

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／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 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	パグンタラン イチロ			実務 経験	有	職種	ゲームデザイン				
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											
ゲームをあそぶ人からつくる人になるために。ゲームを作るとはどういうことか。面白いゲームを作りあげるために何が必要か。どのようにして その能力を身に付けてゆくか。ゲームデザインのなんたるかを理解し、そのために必要な研鑽を日々の習慣にできるようにするのが狙いである。 自ら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											
ゲームを制作者の視点で分析できる。全ジャンルのゲームの知識を得て自らゲーム内容を考え、企画書にまとめることができるようになることを 目標とする。											
授業方法											
この授業では、座学のみならず実際に手を動かす演習の組み合わせで定着を図る。 企画能力の一環として自ら調査してまとめる能力、人に説明するプレゼンテーション能力を併せて養う。 グループを作ってグループセッションを行う。これは実際のゲーム開発におけるチームビルディングの予備練習でもある。 現在ゲーム業界で活躍している外部の方々をお呼びしての講義も行う。現場のリアルなゲームデザインの課題及び克服について学ぶ。											
成績評価方法											
試験・課題	40%	定期試験によって評価									
成果発表	40%	授業内に行われるロールプレイング、グループワークによって評価									
平常点	20%	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	ゲーム作りの基本と自らのゲーム体験のふりかえり										
第2回	ジャンルごとの面白さを把握する＜基礎編＞										
第3回	ジャンルごとの面白さを把握する＜応用編＞										
第4回	ゲームのルールの役割を理解する										
第5回	ゲームを分析し企画を作成する										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／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1	
第6回	上手い下手が生じる仕組みを理解する
第7回	ゲームを分析し企画を作成する
第8回	ゲームを分析し企画を作成する
第9回	プレゼンについて学ぶ
第10回	プレゼンについて学ぶ
第11回	プレゼンについて学ぶ
第12回	企画書と仕様書の違いを理解する
第13回	今までのおさらい
第14回	コンテスト用企画書をまとめる力を養う
第15回	全体のまとめ