

|                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                                 |      |                           |                               |            |                |      |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------|-------------------------------|------------|----------------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                 | 開講年度 | 2020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                                                                                                                                                                                                                      |      | 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・ゲームプランナー |                |      |
| 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。<br>・ゲーム企画立案に必要な基礎知識<br>・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。<br>座学では各回ごとに解説講義を行う。<br>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。<br>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。<br>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。☑<br>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。<br>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<br>(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～1 2 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          |            |                |      |
| 1 0 回                                                                                           | 自己カルテ完成                                                                                                                                                                                                                         |      |                           | おさらい/自己カルテ更新                  |            |                |      |
| 1 1 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            |            |                |      |
| 1 2 回                                                                                           | まとめ                                                                                                                                                                                                                             |      |                           | 全体の振り返り                       |            |                |      |