

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームプランニング2	
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	ゲームプランナーコース	開設期	後期
対象年次	2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	授業毎に必要な資料を配布する				
担当教員情報					
担当教員	幸田 健志		実務経験の有無・職種	有・プログラマー	
学習目的					
昨今、日本のプランナーに求められるスキルセットは多様である。大規模開発におけるドキュメント管理やプロジェクト管理、各職種への伝達や説得といった開発の円滑化が重要である傍ら、ゲームデザインやレベルデザインといった面白さを設計する力も求められる。また、規模が小さくなればスクリプト実装からプロトタイプの作成といった、ゲーム開発における全行程の知識と技術が必要にもなる。 このような複雑なプランナー事情を考慮し、基礎的なアイデア発想、企画書制作スキル、レベルデザイン技法、分析、プレゼン・コンセンサス・ディスカッションスキルといった、多岐にわたる技術（当授業ではスクリプトを除く）を広く学習する。					
到達目標					
以下、４つを到達することを目標にする。 ・ゲームデザイン構築法と企画書制作スキルの習得 ・基礎から中級のなレベルデザイン技法や総合的コミュニケーションの習得 ・限られた時間の中で、アイデアを生み出す技術や意見をまとめる技術を習得 ・上記技術をグループ開発や個人作品に活かすビジョンを得る					
教育方法等					
授業概要	この授業では、ゲームデザイン・レベルデザイン・ゲーム分析といった、プランナーとしての技術を体系的に学ぶことで習得を目指す。また、企画書や仕様書といった、アイデアやロジックのドキュメント化により、文章力・表現力・伝達力を養う。最後に、ディスカッションやプレゼンテーションを学ぶことで、コミュニケーション能力を養う。これらの能力を高めることで、今後のグループ開発、個人制作の品質を高める。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。円滑な授業進行を考慮し、講義中の私語や受講態度などには厳しく対応する。しかし、グループワークが開始されたら積極的に発言し、能力向上につとめる。グループワークの関係上、遅刻や欠席はクラスメイトに迷惑をかけることを説明する。当校規定により、授業時数の４分の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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%	無し		
	レポート	0%	無し		
	成果発表 (口頭・実技)	0%	「試験・課題」として評価する		
	平常点	20%	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	コンセンサスゲーム実習１		レクリエーション、プレゼン講義、コンセンサスゲームの概要を説明し、次週発表を目指す		
２回	コンセンサスゲーム実習２		個人３０分・グループ３０分・発表５０分を実施 合意形成の難しさをゲーム形式で学ぶ		
３回	グループディスカッション		「正解のないテーマ」について議論し、協調性、発想力、リーダーシップを学習する		
４回	ラビッドプランニング１		限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う		
５回	企画書制作プレゼン１		グループで企画書を作成する 次週に発表する為のスケジュールを意識する		
６回	企画書制作プレゼン２		アイデアを発表 フィードバックを得ることで第三者の意見を取り込む訓練となる		
７回	ゲーム分析プレゼン１		優れたゲームデザインを研究することで、設計の奥深さを学ぶ		
８回	ゲーム分析プレゼン２		優れたゲームデザインを企画書に落とし込むことで、自分自身の企画の浅さを体験する		
９回	ラビッドプランニング２		限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う		
１０回	企画書制作プレゼン３		ブラッシュアップからの変化を加えて、最終発表までの準備とリハーサルを行う		
１１回	企画書制作プレゼン４		最終版をスライドやプロトタイプなど自由な方法を用いて発表		
１２回	まとめ		ここまでの講義で何を学んだのかを、再度体系的に説明して学習効果を高める		