

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 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		開設期	後期
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、企画書から仕様書にまとめるまでの知識や手法を学び、2年次以降のチーム制作に役立てる。仕様書作成に必要なExcelファイルの作成方法も身につける。					
到達目標					
・ マップデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・ キャラクタのステータスデータとステータスに関連する計算の仕様書を作成できるようになる。 ・ キャラクタの効果や状態変化に関係する仕様書を作成できるようになる。 ・ ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる。 ・ デバッグ管理の手法・デバッグ管理シートを作成できるようになる。					
教育方法等					
授業概要	仕様書制作に必要なスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、Excelを使用し実際に仕様書作成を行いながら授業を進める。積極的にかつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力が必要である。仕様書ごとに課題が設定されるので必ず完成させて提出すること。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。				
注意点	仕様書制作に必要なスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、Excelを使用し実際に仕様書作成を行いながら授業を進める。積極的かつ主体的に取り組み、各回の内容を理解できるように努力する必要がある。仕様書ごとに課題が設定されるので必ず完成させて提出すること。自身のスキルアップまた、ゲーム業界就職のための礎を築けるよう取り組むこと。				
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)	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	授業概要と仕様書の作成について		授業概要の説明と前期授業の振り返りを行う		
2回	仕様書作成① マップデータ作成		マップデータの仕様書を作成できるようになる		
3回	仕様書作成② ステータス作成		キャラクタに関係するステータスの仕様書を作成できるようになる		
4回	仕様書作成③ ダメージ計算		キャラクタに関係するステータスの計算方法の仕様書を作成できるようになる		
5回	仕様書作成④ 効果と状態		キャラクタに関係する効果と状態変化に関する仕様書を作成できるようになる		
6回	仕様書作成⑤ 味方の行動		味方の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる		
7回	仕様書作成⑥ 敵の行動		敵の行動パターンに関する仕様書を作成できるようになる		
8回	仕様書作成⑦ ガチャのデータ		ソーシャルゲームのガチャデータに関する仕様書を作成できるようになる		
9回	仕様書作成⑧ ガチャの計算		ソーシャルゲームのガチャデータに関する計算方法を理解する		
10回	品質管理① デバッグ手法		デバッグに関係する仕様書に関する知識を理解する		
11回	品質管理② デバッグ管理シート		デバッグ管理シートを作成できるようになる		
12回	まとめ		後期授業のまとめと振り返りをする		