

2023年度 日本工学院八王子専門学校											
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	後期	区分	必	種別	講義	時間数	60	単位	4
担当教員	関戸弘和、吉富賢介			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー、ディレクター				
授業概要											
実践教育によって応用的なゲームプランニングを学びます。また後輩指導を通して、プランニングスキルを高めます。											
到達目標											
学年混合チームで企画書・仕様書の完成を目指しつつ、各々の能力の向上を行う。下級生への指導を通じてリーダーシップや指導力などのスキルを身につける。											
授業方法											
座学だけでなくチーム制作、実践的な課題を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。											
成績評価方法											
課題への取り組み、課題提出による総合評価を科目の成績とする。また授業への出席状況、積極的な授業参加度、授業態度によって評価を行う。											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。											
教科書教材											
必要に応じて都度レジュメを配布する。											
回数	授業計画										
第1回	授業の目的・内容について説明。前期の振り返りを行い、後期に取り組むべき課題について各々が目標を設定する。										
第2回	各班で作業分担し、仕様書完成のための作業を行う。										
第3回	個人制作:仕様書作成①、座学:ゲームサイクル、ゲームフローなど										

2023年度 日本工学院八王子専門学校

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4回	個人制作:仕様書作成②
第5回	個人制作:仕様書作成③、座学:画面遷移など
第6回	チーム制作:仕様書作成④
第7回	チーム制作:仕様書作成⑤
第8回	チーム制作:仕様書作成⑥、座学:キャラクター設定など
第9回	チーム制作:仕様書作成⑦
第10回	チーム制作:仕様書作成⑧
第11回	チーム制作:仕様書作成⑨、座学:ステージづくりなど
第12回	チーム制作:仕様書作成⑩
第13回	チーム制作:仕様書作成⑪
第14回	各々が一人の企画書をもとに仕様書作成できていることを目指す。
第15回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。