

|                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------------------------------|-------------|------|
| 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                                  | ゲームデザイン基礎 1 |      |
| 科目基礎情報                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 開設学科                                                                                                                                                                                                                     | ゲームクリエイター科                                                                                                                                                                    | コース名           |                                      | 開設期         | 前期   |
| 対象年次                                                                                                                                                                                                                     | 1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・資料を配布する。                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 担当教員情報                                                                                                                                                                                                                   |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                                     | 石川健二 / 小林亜希彦                                                                                                                                                                  |                | 実務経験の有無・職種                           | 有・ゲームプランナー  |      |
| 学習目的                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| ゲーム制作現場におけるプランナーの役割と仕事の内容を理解し、企画書を作成する前のアイデア立案の時点から実際に企画書にまとめるまでの知識や手法を学び、実際にチームを組んでその手順を行うことで後期からのチーム制作に役立てる。特にプランナーコースの学生には、チームを組んだ際の取りまとめ役をしてもらうことで制作現場でのプランナーの立ち振る舞いを体験してもらい、意見の取りまとめや自分の考えを相手に伝えることの重要性を学ぶことを目的とする。 |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| プランナーの主な仕事である「アイデア出し」、「企画書作成」、「ミーティング開催」を行えるようになるために以下のスキルと考え方を身に付ける。<br>・プランナーの仕事内容を理解する<br>・EMSフレームワークを使用してアイデアを構築することを覚える<br>・グループで話し合いアイデアをまとめることができるようになる                                                           |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 教育方法等                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                                     | 座学と個人・グループワークにて構成する。                                                                                                                                                          |                |                                      |             |      |
| 注意点                                                                                                                                                                                                                      | 授業最初にメモ用の紙を配るので板書を書き写すこと。口でしか言わないこともあるので注意して聞くこと。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                                                                                                                                                                         | 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<br>(口頭・実技)                                                                                                                                                               | 10%            | 企画書のプレゼンの実施、内容によって評価する               |             |      |
|                                                                                                                                                                                                                          | 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                                                                                                                                                                                                                       | ゲーム開発の仕事とは                                                                                                                                                                    |                | ゲーム開発における作業内容や他職種のメンバーとの関わりなどを説明する。  |             |      |
| 2回                                                                                                                                                                                                                       | プランナーの仕事とは                                                                                                                                                                    |                | プランナーに必要な能力や作業内容を説明する。               |             |      |
| 3回                                                                                                                                                                                                                       | 企画書の作成について①                                                                                                                                                                   |                | 企画書を構成するページについて説明する。                 |             |      |
| 4回                                                                                                                                                                                                                       | （個人）企画書制作①                                                                                                                                                                    |                | 既存ゲームの企画書を作成する。（自分の好きなゲームを企画書にしてみる①） |             |      |
| 5回                                                                                                                                                                                                                       | （個人）企画書制作②                                                                                                                                                                    |                | 既存ゲームの企画書を作成する。（自分の好きなゲームを企画書にしてみる②） |             |      |
| 6回                                                                                                                                                                                                                       | 企画書の作成について②                                                                                                                                                                   |                | 企画のアイデア出しの手法について説明する。（EMSフレームワークを使用） |             |      |
| 7回                                                                                                                                                                                                                       | （グループ）企画書制作①                                                                                                                                                                  |                | チームを組んでテーマに沿った企画を考える。                |             |      |
| 8回                                                                                                                                                                                                                       | （グループ）企画書制作②                                                                                                                                                                  |                | 考えた企画について企画書の構成をまとめる。                |             |      |
| 9回                                                                                                                                                                                                                       | （グループ）企画書制作③                                                                                                                                                                  |                | 構成をもとに企画書にまとめる。                      |             |      |
| 10回                                                                                                                                                                                                                      | 仕様書の作成について                                                                                                                                                                    |                | いろいろな種類の仕様書について説明する。                 |             |      |
| 11回                                                                                                                                                                                                                      | （グループ）仕様書制作                                                                                                                                                                   |                | チームで考えたゲームの仕様書（画面遷移図、レイアウトなど）を作成する。  |             |      |
| 12回                                                                                                                                                                                                                      | まとめ                                                                                                                                                                           |                | チームで作成した企画を発表する。                     |             |      |
|                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
|                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |
|                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                               |                |                                      |             |      |

