

|                                                                                                                                                                                               |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------|-----------------------------------------|----|----------|----|----|----------|-----|----|----|---|
| 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／ゲームプランナーコース                                                                                                                                                                     |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| ゲームプランニング応用 1                                                                                                                                                                                 |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                            | 4 年次                          | 開講期                                     | 前期 | 区分       | 必修 | 種別 | 講義       | 時間数 | 60 | 単位 | 4 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                          | 幸田 健志                         |                                         |    | 実務<br>経験 | 有  | 職種 | ゲームデザイナー |     |    |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                                                                                        |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| いくつもの専門学校でゲームクリエイター志望の学生たちを指導し、幾度となく日本ゲーム大賞アマチュア部門受賞に導いた実績を持つ。毎年、多くの教え子たちをゲーム業界に送り出しており、現在も国内有名タイトルの開発現場で活躍中。                                                                                 |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                          |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| ディレクターやマネージャーなどの上級職は、ゲーム開発に精通していることはもちろんのこと、プログラミングやアーティストなどの作業工程や問題を把握していることが求められる。そこで、個人でアイデアからゲームを作りきることにより、グループ制作では得られないような問題や経験を蓄えることを目的とする。                                             |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                                                                          |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| ゲームデザイン、企画などドキュメント、プロトタイプから完成版までの一連の業務を通して制作することで、ゲーム開発のフローに対する理解を深める。すべてのステップを把握することで、マネージメントへの説得力を養いつつ、ここまでの学習内容を活かし、より精度の高い作品を完成させる。                                                       |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                          |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| この授業では、ここまでの学習内容を踏まえて、ゲーム開発フローを単独で再現する。最終的には一つのゲームを完成させる。ゲームプランニング応用 1 の実作業時間として、担当教員は流動的にアドバイスをしていく。                                                                                         |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                        |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 試験・課題<br>平常点                                                                                                                                                                                  | 80％<br>20％                    | 試験と課題による総合的評価<br>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                                                                                                                                                                                        |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。円滑な授業進行を考慮し、講義中の私語や受講態度などには厳しく対応する。しかし、グループワークが開始されたら積極的に発言し、能力向上につとめる。グループワークの関係上、遅刻や欠席はクラスメイトに迷惑をかけることを説明する。当校規定により、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。 |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                                                                                         |                               |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 毎回授業にて資料を提示する<br>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                                                                                                                                                                                           | ゲームデザインとコアコンセプトなどを決め、企画書をまとめる |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                           | 企画書をまとめつつ、プレゼンの準備にはいる         |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                           | プレゼンをすることで意見を集め、ブラッシュアップをはかる  |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                           | プロトタイププレイ会を目指して開発             |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                           | プロトタイププレイ会を目指して開発             |                                         |    |          |    |    |          |     |    |    |   |

| 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／ゲームプランナーコース |                                  |
| ゲームプランニング応用 1             |                                  |
| 第6回                       | プロトタイプをプレイすることで、ゲームの面白さが作れているか確認 |
| 第7回                       | 中間版プレイ会を目指して開発                   |
| 第8回                       | 中間版プレイ会を目指して開発                   |
| 第9回                       | 中間プレイをすることで、狙ったデザインに近づけているかなどを確認 |
| 第10回                      | マスタ版プレイ会を目指して開発                  |
| 第11回                      | マスタ版プレイ会を目指して開発                  |
| 第12回                      | マスタ版をプレイすることで、狙ったデザインを作れたか皆で評価する |