

科目名	ゲームプランニング実習 2							年度	2025	
英語科目名	Game Planning Training 2							学期	後期	
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	120	単位数	4	種別※	実習	
担当教員	水溜星河・桐生和麿	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー			
【科目の目的】										
1. ゲームプランナーとして必要なデザインについての技術を習得する 2. Unityを使ったシンプルなゲーム作成を行う										
【科目の概要】										
個人でのゲーム制作で必要となる2Dデザインの技術を身につける。 UI作成を通してレイアウトデザインを学び、並行して色彩理論、平面構成の技術を身に着けることにより 企画書作成、ゲーム画面構成の技能を向上させる。 Unityでの作品制作を繰り返し、Unityの機能を学ぶとともにゲームデザイン能力を身につける。										
【到達目標】										
A：UI作成を通してレイアウトデザインの技術を習得する B：色彩理論・平面構成の技術を習得する C：学んだことを活かし、企画書を他者に伝わりやすいように情報の操作ができる D：Unityを使いシンプルなゲームを作れるようになる										
【授業の注意点】										
授業中はメモを取ること。 適宜資料を配布するが、口頭のための説明もあるので注意して聞くこと。 万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。 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すること。										
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	レイアウトデザインの4原則を、情報の優先度によって適切に使い分けれる	情報の優先度を決定し、レイアウトデザインの4原則を使いこなせるが、それらの関連付けがやや弱い	レイアウトデザインの4原則を理解しある程度使いこなせる	レイアウトデザインの4原則を理解できるが使いこなせない	レイアウトデザインの4原則を理解できない					
到達目標 B	色彩理論・平面構成を理解し、自らが設定した目的や表現の意図を他者に伝えるように方法の選定ができる。その結果が高度である。	色彩理論・平面構成を理解し、自らが設定した目的や表現の意図を他者に伝えるように方法の選定ができる。	色彩理論・平面構成を理解し、ある程度使いこなせる	色彩理論・平面構成を理解できるが、使いこなせない□	色彩理論・平面構成を理解できない					
到達目標 C	情報の操作を行い、企画書を適切に修正出来る。目標設定も行えて修正の意図も正確である。修正後の企画書の魅力が高い	情報の操作を行い、企画書を適切に修正出来る。また、目標設定も行え、修正の意図も正確である	情報の操作を行い、企画書を適切に修正出来る。また、目標設定もある程度行え、修正の意図もある程度の正確性をもつ	企画書を適切に修正出来ない。目標設定と、修正の意図がずれている。	企画書を修正できない。また目標設定が出来ない場合も含まれる。					
到達目標 D	Unityを使い、ゲームデザインの優れたゲームを作ることができる		Unityを使い、ゲームを完成させることができる		Unityを使い、ゲームを完成させることができない					
【教科書】										
なし										
【参考資料】										
毎回レジュメ・資料を配布する。										
【成績の評価方法・評価基準】										
課題：60% 課題の提出、内容によって評価する。 平常点：40% 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。										

科目名		ゲームプランニング実習 2			年度	2025
英語表記		Game Planning Training 2			学期	後期
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	Googleスライド操作法	UIおよび企画書を作成するためにGoogleスライドの操作法を学ぶ	1 文字列の操作	文字を配置し、適切な加工ができる	2	
			2 図形・線の操作	図形を配置し、適切な加工ができる		
			3 オブジェクトの配置	オブジェクトの詳細な配置などができる		
2	UI作成実習 1	レイアウトにおけるデザイン 4 原則を学ぶ	1 原則：近接	近接の概念を理解し、使いこなせる	2	
			2 原則：整列	整列の概念を理解し、使いこなせる		
3	UI作成実習 2	レイアウトにおけるデザイン 4 原則を学ぶ	1 原則：反復	反復の概念を理解し、使いこなせる	2	
4	UI作成実習 3	レイアウトにおけるデザイン 4 原則を学ぶ	1 原則：優先順位	優先順位の概念を理解し、使いこなせる	2	
			2 UI作成	情報が伝わりやすいUIの作成ができる		
5	UI作成実習 4	UI作成	1 UIを作成する	情報が伝わりやすいUIの作成ができる	2	
6	企画書作成	企画書作成	1 企画書作り概論	デザイン 4 原則を利用し企画書作成する技能を習得	2	
			2 企画書作成	情報が伝わりやすい企画書の作成ができる		
7	色彩理論	色彩の基本理論について学習する	1 マンセル記号の理解	マンセル記号を理解し活用できる	2	
			2 ムーンスペンサーの色彩調和論	ムーンスペンサーの色彩調和論で配色ができる		
8	色彩理論	様々な配色法について学ぶ	1 連続多色配色	連続多色配色で配色ができる	2	
			2 分割補色	分割補色で配色ができる		
			3 無彩色＋有彩色	無彩色＋有彩色で配色ができる		
9	色彩理論	グラデーションとトーンについて学習する	1 グラデーション	グラデーションで配色ができる	2	
			2 トーン	トーンで配色ができる		
10	色彩理論	トーンを利用した様々な配色法	1 トーナル配色	トーナル配色で配色ができる	2	
			2 フォカマイユ配色	フォカマイユ配色で配色ができる		
			3 ビコロール配色	ビコロール配色で配色ができる		
11	平面構成	単純図形とそれから受ける印象を理解し、自ら構成を分析・作成する。	1 単純図形を用いた構成	単純図形を用いた構成ができる	2	
12	平面構成	グリッドを用いて	1 グリッドを用いた構成	グリッドを用いた構成ができる	2	
13	企画書作成	企画書の作成と添削を行う	1 色彩・構成活用法	色彩・構成をどのように企画書に生かすか理解する	2	
			2 企画書を作成する	企画書を作成・修正し、悪い点を改善できる		
14	企画書作成	企画書の作成と添削を行う	1 企画書を作成する	企画書を作成・修正し、悪い点を改善できる	2	
15	企画書作成	企画書の作成と添削を行う	1 企画書を作成する	企画書を作成・修正し、悪い点を改善できる	2	
			2 まとめ	今まで学習した内容を再度理解できる		
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						