

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 2											
対象	1 年次	開講期	後期	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、企画書から仕様書にまとめるまでの知識や手法を学び、2年次以降のチーム制作に役立てる。仕様書作成に必要なExcelファイルの作成方法も身につける。											
到達目標											
マップデータに関する仕様書を作成できるようになる。 キャラクタのステータスデータとステータスに関連する計算の仕様書作成できるようになる。 キャラクタの効果や状態変化に関する仕様書を作成できるようになる。 ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる。 デバッグ管理の手法・デバッグ管理シートを作成できるようになる。											
授業方法											
仕様書制作に必要なスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、Excelを使用し実際に仕様書作成を行いながら授業を進める。積極的かつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力する必要がある。仕様書ごとに課題が設定されるので必ず完成させて提出すること。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
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。口頭のみ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	授業概要の説明と前期授業の振り返りを行う										
第2回	マップデータの仕様書を作成できるようになる										
第3回	キャラクタに関係するステータスの仕様書を作成できるようになる										

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 2	
第4回	キャラクタに関するステータスの計算方法の仕様書を作成できるようになる
第5回	キャラクタに関する効果と状態変化に関する仕様書を作成できるようになる
第6回	味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第7回	敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第8回	ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる
第9回	ソーシャルゲームのガチャデータに関する計算方法を理解する
第10回	デバッグに関する仕様書に関する知識を理解する
第11回	デバッグ管理シートを作成できるようになる
第12回	後期授業のまとめと振り返りをする