

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	キャリアデザイン2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期
対象年次	1年次	科目区分	選択	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
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・ゲームプランナー	
学習目的					
企画を立案しオリジナル企画書を作成し、プレゼンテーションまでできるようになる。また、それらをチームとして行うことができる。					
到達目標					
ゲーム企画アイデア発想法と企画書制作スキルを身に付ける☑とと、グループによる企画構築制作技法を身に付ける。☑ ☑体的には、2本の企画書を制作しチェックを受ける。されに、第三者の企画書を見て学ぶ。					
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P Cで行いますので、各自ノートP C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P C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	企画書構成講義		ゲームの企画要素を理解する		
2回	既存ゲームの企画分析実習①		コンソール系ゲームの要素を分析する		
3回	既存ゲームの企画分析実習②		ソーシャル系ゲームの要素を分析する		
4回	既存ゲームの企画分析実習③		PC系ゲーム（STEAM、他）の要素を分析する		
5回	アイデア構築手法講義		アイデアの出し方を学ぶ		
6回	アイデア構築実習		アイデアの出し合って議論する		
7回	オリジナル企画書制作 ①		チームで企画書を作る		
8回	オリジナル企画書制作 ☑		企画書を完成させ、チェックを受ける		
9回	オリジナル企画書制作 ③		一本目の企画書の経験を踏まえて、改めてチームで企画書を作る		
10回	オリジナル企画書制作 ④		企画書を完成させ、チェックを受ける		
11回	オリジナル企画書制作 ☑		その他のチームの企画書を見て学ぶ		
12回	まとめ		全体のまとめ		