

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	ゲームライティング 1	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプランナーコース	開設期	前期
対象年次	2年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	映像作品、シナリオ等。				
<b>担当教員情報</b>					
担当教員	岩澤	実務経験の有無・職種	有・シナリオライター		
<b>学習目的</b>					
ゲーム制作を含めたエンターテインメントを創造する仕事を担ううえで、その基礎的教養となる「エンターテインメントの構成」を学ぶ。教材として映画シナリオを用い、伝統的構成様式である「三幕構成」を学び、さらに、実際に「三幕構成」によってオリジナルシナリオのストーリーを創作することで、「エンターテインメントの構成」の重要性を理解する。					
<b>到達目標</b>					
「エンターテインメントの構成」の基礎である「三幕構成」を理解し、企画やストーリーづくりに活かせる知識を身につける。また、オリジナルシナリオのストーリーを書き上げることで文章力を磨く。					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	授業期間の前半では、映画作品やシナリオ作品を鑑賞、分析しながら「三幕構成」の実例を講義。後半では、前半の講義で得た知識を活用して、オリジナルシナリオのストーリーづくりを実習する。				
注意点	集中力を要求される授業のため、体調管理をしっかりし、寝不足、体調不良等で授業に臨まないこと。また、社会人としてのマナーやルールを身につける訓練の場でもあることを意識し、教員、学生共に挨拶や授業中の言葉づかい、態度は社会常識的な礼儀に則ったものとする。遅刻、欠席は原則禁止だが、やむを得ぬ事情の場合は、所定の手続きを行い、報告すること。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	50%	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	50%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
<b>授業計画（1回～12回）</b>					
回	授業内容	各回の到達目標			
1回	エンターテインメントの構成とは	授業全体を通して何を学ぶのか、なぜその学びが必要なのかを把握する			
2回	作品分析（1）	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ			
3回	作品分析（2）	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ			
4回	作品分析（3）	映画、シナリオ等の作品を分析し、三幕構成を学ぶ			
5回	三幕構成についてのまとめ	三幕構成についての知識を確認する			
6回	オリジナルストーリー作成（1）	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する			
7回	オリジナルストーリー作成（2）	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する			
8回	オリジナルストーリー作成（3）	三幕構成を活用して、各自のオリジナルストーリーを作成する			
9回	第一幕の構成（1）	ストーリーをシナリオ化するために、第一幕をシーン構成する			
10回	第一幕の構成（2）	第一幕をシーン構成する			
11回	第一幕の構成（3）	第一幕をシーン構成する			
12回	まとめ	全体のまとめ			