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 ゲームサウンドコース
ゲームデザイン基礎A

対象	3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	（未定）			実務経験		職種					

授業概要

(2020年度開講は開講しない)　ゲーム開発の現場では、プロジェクト単位で複数名でチームをつくりゲームの制作を行う。そのために必要なプロジェクトを進めていくためのゲーム制作の基礎知識および、企画・仕様・スケジュールの作成方法について知ることで、実際にチームでゲーム制作を行うために必要となる「重要な」知識を得ることを目的とする。

到達目標

チームでの実制作の授業に向けて、以下のスキルと考え方を身に付ける。
・面白いゲームの基本構造の理解
・アイデアの出し方、ゲーム企画の立て方、企画書の書き方
・ゲーム仕様書の考え方
・スケジュールの立て方

授業方法

座学と個人・グループワークにて構成する。
ゲームの概要、企画、仕様に関する授業に関しては吉冨の著書「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。

成績評価方法

試験・課題：25%　企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する
成果発表　：25%　企画のプレゼンテーション発表の実施、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

授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁。また必要のない私語も禁止とする。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。欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し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。「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。

回数	授業計画
0回	2020年度開講は開講しない