

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームデザイン基礎1	
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	前期
対象年次	1年次	科目区分	必修	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					
ゲームをあそぶ人からつくる人になるために。ゲームを作るとはどういうことか。面白いゲームを作りあげるために何が必要か。どのようにしてその能力を身に着けてゆくか。ゲームデザインのなんたるかを理解し、そのために必要な研鑽を日々の習慣にできるようにするのがねらいである。☒曜の実習と合わせ、自ら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					
ゲームを制作者の視点で分析できる。全ジャンルのゲームの知識を得て自らゲーム内容を考え、企画書にまとめることができるようになることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、座学のみならず実際に手を動かす演習の組み合わせで定着を図る。 企画能力の一環として自ら調査してまとめる能力、人に説明するプレゼンテーション能力を併せて養う。 グループを作ってグループセッションを行う。これは実際のゲーム開発におけるチームビルディングの予備練習でもある。 現在ゲーム業界で活躍している外部の方々をお呼びしての講義も行う。現場のリアルなゲームデザインの課題及び克服について学びます。				
注意点	【メモを取る癖】をつけることはクリエイターとしての必須技術です。【要点】を見いだして記録する習慣をつけてください。（全書き写しではなく。）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。スマホ閲覧も許可されたとき以外は厳禁です。☒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分の3以上出席しない者は授業での成果にかかわらず不合格となります。				
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	ゲーム作りとは/自己カルテ作成		ゲーム作りの基本と自らのゲーム体験のふりかえり		
2回	ゲームジャンルについて①		ジャンルごとの面白さを把握する<基礎編>		
3回	ゲームジャンルについて②		ジャンルごとの面白さを把握する<応用編>		
4回	仕組み（システム）の考え方		ゲームのルールの役割を理解する		
5回	ゲーム分析・企画出し		ゲームを分析し企画を作成する		
6回	工夫（レベルデザイン）の考え方		上手い下手が生じる仕組みを理解する		
7回	ゲーム分析・企画出し		ゲームを分析し企画を作成する☒		
8回	前期作品完成版プレゼン会		プレゼンについて学ぶ		
9回	企画書と仕様書		企画書と仕様書の違いを理解する		
10回	おさらい		いままでのおさらい		
11回	企画大会		コンテスト用企画書をまとめる力を養う		
12回	まとめ		全体のまとめ		