

2025年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース											
ゲームプランニング実習 4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	関戸弘和、山田健太			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー・ディレクター				
授業概要											
プランナーの必須スキルである、企画書作成スキルを向上し、就活作品となる企画書の完成を目指す。適宜座学を行い、ゲームデザインの発展的な知識を学ぶ。コンシューマだけではなく、ソーシャルゲームの企画に必要な要素（問題解決、ファシリテーションなど）を学ぶ。											
到達目標											
就活作品となるレベルの高い企画書を完成させる。											
授業方法											
ループリックによる採点方式で企画書指導を行う。レイアウト、図表にもこだわった書類として完成度の高い企画書を完成させる。											
成績評価方法											
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											
履修上の注意											
チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。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。私語、座席移動は厳禁とする。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。											
教科書教材											
各自のノートPCで作業。随時資料を配布する。											
回数	授業計画										
第1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2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3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										

2025年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 4	
第4回	アイデア決定・教員評価
第5回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導①
第6回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導②
第7回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導③
第8回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導④
第9回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導⑤
第10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11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12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13回	プレゼンテーション①
第14回	プレゼンテーション②
第15回	総括。授業で学んできたことの振り返りを行う。