

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                  |        |                                          |            |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------------------|------------|------|
| 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                                                                                                                                                                                       | 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                               | 無          |      |
| 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>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。</p> |                                                                                                                                                                                                  |        |                                          |            |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                  |        |                                          |            |      |
| <p>以下、4つを習得することを目標とする。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・ゲームデザイン構築法と企画書制作スキルの習得</li><li>・基礎から中級的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</li><li>・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</li><li>・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</li></ul>                                                                                        |                                                                                                                                                                                                  |        |                                          |            |      |
| 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<br>(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。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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ラピッドプランニング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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    | ラピッドプランニング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      |            |      |