

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	
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	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。						
担当教員情報							
担当教員	岩澤勝己			実務経験の有無・職種	有・シナリオライター		
学習目的							
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上で、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。							
到達目標							
「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。							
教育方法等							
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」の実例を講義する。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%	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				
授業計画（1回～12回）							
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			

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	
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	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	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	白石 マミ			実務経験の有無・職種	有・ゲームシナリオ		
学習目的							
ゲーム業界では、ゲーム制作の現場だけでなく、営業・販売・広報、全ての部署でゲームに関する基本的知識と教養が必要不可欠である。 また、チームでプロジェクトを進めることが多いため、社会人として協調性やコミュニケーション能力も身につけなければならない。 この授業では、ゲーム業界で働くための知識と教養、社内で円滑に作業を進めるためのコミュニケーション能力、さらに企画会議や社外での営業や交渉に必要なプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うことを目的とする。							
到達目標							
前期では、ゲームに関する基本的な知識を学びながら、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や文章力を強化する。 ・ゲーム会社における各部署の職務や、求められている適性やスキルを理解できるようになる。 ・就活に役立つ履歴書の書き方や、面接で対応できる知識や教養を身につける。 ・企画書を書き、実際に自分でゲームを作ること、ゲーム制作の実践的な知識を身につける。 ・学生同士、自由に意見を言い合うことで、コミュニケーション能力を引き上げる。							
教育方法等							
授業概要	座学だけでなくゲーム制作などの実習を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。						
	なかでもゲーム制作の実習では、登場人物のセリフを考えることで発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。 また要所所でチームを作り、生徒同士が意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。						
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。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	25%	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）	50%	企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する				
	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			ゲーム業界の基本的な知識。ゲーム会社が必要としている人物像を知る。			
2回	履歴書を書いてみよう			履歴書を書く事により、基本的な文章能力の強化と客観的に自分を見られるようになる。			
3回	企業に対するアプローチ			就活に向けて企業にどのようなアプローチをすれば良いか、具体的な方法について学ぶ。			
4回	ゲームを作ってみよう			ティラノビルダーをDLし、簡単なゲームを作ることによってゲームに対する理解を深める。			
5回	ゲーム制作演習			ティラノビルダーで、指示されたシチュエーションでセリフを考える。（課題）			
6回	ジャンルを理解する			同じ開発ソフトでも、ジャンルにより全く違うゲームになることを学ぶ。			
7回	ゲーム企画書をつくる			ティラノビルダーで作るゲームの企画書を作り、企画提案に効果的な文章力を学ぶ。			
8回	ゲームの演出を学ぶ			企画書を元に自分の企画したゲームのオープニングを作り、効果的な演出方法を学ぶ。			
9回	ストーリーを学ぶ			企画したゲームを第一章まで作成し、人の関心を引き付ける話の進め方を学ぶ。			
10回	プレゼンテーション			前回の授業を踏まえゲームをブラッシュアップし、他者にプレゼンテーションする。			
11回	ゲームを評価			ディスカッションで得た客観的な意見を参考に自作ゲームの問題点を明らかにし、自身の課題を見つける。			
12回	まとめ			前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。			