

2022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・ゲームプログラマーコース共通											
ゲームデザイン基礎 2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	バグンタラン イチロ			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナー				
担当教員紹介											
元日本工学院蒲田校ゲームクリエイター科四年制の卒業生。学生時代に数々の賞を受賞し、Nintendo Switch向けのゲームを開発した。現在はインディーズゲームクリエイターとして全世界に向けてゲームを開発している。ゲーム開発のプロセスを一通りすべてこなすことができる経験を生かし、プログラム・グラフィックの技術指導を担当している。											
授業概要											
ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書から仕様書にまとめるまでの知識や手法を学び、2年次以降のチーム制作に役立てる。仕様書作成に必要なツールの利用方法も身に付ける。											
到達目標											
・マップデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・キャラクタのステータスデータとステータスに関連する計算の仕様書作成できるようになる。 ・キャラクタの効果や状態変化に関係する仕様書作成できるようになる。 ・ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・デバッグ管理の手法・デバッグ管理シートを作成できるようになる。											
授業方法											
仕様書制作に必要なスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかない。具体的なツールを使用し実際に仕様書作成を行いながら授業を進める。学生は積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。仕様書ごとに課題が設定されるので必ず完成させて提出すること。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。											
成績評価方法											
課題	50%	課題の提出、内容によって評価									
成果発表	10%	企画書のプレゼンの実施、内容によって評価									
平常点	40%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価									
履修上の注意											
キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
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	授業概要の説明と前期授業の振り返りを行う										
第2回	マップデータの仕様書を作成できるようなる										
第3回	キャラクタに関係するステータスの仕様書を作成できるようになる										
第4回	キャラクタに関係するステータスの計算方法の仕様書を作成できるようになる										
第5回	キャラクタに関係する効果と状態変化に関する仕様書を作成できるようになる										

2022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・ゲームプログラマーコース共通	
ゲームデザイン基礎 2	
第6回	味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第7回	味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第8回	敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第9回	敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる
第10回	ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる
第11回	ソーシャルゲームのガチャデータに関する計算方法を理解する
第12回	デバッグに係る仕様書に関する知識を理解する
第13回	デバッグに係る仕様書に関する知識を理解する
第14回	デバッグ管理シートを作成できるようになる
第15回	後期授業のまとめと振り返りをする