

科目名	ゲームデザイン1						年度	2024	
英語科目名							学期	前期	
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 1年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	宇野 菜々子/ 幸田 健志		教員の実務経験	無/有	実務経験の職種		プログラマー / ゲームプロデューサー		
<b>【科目の目的】</b> これからゲーム制作を行っていくための、ゲームシステムの基礎理解、ゲーム制作の基礎理解を目的とする。 ・既存のゲームの面白さを自ら分析できるようになる。 ・新しく考えたゲームの企画内容を人に伝えられるようになる。 ・テーマやモチーフからゲームのアイデアをひねり出せるようにする。 ・開発チームの一員としてゲームの形に完成にもっていくことができる。 <b>【追記】</b> コミュニケーションの訓練。集団でアイデアをまとめる訓練。									
<b>【科目の概要】</b> ・基本的に自ら遊び、自ら手を動かして、自分の手でゲームを分析する形をとる。 ・個人で行う修練と、チームで行う修練とどちらも行う。 ・在学中数多く行われる今後のゲーム制作への一歩として、アイデアを創出してチームで協力して企画をつくりあげ、完成まで持っていくスキルを身に着ける。									
<b>【到達目標】</b> A. 既存のゲームを分析し、それを成り立たせている必要要素を書き出すことができる B. 与えられたテーマを念頭に置いて、アイデアをひねり出すことができるようになる C. チームの形態で、ゲーム制作を、初期アイデアから完成まで持っていくことができるようになる									
<b>【授業の注意点】</b> 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、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。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	ゲームの要素を分析し、ゲームの魅力を具体的に説明できる		ゲームの基本的な要素を分析し、ゲームの魅力を手軽に説明できる		ゲーム分析の概念を理解していない				
到達目標 B	独創性があり、具体的に説明できるアイデアを複数提案できる		独創性があり、簡単な説明ができるアイデアを複数提案できる		独創性のないアイデアしか提案できない				
到達目標 C	チームワークを発揮し、役割分担・コミュニケーション・スケジュール管理を適切に行い、ゲームを完成させることができる		チームの重要性を理解し、簡単な役割分担・コミュニケーション・スケジュール管理を行い、簡単なゲームを完成させることができる		チームワークの概念を理解していない				
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 特になし									
<b>【参考資料】</b> 授業中に提示する									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 評価課題の完成度をもとに総合的に評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲームデザイン1			年度	2024
英語表記					学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	ゲーム会社の職種や仕事内容	ゲーム会社の職種ごとの役割と仕事内容はどのようなものか？	1 オリエン	前期の授業内容について理解する	2	
			2 職種と役割	開発における作業や職種が説明できる		
5	ゲームとは？	ゲームを構成する要素には何があるか？	1 遊びと挑戦	ゲームにおける遊びと挑戦が説明できる	2	
			2 達成感を与える	達成感の作り方が説明できる		
3	ゲームジャンル	ゲームにおけるジャンルとは何か？	1 ジャンルの話	ジャンルとジャンルごとの挑戦が説明できる	2	
4	能動的なゲーム	自ら遊びたくなるゲームとはどのようなゲームか？	1 能動的な挑戦	能動的な挑戦について理解している	2	
			2 能動的な条件	能動的な挑戦に必要な条件を理解する		
			3 プレストについて	プレストの概要を理解する		
5	前回の復習	能動的な挑戦について復習する	1 第4回の復習	能動的な挑戦について理解し構築できる	2	
			2 アイデア出し	プレストでアイデアをまとめることができる		
6	ゲームのクライマックスを考える	ゲームにおけるクライマックスとは何か？	1 クライマックス	クライマックスの手法について理解する	2	
7	アクションゲームのアイデアを考える	チームでアクションゲームの企画を立てる	1 アイデアを出す	プレストでアイデアをまとめることができる	2	
			2 企画を立てる	まとめたアイデアを企画にすることができる		
8	アクションゲームを企画する	チームでアクションゲームの企画を立てる	1 アイデアを出す	プレストでアイデアをまとめることができる	2	
			2 企画を立てる	まとめたアイデアを企画にすることができる		
9	ゲームの評価報酬ターゲット	評価報酬のシステムとターゲットとは何か？	1 評価と報酬	達成感を生む評価と報酬が何か説明できる	2	
			2 ターゲット	ターゲットの重要性を理解する		
10	ゲーム画面とUIゲームの世界観	UIの構成と魅力的な世界観とは何か？	1 ゲーム画面	ゲーム画面を構築するUIについて理解する	2	
			2 世界観	ゲームの世界観について理解している		
11	シューティングゲームのアイデアを考える	チームでシューティングゲームの企画を立てる	1 アイデアを出す	プレストでアイデアをまとめることができる	2	
			2 企画を立てる	まとめたアイデアを企画にすることができる		
12	シューティングゲームを企画する	チームでシューティングゲームの企画を立てる	1 アイデアを出す	プレストでアイデアをまとめることができる	2	
			2 企画を立てる	まとめたアイデアを企画にすることができる		
13	企画書に大事なコンセプトと書類の流れ	コンセプトとは何か？書類の流れとは何か？	1 コンセプト	ゲームのコンセプトと何か理解している	2	
			2 企画書の書き方	企画書に必要な要素を理解している		
14	企画のネタ出しとアイデアシートの作成	アイデアシートの書き方	1 アイデアシート	シートを活用してアイデアをまとめられる	2	
15	前期のまとめ	全14回分の復習	1 前期の復習	前期説明した内容を理解している	2	

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等