

|                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|---------------------------|------------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                                              | 開講年度                                                                                                                                                                                                                  | 2020年度 | 科目名                       | ゲームデザイン基礎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   | ゲームプランナーコース               | 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                                                                                                                                                                    | 2単位                                                                                                                                                                                                                   |        |                           | 授業形態       | 講義   |
| 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                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
| ゲームをあそぶ人からつくる人になるために。ゲームを作るとはどういうことか。面白いゲームを作りあげるために何が必要か。どのようにしてその能力を身に着けてゆくか。ゲームデザインのなんたるかを理解し、そのために必要な研鑽を日々の習慣にできるようにするのがねらいである。☒曜の実習と合わせ、自ら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                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
| ゲームを制作者の視点で分析できる。全ジャンルのゲームの知識を得て自らゲーム内容を考え、企画書にまとめることができるようになることを目標とする。                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
| 教育方法等                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
| 授業概要                                                                                                                                                                   | この授業では、座学のみならず実際に手を動かす演習の組み合わせで定着を図る。<br>企画能力の一環として自ら調査してまとめる能力、人に説明するプレゼンテーション能力を併せて養う。<br>グループを作ってグループセッションを行う。これは実際のゲーム開発におけるチームビルディングの予備練習でもある。<br>現在ゲーム業界で活躍している外部の方々をお呼びしての講義も行う。現場のリアルなゲームデザインの課題及び克服について学びます。 |        |                           |            |      |
| 注意点                                                                                                                                                                    | 【メモを取る癖】をつけることはクリエイターとしての必須技術です。【要点】を見いだして記録する習慣をつけてください。（全書き写しではなく。）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。スマホ閲覧も許可されたとき以外は厳禁です。☒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分の3以上出席しない者は授業での成果にかかわらず不合格となります。                  |        |                           |            |      |
| 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～12回）                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                       |        |                           |            |      |
| 回                                                                                                                                                                      | 授業内容                                                                                                                                                                                                                  |        | 各回の到達目標                   |            |      |
| 1回                                                                                                                                                                     | ゲーム作りとは/自己カルテ作成                                                                                                                                                                                                       |        | ゲーム作りの基本と自らのゲーム体験のふりかえり   |            |      |
| 2回                                                                                                                                                                     | ゲームジャンルについて①                                                                                                                                                                                                          |        | ジャンルごとの面白さを把握する<基礎編>      |            |      |
| 3回                                                                                                                                                                     | ゲームジャンルについて②                                                                                                                                                                                                          |        | ジャンルごとの面白さを把握する<応用編>      |            |      |
| 4回                                                                                                                                                                     | 仕組み（システム）の考え方                                                                                                                                                                                                         |        | ゲームのルールの役割を理解する           |            |      |
| 5回                                                                                                                                                                     | ゲーム分析・企画出し                                                                                                                                                                                                            |        | ゲームを分析し企画を作成する            |            |      |
| 6回                                                                                                                                                                     | 工夫（レベルデザイン）の考え方                                                                                                                                                                                                       |        | 上手い下手が生じる仕組みを理解する         |            |      |
| 7回                                                                                                                                                                     | ゲーム分析・企画出し                                                                                                                                                                                                            |        | ゲームを分析し企画を作成する☒           |            |      |
| 8回                                                                                                                                                                     | 前期作品完成版プレゼン会                                                                                                                                                                                                          |        | プレゼンについて学ぶ                |            |      |
| 9回                                                                                                                                                                     | 企画書と仕様書                                                                                                                                                                                                               |        | 企画書と仕様書の違いを理解する           |            |      |
| 10回                                                                                                                                                                    | おさらい                                                                                                                                                                                                                  |        | いままでのおさらい                 |            |      |
| 11回                                                                                                                                                                    | 企画大会                                                                                                                                                                                                                  |        | コンテスト用企画書をまとめる力を養う        |            |      |
| 12回                                                                                                                                                                    | まとめ                                                                                                                                                                                                                   |        | 全体のまとめ                    |            |      |