

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2	
科目基礎情報							
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	後期
対象年次	2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	毎回レジュメを配布する。						
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							
企画書作成についての手法を繰り返し実施して企画書を作成することで、「与えられたテーマから面白いアイデアを出す」、「自分のアイデアを企画書にまとめる」ことに慣れてもらう。それによって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、プランナーとしての就職活動に必要な企画書を作れるようになることを目的とする。また、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。							
到達目標							
与えられたテーマから企画を構築し企画書制作スキルを身に付ける。 ・テーマから面白いアイデアに繋がる要素の組み立て方　・アイデアの広げ方　・企画書の書き方 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。							
教育方法等							
授業概要	座学と個人による制作実習にて構成する。 各回ごとにテーマを設けて企画構築と企画書制作を行う。 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。 また、現役プランナーである貫田氏の実践講義を月に1回実施予定。						
注意点	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	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	貫田氏のプランナー実践講座			貫田氏による講義、課題に取り組み、実制作に入れるレベルに作業を進める。			
2回	企画書制作①-1			第1テーマからゲームの企画を考えて企画書にまとめる。（1回目）			
3回	企画書制作①-2			第1テーマからゲームの企画を考えて企画書にまとめる。（2回目）			
4回	企画書制作①-3			第1テーマからゲームの企画を考えて企画書にまとめる。（3回目）			
5回	貫田氏のプランナー実践講座			貫田氏による講義、課題に取り組み、実制作に入れるレベルに作業を進める。			
6回	企画書制作②-1			第2テーマ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②-2			第2テーマ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②-3			第2テーマ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	貫田氏のプランナー実践講座			貫田氏による講義、課題に取り組み、実制作に入れるレベルに作業を進める。			
10回	企画書制作③-1			第3テーマ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③-2			第3テーマ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	企画書制作③-3			第3テーマからゲームの企画を考えて企画書にまとめる。（3回目）			