

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4	
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	3年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	4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					
<p>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。</p> <p>また、プランナーからディレクターへのキャリアアップを考慮した際に必要となる、ドキュメントの説得力、会話の説得力、合意形成、といったスキルを中心に学習する。また、ゲームアイデアを取捨選択する為にも、柔軟な思考へのアプローチを意識する。</p>					
到達目標					
<p>ゲーム企画の発表をすることで、ノイズや誤解といった伝達のむずかしさを体感し、正確に伝える技術を学ぶ。他者のアイデアや工夫へアドバイスすることで、「粗」や「抜け」に気付く目を養い、客観的な視野を身につけ、しいては、制作の品質向上へつなげる。ディスカッション・ディベートを通して、会議で意見を主張する強さ、グループ面接慣れを身につける。上記の経験を通じ、グループ開発や個人作品に活かすビジョンを得る。</p>					
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。特に、3、4年次ということもあり、ドキュメントを客観的にとらえる力、説得力、同意形成、視野の拡大といった、より柔軟で応用力のあるプランナー像を目指す。これらの能力を高めることで、今後のグループ開発、個人作品の品質を高める。				
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	ゲーム企画ミーティング1	1 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む			
2回	ゲームディスカッション1	「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			
3回	ゲーム企画ミーティング1	1 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む			
4回	ゲームディベート1	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする			
5回	ゲーム企画ミーティング2	2 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む			
6回	ゲームディスカッション2	「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			
7回	ゲーム企画ミーティング2	2 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく			
8回	ゲームディベート2	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする			
9回	ゲーム企画ミーティング3	3 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく			
10回	ゲームディスカッション3	「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			
11回	ゲーム企画ミーティング3	3 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく			
12回	ゲームディベート3	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする			