

| | | | | |
|--|---|------------------------------------|---|-------------|
| 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 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 | 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 | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・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する仕様書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。 | | | |
| 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、授業時間数の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 | 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 | デバッグに関する仕様書の知識を理解する | | |
| 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 | | |

| | | | | | |
|--|---|--------------------------|---|------------|------|
| 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四年制 | コース名 | ゲームCGデザイナーコース | 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。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 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・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 | 導入授業 | 授業の流れを理解する | | | |
| 2回 | キャラクターの企画デザイン | 企画デザインについて知る | | | |
| 3回 | キャラクターの企画デザイン | キャラクターの企画デザインを考え、まとめる | | | |
| 4回 | キャラクターの企画デザイン | キャラクターの企画デザインを考え、まとめる | | | |
| 5回 | キャラクターの企画デザイン | キャラクターの企画デザインを考え、まとめる | | | |
| 6回 | キャラクターの企画デザイン | キャラクターの企画デザインを考え、まとめる | | | |
| 7回 | ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン | UIデザインについて理解する | | | |
| 8回 | ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン | UIデザインについての企画を考え、まとめる | | | |
| 9回 | ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン | UIデザインについての企画を考え、まとめる | | | |
| 10回 | ソーシャルアプリ(スマートフォン)ゲームのUIデザイン | UIデザインについての企画を考え、発表する | | | |
| 11回 | スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題 | ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる | | | |
| 12回 | スマートフォンゲームのオリジナル企画 ※グループワーク課題 | ゲームのオリジナル企画を考え、グループでまとめる | | | |