

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度（平成31年度）	科目名	ゲームプロジェクト基礎演習1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	適時レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	向山 彰彦		実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー	
学習目的					
ゲームを作りあげるために何が必要か、そのために何を身につけていくべきかを理解し、研鑽を日々の習慣にしていく。ゲームプロジェクト基礎演習と合わせて、ゲーム企画書まで作り上げる能力を身につける。					
到達目標					
以下二つを主に習得する。 ・ゲーム企画立案に必要な基礎知識 ・アイデアを膨らませてゲーム企画書にまとめる能力					
☒					
教育方法等					
授業概要	資料による座学で企画構築法の習得と制作実習。 座学では各回ごとに解説講義を行う。 実習ではアイデア構築、企画書制作、個別指導を行い、課題は提出が必須。☒				
注意点	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、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。 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。 授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。☒ 実習はノートPCで行いますので、各自ノートPCを忘れずに持参すること。 講義では必要に応じて各自ノート持参での書き込み。及びノートPC持参によるメモ打ち込み。☒				
評価方法	種別	割合	備 考		
	出席	50%	出席率		
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する		
	成果発表 (口頭・実技)	10%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	ゲーム概要①		ゲーム作りとは/自己カルテ作成/アイデア講座①		
2回	ゲーム概要②		ゲームジャンルについて①/アイデア講座②		
3回	ゲーム概要③		ゲームジャンルについて②/アイデア講座③		
4回	ゲームシステム		仕組み（システム）の考え方/アイデア講座④		
5回	ゲーム企画演習①		Excelテクニック/自己カルテ更新/ゲーム分析・企画出し		
6回	レベルデザイン		工夫（レベルデザイン）の考え方/ゲーム分析・案出し		
7回	ケーススタディ		ケーススタディ/ゲーム分析・案出し		
8回	前期作品完成版プレゼン会		多くの作品に関するプレゼンを聞くことでゲームを学ぶ		
9回	仕様書		企画書と仕様書の違い/ゲーム分析・案出し		
10回	自己カルテ完成		おさらい/自己カルテ更新		
11回	ペラ企画大会		一枚の企画を凝縮してまとめる企画出し		
12回	まとめ		全体の振り返り		