

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	ゲームプロジェクト基礎演習 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	1単位		授業形態	実習			
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。						
担当教員情報							
担当教員	吉富賢介			実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー		
学習目的							
ゲーム開発の現場では、プロジェクト単位で複数名のチームをつくりゲームの制作を行う。そのために必要な、プロジェクトを進めていくためのゲーム制作の基礎知識および、企画・仕様・スケジュールの作成方法について知ること、後期開講予定の「ゲームプロジェクト基礎演習2」において実際にチームでゲーム制作を行うために必要となる「重要な」知識を得ることを目的とする。							
到達目標							
後期「ゲームプロジェクト基礎演習2」にて予定しているチームでの実制作の授業に向けて、以下のスキルと考え方を身に付ける。 ・面白いゲームの基本構造の理解 ・アイデアの出し方、ゲーム企画の立て方、企画書の書き方 ・ゲーム仕様書の考え方 ・スケジュールの立て方							
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。 ゲームの概要、企画、仕様に関する授業に関しては吉富の著書「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。						
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予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。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	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)	25%	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	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	オリエンテーション、ゲームについて			「ゲーム」を「面白い」と感じさせる基本構成を理解する。			
2回	ゲームジャンルについて			ゲームの「面白い」の種類である「ゲームジャンル」について理解する。			
3回	能動的なチャレンジ			プレイヤーをやる気にさせる仕組みを理解し、企画する能力を身に付ける。			
4回	「面白くない」を無くすために			ゲーム内容を伝えるUIの重要性を知る。スマホゲームのUIを分析する。			
5回	スーパーマリオを解析する①			ゲームの古典とも言える「スーパーマリオ」を構成する要素を洗い出し、ゲームの構成要素を理解する。			
6回	スーパーマリオを解析する②			「スーパーマリオ」を構成する要素がそれぞれどのような「機能」を持つかを分析する。			
7回	アイディア・発想法			ゲームのアイディア出しについてその手法を知る。			
8回	仕様書・スケジュール			ゲーム制作をする上で必要な仕様書の作成の仕方、スケジュールの立て方を理解する。			
9回	プレゼンテーションについて知る			魅力的なゲームを魅力的にプレゼンテーションするための手法を知る。			
10回	ゲーム企画プレゼンテーション			自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身に付ける。			
11回	ゲーム企画プレゼンテーション			自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身に付ける。			
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。			