

|                                                                                                                                                                                           |                                     |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------------------|----|------|----|----|-----------|-----|----|----|---|
| 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2                                                                                                                                                                              |                                     |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 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                                                                                                                                                                                      | 馬場 保仁                               |                                         |    | 実務経験 | 有  | 職種 | ゲームプロデューサ |     |    |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                                                                                    |                                     |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 慶応義塾大学院（政策・メディア）修了後、ゲーム企業においてプロデューサー、ディレクターを歴任。マネジメントや採用責任者に従事後、独立。現在は、人材発掘、育成、教育に従事しつつ、ゲーム開発、著作、各種コンテストの審査運営に携わっている。                                                                     |                                     |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 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                                                                                                                                                                                       | チームビルド、各メンバーの役割を確認しゲーム制作の体制を確立する    |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                       | 制作するゲームのネタを出すためにゲームを研究し理解する         |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                       | 各チームが制作するゲーム作品をほかの学生にプレゼンテーションを実施する |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                       | α版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う     |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                       | α版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う①    |                                         |    |      |    |    |           |     |    |    |   |

| 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 2             |                                                 |
| 第6回                       | $\alpha$ 版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う②        |
| 第7回                       | $\beta$ 版としての作品制作を行う①                           |
| 第8回                       | $\beta$ 版としての作品制作を行う②                           |
| 第9回                       | $\beta$ 版としての作品制作を行う③                           |
| 第10回                      | $\beta$ 版のゲームをほかの学生や教員にプレイしてもらい感想を聞くなど完成具合を披露する |
| 第11回                      | マスター版としてゲームの完成を目指す①                             |
| 第12回                      | マスター版としてゲームの完成を目指す②                             |
| 第13回                      | マスター版としてゲームの完成を目指す③                             |
| 第14回                      | マスター版としてゲームの完成を目指す④                             |
| 第15回                      | 完成プレゼンを実施して完成したゲームを披露する                         |