

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											
ゲームライティング2											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	白石マミ			実務 経験	有	職種	ゲームシナリオ				
授業概要											
ゲーム制作に必要なシナリオを題材に、文章作成スキルを高めます。											
到達目標											
後期では、ゲームを完成させ、発表することで、ゲーム販売までの流れと基本的な知識を身につけるとともに、社会人として必要な忍耐力、企画力、文章力を強化する。・ゲーム制作を通じ、各部署で必要な適性・スキルを理解する。・自分一人の力でゲームを完成させることで、独立心と忍耐力を身につける。・ゲームを発表し、他者の評価を受け入れることで、自分自身を客観的な視野で見ることができるようになる。											
授業方法											
後期でも引き続き、ゲーム制作などの実習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。また要所要所で、生徒同士がお互いの企画や作品について意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。											
成績評価方法											
以下の3つの評価軸を総合的に判断して評価を行う。・課題の提出、内容によって評価する。・企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する。・積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。ただし、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。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	前期に引き続き、自身の企画書に基づいたゲームを制作。（進捗状況の確認）										
第2回	中間発表に備えて、ゲーム制作。シナリオの整理法。ファイル分割の仕方。トラブル回避について。										
第3回	引き続き、ゲーム制作。技術的な不具合などを明らかにし、チェック、修正する。										

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

ゲームライティング 2

第4回	制作したゲームの中間発表。（成果発表）
第5回	他者の意見を踏まえて、引き続きゲーム制作。
第6回	ディバックについて学ぶ。完成発表を目指し、引き続きゲーム制作。
第7回	完成したゲームの発表。（成果発表）
第8回	完成したゲームの発表。（成果発表）
第9回	WEB上に自作のゲームをアップロードする。（各自、アップロードし、ゲームのチェック）
第10回	ゲームのプラットフォームとなるホームページ（仮）を作成し、アップロードしたゲームのリンクを貼る。
第11回	自分のゲームの宣伝文やサムネイルを作成。生徒間で相談し、ホームページのタイトルや文章を決める。
第12回	ホームページの完成。後期授業の振り返り。