させる。
第2回	4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班は α チェックを通過させる。
第3回	「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。

ゲームプランニング実習 1

第 4 回	「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。
第 5 回	「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。
第 6 回	「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第 7 回	「U-22」向け作品のβ チェックを通過させる。
第 8 回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目の確定。
第 9 回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第 10 回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第 11 回	「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第 12 回	「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。