

科目名		ゲームデザイン 1				年度	2025
英語表記		Game Design 1				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ういったものか？	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		
2	ゲームとは？	ゲームを構成する要素には何かがあるか？	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ういったゲームか？	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	能動的の条件	能動的な挑戦に必要な条件を理解する		
			3	ブレストについて	ブ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	ブ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	ブ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	ブ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	ブ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	ブ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	1	
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							