

| 2023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・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 | 講義 | 時間数 | 30 | 単位 | 2 |
| 担当教員 | 村田 修 | | | 実務 経験 | 有 | 職種 | ゲームプログラマ | | | | |
| 担当教員紹介 | | | | | | | | | | | |
| 過去ゲーム開発会社に在籍した経験を持ち、現場での体験を踏まえたゲームプログラミング実習での技術指導、チーム制作実習でのコミュニケーションスキルについての指導など、学生が希望するゲーム業界への人材育成を展開している。 | | | | | | | | | | | |
| 授業概要 | | | | | | | | | | | |
| ゲームを作り上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と制作実習を行う。 座学では毎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 | | | | | | | | | | |

| 2023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・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 |