

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度(平成31年度)	科目名	ゲームプランニング応用1	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプランナーコース	開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	石川健二・貫田将文	実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー		
学習目的					
<p>これまでに学んだ企画書作成の手法から、就職先として希望している会社にマッチする企画書を作成することを目的とする。また、後期チーム制作での企画立案や企画コンペティションなどへの応募、4年次として下位学年とともに企画作業を行いマネジメント力を養うことも目的とする。</p> <p>さらに、現役プランナー貫田氏による、レベルデザイン、シナリオ、ゲームシステム、UI等、実践的なゲームデザイン講義を月1回のペースで実施する。</p>					
到達目標					
<p>就職先として目標にしている企業について分析し、応募するのにふさわしい企画を構築するスキルを身に付ける。</p> <p>・目標としている企業の業務内容の分析 ・過去に発表されたゲームタイトルの分析</p> <p>就職活動において希望の進路をかなえるべく、より評価される企画書制作スキルを身に付けることを目標とする。</p> <p>貫田氏の講義では座学・課題作成をふまえ、前期・後期を通じて、生徒各々がオリジナルの一企画を実制作へ進められるレベルにまで詰める。</p>					
教育方法等					
授業概要	<p>座学と個人による制作実習にて構成する。必要に応じて下位学年とともに企画作業を行いマネジメント力を養う。</p> <p>各回ごとに企業分析、企画内容検討、企画書制作を行う。</p> <p>授業の合間にプランナーとして知っておくべきゲームの紹介と解説なども行う。</p> <p>また、現役プランナーである貫田氏の実践講義を3回実施予定。</p>				
注意点	<p>授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。ただし、授業時間数の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。</p>				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	60%	課題の提出、内容によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	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		
授業計画(1回~12回)					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	レベルデザイン&ゲームシナリオ講座(基礎編)	レベルデザインとリンクしたゲームシナリオ設計の基礎について理解し、課題に取り組む。(※貫田氏)			
2回	授業内容説明・CG発注書作成	プランナーがデザイナーにCGを発注する際の書類について理解し作成する。			
3回	ゲーム仕様書制作①	前期チーム制作で現在制作しているゲームの仕様書をまとめる。(1回目)			
4回	ゲームシステム&UI講座	ゲームシステムとUI設計の基礎について理解し、課題に取り組む。(※貫田氏)			
5回	ゲーム仕様書制作②	前期チーム制作で現在制作しているゲームの仕様書をまとめる。(2回目)			
6回	企画書制作①-1 企業分析①	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(1回目)			
7回	企画書制作①-2	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(2回目)			
8回	企画書制作①-3	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(3回目)			
9回	ゲームシナリオ&演出講座	ゲームシナリオとリンクした演出設計の基礎について理解し、課題に取り組む。(※貫田氏)			
10回	企画書制作②-1 企業分析②	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(1回目)			
11回	企画書制作②-2	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(2回目)			
12回	まとめ&企画書制作②-3	企業分析の結果から、ゲームの企画を考えて企画書にまとめる。(3回目)			