

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	クリエイティブリサーチ 1	
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	前期
対象年次	4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	毎回レジュメ・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	税田 竜一、藤澤 伸治、他 ☒		実務経験の有無・職種	有・プログラマー	
学習目的					
この科目を受講する学生は、幅広く文章のスキルを上達させることを目標とし、新旧のストーリーの構成を学び、創作するノウハウを学ぶ。それを通しエンターテインメントに通底する作劇術を理解、実践して身につけていく。ゲームのみならず書くことによって各自のクリエイティビティを磨いていく。					
到達目標					
この科目では、学生が自らの言葉でオリジナルのストーリーを作り出すことになる。それは遥か昔から綿々と続いていく物語の大海に身を投げることであり、その先達たちの叡智を学び、実践し身につけていく。					
教育方法等					
授業概要	教員側で指定されたチームでチーム制作を行う。チーム制作ではゲーム制作に必要なプログラミングスキルはもちろんデータの共有方法（バージョン管理）から授業以外でのコミュニケーション方法までゲーム制作に必要なスキルについて学ぶ。				
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。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、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	60%	試験と課題を総合的に評価する		
	成果発表 （口頭・実技）	25%	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	15%	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	感情をかきたてる技巧		『見たい』『わかる』『理屈抜き』を理解する		
2回	コンセプトと何か？		アイデアにエネルギーを注入する手段を学ぶ		
3回	アイデアを強化する		アイデアが訴える力を強くする 12の方法		
4回	テーマー普遍的な意味を知る		なぜテーマが必要なのか？を知る		
5回	キャラクターについて知っておくべきこと		キャラクターの動機、必要性、代償を考える		
6回	ログラインを考える		3幕8場の構成を理解して活用する		
7回	オリジナルプロット作り		素案をプロット、話のながれへと発展させる		
8回	オリジナルプロットを書こう1		独自のアイデアを具体化させる 伏線も考える		
9回	オリジナルプロットを書こう2		面白くするためのアイデアとは 伏線を回収する		
10回	オリジナルプロット添削		オリジナルストーリーをブラッシュアップ		
11回	オリジナルストーリー執筆1		プロットをストーリーに発展させる		
12回	オリジナルストーリー執筆2		ストーリーを結末までつくり上げる		