

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											
ゲームプロジェクト基礎 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	30	単位	1
担当教員	村田 修			実務経験	有	職種	ゲームプログラマ				
担当教員紹介											
過去ゲーム開発会社に在籍した経験を持ち、現場での体験を踏まえたゲームプログラミング実習での技術指導、チーム制作実習でのコミュニケーションスキルについての指導など、学生が希望するゲーム業界への人材育成を展開している。											
授業概要											
ゲームを作りあげるために何が必要か、そのために何を身につけていくべきかを理解し、研鑽を日々の習慣にしていく。また、ゲーム企画書まで作り上げる能力を身につける。											
到達目標											
以下二つを主に習得する ・ゲーム企画立案に必要な基礎知識 ・アイデアを膨らませてゲーム企画書にまとめる能力											
授業方法											
資料による座学で企画構築法の習得と制作実習を行う。 座学では毎回ごとに解説講義を行う。 実習ではアイデア構築、企画書制作、個別指導を行い、課題は提出が必須である。											
成績評価方法											
課題 成果発表 平常点	50% 10% 40%	課題の提出、内容によって評価 企画書のプレゼンの実施、内容によって評価 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	ゲーム作りとは/自己カルテ作成/アイデア講座①										
第2回	ゲームジャンルについて①/アイデア講座②										
第3回	ゲームジャンルについて②/アイデア講座③										
第4回	仕組み（システム）の考え方/アイデア講座④										
第5回	スプレッドシートテクニック/自己カルテ更新/ゲーム分析・企画出し										

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	
ゲームプロジェクト基礎 1	
第6回	工夫（レベルデザイン）の考え方/ゲーム分析・案出し
第7回	ケーススタディ/ゲーム分析・案出し
第8回	ケーススタディ/ゲーム分析・案出し
第9回	多くの作品に関するプレゼンを聞くことでゲームを学ぶ
第10回	多くの作品に関するプレゼンを聞くことでゲームを学ぶ
第11回	企画書と仕様書の違い/ゲーム分析・案出し
第12回	企画書と仕様書の違い/ゲーム分析・案出し
第13回	おさらい/自己カルテ更新
第14回	一枚の企画を凝縮してまとめる企画出し
第15回	全体の振り返り