

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応用実習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	4年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
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	無	
学習目的					
ディレクターやマネージャーなどの上級職は、ゲーム開発に精通していることはもちろんのこと、プログラマやアーティストなどの作業工程や問題を把握していることが求められる。そこで、個人でアイデアからゲームを作りきることにより、グループ制作では得れないような問題や経験を蓄えることを目的とする。					
到達目標					
ゲームデザイン、企画などドキュメント、プロトタイプから完成版までの一連の業務を通して制作することで、ゲーム開発のフローに対する理解を深める。すべてのステップを把握することで、マネージメントへの説得力を養いつつ、ここまでの学習内容を活かし、より精度の高い作品を完成させる。					
教育方法等					
授業概要	この授業では、ここまでの学習内容を踏まえて、ゲーム開発フローを単独で再現する。最終的には一つのゲームを完成させる。ゲームプランニング応用1の実作業時間として、担当教員は流動的にアドバイスをしていく。				
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		
	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	ゲームデザイン・コアコンセプト		ゲームデザインとコアコンセプトなどを決め、企画書をまとめる		
2回	企画書制作		企画書をまとめつつ、プレゼンの準備にはいる		
3回	プレゼン発表		プレゼンをすることで意見を集め、ブラッシュアップをはかる		
4回	プロトタイプ開発・ブラッシュアップ		プロトタイププレイ会を目指して開発		
5回	プロトタイプ開発・ブラッシュアップ		プロトタイププレイ会を目指して開発		
6回	プロトタイププレイ会		プロトタイプをプレイすることで、ゲームの面白さが作れているか確認		
7回	ゲーム開発		中間版プレイ会を目指して開発		
8回	ゲーム開発		中間版プレイ会を目指して開発		
9回	中間プレイ会		中間プレイをすることで、狙ったデザインに近づけているかなどを確認		
10回	ゲーム開発		マスタ版プレイ会を目指して開発		
11回	ゲーム開発		マスタ版プレイ会を目指して開発		
12回	マスタ版プレイ会		マスタ版をプレイすることで、狙ったデザインを作れたか皆で評価する		