

科目名	ゲームプランニング 2							年度	2025
英語科目名	MT3							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	60	単位数	4	種別※	講義＋演習
担当教員	山本 佑平		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマー	
【科目の目的】 ゲームの企画に必要なターゲティングを学び、適切なターゲット設定ができるようになる。									
【科目の概要】 SWOT分析やSTP分析など、マーケティングの手法を用いながらゲームのターゲットを定め、ターゲットに合わせた企画書を作成できるようなる。									
【到達目標】 適切なターゲット設定、ターゲットを踏まえた企画書の作成を目指す。 A: ターゲットに関する評価…広すぎず、狭すぎずターゲットが明確になっているかで評価 B: 企画書に関する評価…設定したターゲットに合わせて企画内容が盛り込んでいるかで評価									
【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 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	市場規模に合わせて、明確なターゲットが設定されている	具体的にイメージができる明確なターゲットが設定されている	ターゲットが設定されているが、狭すぎて根拠が薄い	ターゲットが設定されているが、広すぎてわからない	ターゲットが設定されていない				
到達目標 B	ターゲットに向けた企画書になっており、企画書が統一されている	ターゲットに向けたゲームシステムが企画に盛り込まれ、根拠がある	ターゲットに向けたゲームシステムが設定されているが、根拠が薄い	ターゲットに向けた企画を盛り込んでいるが、ゲームシステムまで反映されていない	ターゲットが書かれているだけで、企画に反映されていない				
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】									

【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 2			年度	2025
英語表記					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	ターゲット	ゲームのターゲットについての理解	1 ターゲット	ゲームのターゲットについて理解する		
			2 STP分析	STP分析の流れについて		
			3			
2	STP分析 『S』セグメンテーション	市場調査、現状把握	1 市場調査	市場調査とはなにか理解する		
			2 ゲーム市場	ゲームの市場調査を行い、現状把握		
3	前回の続き	市場調査、現状把握	1 ゲーム市場	ゲームの市場調査を行い、現状把握		
4	SWOT分析	ゲーム市場をSWOT分析し、ニーズを導き出す	1 SWOT分析	SWOT分析の仕方を学ぶ		
			2 ユーザーニーズ	ゲーム業界のニーズを導き出せる		
5	仮説思考	仮説思考から未来をよそくする	1 仮説思考	仮説思考を知って、未来予測		
6	STP分析 『T』ターゲティング	ターゲティング	1 ニーズの整理	ゲーム業界のニーズを整理できる		
			2 ターゲティング	ニーズからターゲットを導き出せる		
			3 ペルソナ分析	ターゲットの深堀ができるようになる		
7	STP分析 『P』ポジショニング	ポジショニング	1 ポジショニング	差別化のためのポジショニングの軸を作る		
			2 『P』における戦略	ブルーオーシャン・レッドオーシャン		
8	前回の続き	ポジショニング	1 ポジショニング	差別化のためのポジショニングの軸を作る		
9	アイデア出し	ターゲットからゲームのアイデアを出す	1 アイディア	ターゲットからゲームアイディアを出す		
10	ゲームの企画を立てる	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 コンセプト	アイディアからコンセプトを導ける		
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 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 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	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	個別指導	就職に使えるレベルまでブラッシュアップ		
15	後期のまとめ	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		
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							