

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四年制 ゲームプログラマーコース											
ゲームデザイン基礎 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	30	単位	2
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											
ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書を作成する前のアイデア立案の時点から実際に企画書にまとめるまでの知識や手法を学び、実際にチームを組んでその手順を行うことで後期からのチーム制作に役立てる。											
到達目標											
プランナーの主な仕事である「アイデア出し」、「企画書作成」、「ミーティング開催」を行えるようになるために以下のスキルと考え方を身につける。 プランナーの仕事内容を理解する。 EMSフレームワークを使用してアイデアを構築することを覚える。 グループで話し合いアイデアをまとめることができるようになる。											
授業方法											
座学と個人・グループワークにて構成する。											
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 成果発表：10% 企画書のプレゼンの実施、内容によって評価する 平常点：40% 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											
授業最初にメモ用の紙を配るので板書を書き写すこと。口頭のための説明もあるので注意して聞くこと。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。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。											
回数	授業計画										
第1回	ゲーム開発における作業内容や他職種のメンバーとの関わりなどを説明する。										
第2回	プランナーに必要な能力や作業内容を説明する。										
第3回	企画書を構成するページについて説明する。										

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四年制 ゲームプログラマーコース	
ゲームデザイン基礎 1	
第4回	既存ゲームの企画書を作成する。（自分の好きなゲームを企画書にしてみる①）
第5回	既存ゲームの企画書を作成する。（自分の好きなゲームを企画書にしてみる②）
第6回	企画のアイデア出しの手法について説明する。（EMSフレームワークを使用）
第7回	チームを組んでテーマに沿った企画を考える。
第8回	考えた企画について企画書の構成をまとめる。
第9回	構成をもとに企画書にまとめる。
第10回	いろいろな種類の仕様書について説明する。
第11回	チームで考えたゲームの仕様書（画面遷移図、レイアウトなど）を作成する。
第12回	チームで作成した企画を発表する。