

2021年度 日本工学院専門学校											
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	必修	種別	実習	時間数	60	単位	4
担当教員	幸田 健志			実務経験	有	職種	ゲームプランナ				
授業概要											
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。また、プランナーからディレクターへのキャリアアップを考慮した際に必要となる、ドキュメントの説得力、会話の説得力、合意形成、といったスキルを中心に学習する。また、ゲームアイデアを取捨選択する為にも、柔軟な思考へのアプローチを意識する。											
到達目標											
ゲーム企画の発表をすることで、ノイズや誤解といった伝達のむずかしさを体感し、正確に伝える技術を学ぶ。他者のアイデアや工夫へアドバイスすることで、「粗」や「抜け」に気付く目を養い、客観的な視野を身につけ、しいては、制作の品質向上へつなげる。ディスカッション・ディベートを通して、会議で意見を主張する強さ、グループ面接慣れを身につける。上記の経験を通じ、グループ開発や個人作品に活かすビジョンを得る。											
授業方法											
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。特に、3、4年次ということもあり、ドキュメントを客観的にとらえる力、説得力、同意形成、視野の拡大といった、より柔軟で応用力のあるプランナー像を目指す。これらの能力を高めることで、今後のグループ開発、個人作品の品質を高める。											
成績評価方法											
試験・課題 90% 試験と課題による総合的な評価 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度による評価											
履修上の注意											
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。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	1 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む										
第2回	「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										
第3回	1 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む										
第4回	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする										
第5回	1 周目 振り返り										
第6回	2 周目 本日発表者の内容に細かなアドバイスをすることで客観的な視野や意見を取り込む										

2021年度 日本工学院専門学校	
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7回	「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
第8回	2 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく
第9回	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする
第10回	2 周目 振り返り
第11回	3 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく
第12回	「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
第13回	3 周目 客観的意見をどのように落とし込んだかを、皆で評価していく
第14回	「テーマ」について、異なる立場から議論することで、視野を広げる訓練とする
第15回	3 周目 振り返り