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											
クリエイティブリサーチ3											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	関戸弘和			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											
さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。（複数の内容から選択受講します。）											
到達目標											
前期を踏まえ各自の課題を設定、就活が必要なものは引き続き就活対策。また内定が出た生徒は、新入社員として必要な実践的な知識、WBS制作、マイルストーン作成等を指導し、社会人として社内で役立つより高いスキルを身につける。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、WBS制作、活用など、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。なかでもチーム制作の実習では、ユーザーが楽しんでもらうものを作る発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。											
成績評価方法											
試験・課題：25% 課題の提出、内容によって評価する成果発表：25% 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平常点：50% 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。万一、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											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1回	前期の振り返りを行い、後期に取り組むべき課題について各々が目標を設定する。										
第2回	新入社員として働く心構えと、評価される知識について学ぶ。										
第3回	ゲーム制作を行うことで、楽しみながら必要な知識を身につける。										

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

クリエイティブリサーチ 3

第4回	ユーザー（顧客）を楽しませるゲームとは何か？ ゲームの企画書を作成する。
第5回	ゲーム企画書をプレゼンテーションし、反応を見て企画を再考する。
第6回	ゲームシナリオを学ぶことで、文章力とコミュニケーション能力を引き上げる。
第7回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第8回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第9回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第10回	各自が企画したゲームの作成を行う。
第11回	作成したゲームを他者にプレゼンテーションする。（成果発表）
第12回	後期授業の振り返りを行う。