

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	プロジェクトプランニング2	
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	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームCGデザイナーコース ゲームサウンドコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位	授業形態	実習		
教科書/教材	各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。				
担当教員情報					
担当教員	吉富賢介 他		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的					
これまでの1・2年次の制作経験をふまえ、東京ゲームショウ出展およびコンテスト応募、また就職活動に必要なオリジナルゲーム作品のための企画作業を行う。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得のための準備・企画作業 ・制作計画の作成・スケジュール管理などの制作進行のノウハウ獲得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び					
到達目標					
オリジナルゲーム作品制作のための企画また必要に応じてプロトタイプの完成までが目標。企画の完成度によっては、「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの応募も検討する。また学内で実施する作品講評会への出品も検討する。					
教育方法等					
授業概要	各チームごとにチーム制作の企画作業を行う。 企画作業を行うための準備として、役割分担の決定、チームメンバーによるアイデア出しを行う。 定期的に、企画チェックを実施、教員が評価を行う。 また、チームごとに、日々、企画・技術指導、進捗管理を行う。				
	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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	75%	チームで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		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	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		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション1		チームメンバーとの顔合わせを行い、メンバーの役割分担などを決める。		
2回	オリエンテーション2		決定した役割分担を踏まえ、チーム全体で制作するゲームについての企画検討を行う。		
3回	ゲームプランニング1		プランナーを中心としてゲームのアイデア出しを行い、メンバーでゲームの企画案を整える。		
4回	ゲームプランニング2		プランナーを中心に企画案をまとめ、制作するゲームの企画案を作成する。		
5回	ゲームプランニング3		プランナーを中心に、企画案を完成させる。		
6回	企画チェック		教員による企画チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
7回	仕様の洗い出し		企画書から仕様を洗い出し、タスクを明確化する。		
8回	担当者のタスク割り当て		先に決めた役割分担に応じて、タスク割り振りの作業を行う。		
9回	制作スケジュールの調整		割り振られたタスクについて、α版、β版、Final版の制作スケジュールを決定する。		
10回	企画調整・制作準備1		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		
11回	企画調整・制作準備2		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		
12回	企画調整・制作準備3		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		

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	プロジェクトプランニング2	
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	ゲームビジネスコース	開設期	前期
対象年次	3年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	1単位	授業形態	実習		
教科書/教材	講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Driveを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。				
担当教員情報					
担当教員	平林久和、吉田直史		実務経験の有無・職種	有・ゲームアナリスト、ゲーム会社経営者	
学習目的					
1・2年次での学習経験を踏まえ、より効果的にゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解するためにプロジェクト（個別・合同ワーク）の準備作業（プランニング）を行う。 そのために必要な、前提知識となる「マーケティング」「遊び」「人間の欲」等を復習を交えて理解し、深める。そして、その理解を自らのキャリアデザインにいかせるようになることが目的である。					
到達目標					
学生が視野を広げて日々起きている社会活動全般に興味を持ち、それがゲームビジネスとどのように関連しているのか理解することを第一の目標としている。そのうえで、これから行う個別・合同ワークについてそのための前提知識を身に付ける。また、取り組む方針を決める。また、1・2年次での経験を踏まえ、より高度で洗練されたスキルを身に付けるべく、復習を交え理解を高め、コンテストへの応募・受賞、就職活動において評価される作品となるような企画を設定できることを目標とする。					
教育方法等					
授業概要	各自がゲームビジネスの理解を深めるためのプロジェクトについて準備作業を行う。そのために「社会学」「心理学」「経済学」「経営学」の基礎知識を必要に応じて復習し再確認する。説明力（アカウンタビリティ）の向上のための方策として、適宜、個人ワークやグループワークも行う。				
注意点	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	25%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	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		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		ゲームビジネスコースで行っていく課題解決のためのプロジェクト全般について。		
2回	マーケティングとは		ゲームとビジネスを理解するために必要なマーケティングについて確認する。		
3回	マーケティングワーク①		ターゲットを想定し、それに対してより明確に訴求するための手段を身に付ける。		
4回	マーケティングワーク②		ターゲットを想定し、それに対してより明確に訴求するための手段を身に付ける。		
5回	ゲームプロジェクト準備①		各自が行うプロジェクトについて、最新事例を分析するなどし、準備を行う。		
6回	ゲームプロジェクト準備②		各自が行うプロジェクトについて、最新事例を分析するなどし、準備を行う。		
7回	「欲」と「遊び」についてのワーク①		「欲」「遊び」について、グループワークを通してさらに理解を深める。		
8回	「欲」と「遊び」についてのワーク②		「欲」および「遊び」について個人・グループで調査し、プレゼンテーションする。		
9回	「社会学」「心理学」の復習		ゲームを学ぶための「社会学」「心理学」について再確認する。		
10回	「経済学」「経営学」の復習		ビジネスを学ぶための「経済学」「経営学」について再確認する。		
11回	ゲームプロジェクト準備③		各自が行うプロジェクトについて、最新事例を分析するなどし、準備を行う。		
12回	ゲームプロジェクト準備④		各自が行うプロジェクトについて、最新事例を分析するなどし、準備を行う。		