

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプランナーコース
授業科目	ゲームプランニング実習1
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	幸田 健志
実務経験	有
実務経験職種	ゲームデザイナ
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	1. ゲームデザイン構築法と企画書制作スキルの習得すること 2. 基礎から中級的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すること 3. 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すること 4. 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こと
授業方法	この授業では、座学のみならず実際に手を動かす演習の組み合わせで定着を図る。 企画能力の一環として自ら調査してまとめる能力、人に説明するプレゼンテーション能力を併せて養う。 グループを作ってグループセッションを行う。これは実際のゲーム開発におけるチームビルディングの予備練習でもある。 現在ゲーム業界で活躍している外部の方々をお呼びしての講義も行う。現場のリアルなゲームデザインの課題及び克服について学ぶ。
成績評価方法	試験・課題：80% 企画書の提出状況、クオリティを評価する 平常点 : 20% 授業への出席状況、授業態度を評価する
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付けるために、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。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ので注意。
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

授業計画	
第1回	ゲーム作りの基本と自らのゲーム体験のふりかえり
第2回	ジャンルごとの面白さを把握する<基礎編>
第3回	ジャンルごとの面白さを把握する<応用編>
第4回	ゲームのルールの役割を理解する
第5回	ゲームを分析し企画を作成する
第6回	上手い下手が生じる仕組みを理解する
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	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12回	プ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りハーサルを行う
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	ここまで学んだのかを、再度体系的に説明して学習効果を高める
第16回	オリエンテーション アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス①
第17回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス②
第18回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス③
第19回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス④

第20回	アイデア決定・教員評価
第21回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導①
第22回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導②
第23回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導③
第24回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導④
第25回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導⑤
第26回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導⑥
第27回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導①
第28回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導②
第29回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導③
第30回	プレゼンテーション