

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四年制	コース名	ゲームプログラマーコース ゲームプランナーコース ゲームビジネスコース	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	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つける。 ・プランナーの仕事内容を理解する ・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 ・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。口頭のみの説明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 (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。		

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四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	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。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	中間 恵子		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
ゲームの企画・プレゼンテーションに有用な、「魅力的な印象づけや効果を導く組み方（デザイン構築）」は、知っているだけでも役に立つ。本講座では、伝えたいことを効果的に伝えるために、視覚や感覚と心理効果を体験的に学び、「組み方」を考えることで「効果的に伝えるデザイン構築」を学び応用力へ繋げる。					
到達目標					
・表現と、ユーザービリティのバランスを探る。 ・平面デザイン基礎（情報の選択、レイアウト、地と図の概念）を学び、「伝えたいこと」を効果的に表現する。 ・色彩学を通して、色の効果を学び、体験的に応用する。 ・感覚（五感や動的なこと）について、人の機能・指向・意識などを、「客観的な視点」で捉える。 ※「伝えるチカラ、考えるチカラ、達成（調整）するチカラ」の3つのチカラを意識する。					
教育方法等					
授業概要	個々の課題は、レクチャー、演習・課題制作と作品プレゼンテーションで構成する。 授業内では、ディスカッション（アクティブラーニング）を通して、違いや新たな自分・自分らしさの存在や成長を感じながら、他者と違ってOKの自律的な関係を築き、自己の可能性を発揮できるよう取り組む。				
注意点	学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。自身の尊重と、他人の尊重を両立するよう心がける。人と違うことはゲームデザインにとってむしろ利点、「自分らしさ」を大事に、同時に他者や授業や学校も大事にできる心地よいバランスを心がける。自己成長するために「質問」や「状況説明」「確認」が出来るよう心がける。クリエイターにとっては「時間」が能力や報酬の見積もり構成要素になるため、時間の感覚を意識する。授業時数の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%	課題毎に提出する。提出された課題について、達成項目の達成度を小項目別に評価する。		
	小テスト	0%			
	レポート	20%	レポートは、課題評価の達成項目にて評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	20%	プレゼンテーション力は課題評価の達成項目にて評価する		
	平常点	10%	「質問」や「状況説明」などのコミュニケーションスキル・リーダー力は、課題評価の達成項目にて評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	導入_情報を理解して整理する		取材して得た「情報」を整理し、方向性に合わせて、伝える「情報」に整形する		
2回	コラージュで壁紙をつくる		感覚、ユーザー、テーマ、デバイスの仕様、グラフィックスの複数の視点を意識する。		
3回	デザインツール_Illustrator1		Illustratorで、文字やオブジェクトを扱う。		
4回	デザインツール_Illustrator2		Illustratorで、色、画像、イラスト、オブジェクトを扱う。		
5回	平面デザイン基礎演習		情報の選択、レイアウト、地と図の概念、フォントイメージを演習を通して学ぶ。		
6回	平面デザイン作品制作1		平面デザイン作品の制作をする。		
7回	平面デザイン作品制作2		平面デザイン作品の制作達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
8回	色彩学1		色の仕組み、色の感覚と効果、色のユーザビリティについて学ぶ。		
9回	色彩学2		色のイメージ、好み、について、授業内の集計データを基に、体験的に読み解く。		
10回	色彩学作品制作1		色彩学を応用して作品を制作する。		
11回	色彩学作品制作2		色彩学を応用した作品制作の達成。プレゼン・講評を行い、学習の成果と今後の自己課題を意識化する。		
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。		