

科目名	ゲームプランニング 1							年度	2025
英語科目名	Game Planning 1							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
担当教員	吉富 賢介	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプランナー・ディレクター		
【科目の目的】 ゲームデザインを理解し、個人でアクションゲームの企画書を仕上げる。									
【科目の概要】 アクションゲームのゲームデザインの基礎を学び、繰り返し考案することで身につける。 企画書の基本構成を理解し、オリジナルのアクションゲームの企画書を作成する。									
【到達目標】 ゲームの基本である 2Dアクションゲームを理解し、オリジナルで考案できるようになる A: アクションゲームの基本的なゲームデザインができているかを評価 B: アクションゲームの発展的な遊びを考えられているかを評価 C: 企画書の基本構成を理解し、論理的にゲーム内容を伝えられているかを評価									
【授業の注意点】 欠席・遅刻は厳禁である。私語、座席移動は厳禁とする。 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すること。 学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。 ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。									
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	明確なコンセプトが設定され、企画書全体がそれに沿っている そこに新規性、独創性がある	明確なコンセプトが設定され、企画書全体がそれに沿っており、かつ論理的に説明されている	コンセプトが設定され、ゲーム概要と区別できている	コンセプトが設定されているが、伝わらない	コンセプト設定されていない 記述があっても意図が伝わらない				
到達目標 B	文字デザイン、背景、レイアウトが全てのシートで統一されており、ゲームの世界観が伝わる	文字デザイン、背景、レイアウトが全てのシートで統一されている	文字デザイン、背景、レイアウトに配慮して全てのシートは作られているが、統一性がない	文字デザイン、背景、レイアウトに配慮して一部のシートにしかない	文字デザイン、背景、レイアウトなど、デザインへの配慮がなされていない				
到達目標 C	十分な完成イメージがあり、それが伝わる記述ができており、ゲーム性に新規性がある	「ゲーム」として十分な完成イメージがあり、それが伝わる	ゲームシステムはあるが完成イメージができない	ゲームシステムがあるが説明が不足している	ゲームシステムがない 記述があっても意図が伝わらない				
【教科書】 なし									
【参考資料】 各自のノートPCで作業。随時資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】 ルーブリックによる採点方式で企画書指導を行う。 試験・課題：75% 制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する 平常点：25% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

