

2022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 1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	吉富賢介			実務経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター、プロデューサー				
授業概要											
プランナーの必須スキルである企画書作成、仕様書作成やプレゼンテーションなどについて学びます。											
到達目標											
ゲームアイデアを出す最大の壁であるオリジナルのゲームシステムの構築ができるようになる。就職活動に使える作品としての企画書を仕上げる。											
授業方法											
ゲームプランニングに関する講義を交え、自分のアイデアでオリジナルのゲーム企画書を制作する。教員から個別指導を通し、完成度の高い企画書を目指す。											
成績評価方法											
完成した企画書の完成度を評価する75％。総合的な授業態度を評価する25％。											
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付けるために、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・欠席回の講義・実習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	アイデアについて講義団リジナルのアイデア出し、教員評価①										
第2回	基本システムからゲームを広げる考え方について講義団リジナルのアイデア出し、教員評価②										
第3回	世界観やキャラクターで魅力を盛る講義団リジナルのアイデア出し、教員評価③										

2022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 1	
第4回	オリジナルのアイデア決定
第5回	企画書の構成について講義⇔ワーポイントで企画書を制作する、教員評価①
第6回	文章の書き方について講義⇔ワーポイントで企画書を制作する、教員評価②
第7回	絵や図の効果について講義⇔ワーポイントで企画書を制作する、教員評価③
第8回	企画書のビジュアルについて講義⇔ワーポイントで企画書を制作する、教員評価④
第9回	企画書の個別指導①
第10回	企画書の個別指導②
第11回	企画書の完成
第12回	プレゼンテーション