

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／ゲームプランナーコース

ゲームプランニング実習 2

対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	幸田　健志			実務 経験	有	職種	ゲームデザイナー				

担当教員紹介

いくつもの専門学校でゲームクリエイター志望の学生たちを指導し、幾度となく日本ゲーム大賞アマチュア部門受賞に導いた実績を持つ。毎年、多くの教え子たちをゲーム業界に送り出しており、現在も国内有名タイトルの開発現場で活躍中。

授業概要

昨今、日本のプランナーに求められるスキルセットは多様である。大規模開発におけるドキュメント管理やプロジェクト管理、各職種への伝達や説得といった開発の円滑化が重要である傍ら、ゲームデザインやレベルデザインといった面白さを設計する力も求められる。また、規模が小さくなればスクリプト実装からプロトタイプの作成といった、ゲーム開発における全行程の知識と技術が必要にもなる。このような複雑なプランナー事情を考慮し、基礎的なアイデア発想、企画書制作スキル、レベルデザイン技法、分析、プレゼン・コンセンサス・ディスカッションスキルといった、多岐にわたる技術（当授業ではスクリプトを除く）を広く学習する。

到達目標

以下、４つを習得することを目標とする。

- ・ ゲームデザイン構築法と企画書制作スキルの習得
- ・ 基礎から中級のなレベルデザイン技法や総合的コミュニケーションの習得
- ・ 限られた時間の中で、アイデアを生み出す技術や意見をまとめる技術を習得
- ・ 上記技術をグループ開発や個人作品に活かすビジョンを得る

授業方法

この授業では、ゲームデザイン・レベルデザイン・ゲーム分析といった、プランナーとしての技術を体系的に学ぶことで習得を目指す。また、企画書や仕様書といった、アイデアやロジックのドキュメント化により、文章力・表現力・伝達力を養う。最後に、ディスカッションやプレゼンテーションを学ぶことで、コミュニケーション能力を養う。これらの能力を高めることで、今後のグループ開発、個人制作の品質を高める。

成績評価方法

試験・課題	80%	試験と課題による総合的な評価
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

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
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	レクリエーション、プレゼン講義、コンセンサスゲームの概要を説明。次週発表を目指す
第2回	個人３０分・グループ３０分・発表５０分を実施。合意形成の難しさをゲーム形式で学ぶ
第3回	「正解のないテーマ」について議論し、協調性、発想力、リーダーシップを学習する
第4回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第5回	グループで企画書を作成する　次週に発表する為のスケジュールを意識する

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／ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 2	
第6回	アイデアを発表 フィードバックを得ることで第三者の意見を取り込む訓練となる
第7回	優れたゲームデザインを研究することで、設計の奥深さを学ぶ
第8回	優れたゲームデザインを企画書に落とし込むことで、自分自身の企画の浅さを体験する
第9回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第10回	限られた時間でロジカルに構築されたアイデアを生み出す感覚を養う
第11回	ブラッシュアップからの変化を加えて、最終発表までの準備とリハーサルを行う
第12回	ブラッシュアップからの変化を加えて、最終発表までの準備とリハーサルを行う
第13回	最終版をスライドやプロトタイプなど自由な方法を用いて発表
第14回	最終版をスライドやプロトタイプなど自由な方法を用いて発表
第15回	ここまでの講義で何を学んだのかを、再度体系的に説明して学習効果を高める