

2025	ゲームプランニング 1							年度	2025
英語科目名	AL3							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	藤澤 伸治		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマ	
【科目の目的】 就職活動に使える作品としての企画書を仕上げる。									
【科目の概要】 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やプレゼンテーションを学ぶ。									
【到達目標】 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。 A: コンセプトに関する評価…コンセプトの新規性や独自性かつ企画書全体への反映で評価 B: レイアウトに関する評価…図表やデザインなど見映えなど読みやすくわかりやすい書類で評価 C: ゲーム性の評価…ゲーム性の完成度やゲームシステムの内容で評価									
【授業の注意点】 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。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	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	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シートは作られているが、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				
到達目標 D									

到達目標 E					
【教科書】 特になし					
【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。					
科目名		ゲームプランニング 1			年度 2025
英語表記		AL3			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	言語化	グループワークを通じて、言語化能力の向上	1 オリエン	前期の授業内容について理解する	2
			2 言語化	グループワークを通じて、言語化能力の向上	
			3 プレゼン	プレゼンを通じて、プレゼン能力を向上する	
2	ゲームとは？	ゲームを構成する要素には何があるか？	1 アナログゲーム分析	アナログゲームを遊び分析する	2
			2 レポート作成	分析した内容を資料にまとめる	
3	アイデア出し	ゲームのアイデアを出し、カテゴリー別に分類できるようになる	1 アイデア出し	ブレーンストーミングでアイデアを出す	2
			2 マインドマップ	アイデアの整理・分類ができる	
4	ゲームの企画を立てる	まとめたアイデアからゲームの企画をたてる	1 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	2
			2 コンセプト	アイデアからコンセプトを導ける	
5	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、ゲーム概要の違いを学ぶ	1 コンセプト	ゲームのコンセプトと何か理解できる	2
			2 企画書の書き方	企画書に必要な要素を理解する	
			3 ゲーム概要	コンセプトとゲーム概要の区別がつく	
6	UIとUX	UIとUXについて学ぶ	1 UIとUX	UIとUXの違いを理解する	2
			2 ユーザー体験	ユーザー体験に考えることができる	
			3		
7	ゲームシステムを考える	プレイヤーの遊びから遊びの幅を学ぶ	1 プレイヤー	コンセプトからプレイヤーの遊びを作る	2
			2 遊びの幅	プレイヤーから遊びの幅を作れるようになる	
			3 ゲームの流れ	ゲームシステムの流れをつくれるようにする	
8	ゲームサイクル	ゲームの繰り返し遊ぶ仕組みを学ぶ	1 ゲームサイクル	ゲームサイクルの仕組みを理解する	2
			2 繰り返し遊ぶ	ユーザーのモチベーションサイクルを作る	
			3 ゴールの設定	ゲームのゴールを設定できるようになる	
9	マネタイズ	課金の仕組みを学ぶ	1 マネタイズ	課金の仕組みがどのようなものか理解する	2
10	ゲームの世界観	世界観とゲームシステムについて学ぶ	1 世界観	世界観とは何か理解し、世界観を考えられる	2
			2 世界観とゲーム	ゲームシステムへ世界観を落とし込める	

11	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
12	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
13	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
14	企画の作成	企画書の作成と個別指導	1 企画書	オリジナルの企画書を完成させる	2	
			2 個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
15	前期のまとめ	全14回分の復習	1 振り返り	振り返りを行い次回に活かせる	2	
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						