

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース											
ゲームプランニング 3											
対象	3 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義	時間数	90	単位	6
担当教員	関戸弘和、山田健太			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
前年度までに学んできた企画書、仕様書作成を学年混合のチーム制作を通じて行うことで、プレゼンテーション力、書類作成スキル、コミュニケーション能力などのゲーム制作における総合的な能力の向上を目的とする。またSWOT分析、ポジション、マーケティング、事業収支なども学び制作に取り入れていく。											
到達目標											
学年混合チームで企画書・仕様書の完成を目指しつつ、各々の能力の向上を行う。 上級生…下級生への指導を通じてリーダーシップや指導力などのスキルを身につける。 下級生…企画書・仕様書の向上、チーム制作におけるコミュニケーションをスキルを身につける。 ※各々で考えたアイデア企画書は、就職活動やコンテストでも活用できることを目指す。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、実践的な課題を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。 また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、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。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。また、遅刻・欠席回の内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的・内容について説明。チーム編成。座学:ブレインストーミング										
第2回	チーム制作:ブレインストーミング アイディア出し										
第3回	個人制作:企画書作成①、座学:企画書作成・ターゲティングの手法など										

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング 3	
第4回	個人制作:企画書作成②、座学:プレゼンテーションなど
第5回	個人制作:企画書作成③、座学:企画書の見るべきポイントとプレゼンテーション資料の違いなど
第6回	チーム制作:プレゼンテーション① チーム内でプレゼンテーション。
第7回	チーム制作:企画書作成①、座学:ファシリテーションなど
第8回	チーム制作:企画書作成②
第9回	チーム制作:企画書作成③
第10回	チーム制作:プレゼンテーション②
第11回	チーム制作:仕様書作成のための準備
第12回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。