

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	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を制作実習を行う。 座学では各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	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	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／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