

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	ゲームプランナーコース	開設期	後期
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					
エンターテインメントの根幹を成すストーリーテリングの基本、「構成」理論をシナリオ実作から学ぶ。					
到達目標					
「構成」理論を活用し、60分の映像シナリオを作成する。					
教育方法等					
授業概要	「構成」理論を活用し、60分の映像シナリオを作成する。 教員によるチェック・カウンセリングを実施し、一定のクオリティ以上のものの完成を目指す。				
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	第一幕のシーン構成		第一幕のシーン構成を考える		
2回	第二幕のシーン構成		第二幕のシーン構成を考える		
3回	第三幕のシーン構成		第三幕のシーン構成を考える 構成要素の不備を補う		
4回	第一幕の執筆		シナリオの書き方（ルール）を学び、第一幕を執筆する		
5回	第一幕の執筆とカウンセリング①		第一幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
6回	第一幕の執筆とカウンセリング②		第一幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
7回	第二幕の執筆とカウンセリング①		第二幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
8回	第二幕の執筆とカウンセリング②		第二幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
9回	第二幕の執筆とカウンセリング③		第二幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
10回	第三幕の執筆とカウンセリング①		第三幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
11回	第三幕の執筆とカウンセリング②		第三幕を執筆し、教員によるチェックとカウンセリングを実施する		
12回	ブラッシュアップ		シナリオのブラッシュアップ シナリオとエンターテインメントのまとめ		

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	後期
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							
後期では前期を踏まえ、各自の課題を設定しより深く掘り下げる。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。						
	また要素所でチームを作り、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			前期の振り返りを行い、後期取り組むべき課題について各々が目標を設定する。			
2回	様々な文章を書いてみる①			前期の学びを踏まえて、履歴書を書き、自身の文章力について再度認識する。			
3回	様々な文章を書いてみる②			「プレスリリース」「ゲームレビュー」などゲームに関わる様々な文章に触れ自身でも書く。			
4回	様々な文書を書いてみる③			様々なゲームに必要な「ゲームシナリオ」について触れ、自身でも書く。			
5回	様々な文章を書いてみる④			各自課題を設定し文章を書き、自身の文章力の向上を行う。			
6回	ノベルゲーム作成①			ティラノビルダーを用いたノベルゲームについて企画を作成する。			
7回	ノベルゲーム作成②			各自が企画したノベルゲームの作成を行う。			
8回	ノベルゲーム作成③			各自が企画したノベルゲームの作成を行う。必要に応じて教員らと内容について検討する。			
9回	ノベルゲーム作成④			各自が企画したノベルゲームの作成を行い、完成させる。			
10回	プレゼンテーション			作成したノベルゲームについて、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			後期授業の振り返りを行う。			