

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	クリエイティブゼミ 3	
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	ゲームプランナーコース		開設期	後期
対象年次	4年次		科目区分	選択		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	馬場 保仁、関 智、荒川 卓也、堀越 正弘、他			実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー		
学習目的							
この科目を受講する学生は、幅広く文章のスキルを上達させることを目標とし、新旧のストーリーの構成を学び、創作するノウハウを学ぶ。それを通しエンターテインメントに通底する作劇術を理解、実践して身につけていく。ゲームのみならず書くことによって各自のクリエイティビティを磨いていく。							
到達目標							
チームを組むことでゲームを企画し制作して完成させる。完成までの流れを体験することでゲーム制作に必要なプログラミングスキルだけでなくチームで活動することにより対人コミュニケーションスキルも身に付ける。							
教育方法等							
授業概要	この授業では、古今東西の作品を参照して、物語作りの「コンセプト」「テーマ」「キャラクター」「ストーリー」の柱を中心として学習する。それを通してどのような技巧やアイデアを結実させているかを学び、自らの創作するオリジナルストーリーに反映させていく。						
注意点	この授業では、授業中に制作した成果物を重視する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、プランナーに必要な作品を説明するプレゼン能力も必要とする。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。						
評価方法		割合	備 考				
	試験・課題	60%	試験と課題を総合的に評価する				
	成果発表 (口頭・実技)	25%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する				
	平常点	15%	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	感情をかきたてる技巧			『見たい』『わかる』『理屈抜き』を理解する			
2回	コンセプトと何か？			アイデアにエネルギーを注入する手段を学ぶ			
3回	アイデアを強化する			アイデアが訴える力を強くする 12の方法			
4回	テーマー普遍的な意味を知る			なぜテーマが必要なのか？を知る			
5回	キャラクターについて知っておくべきこと			キャラクターの動機、必要性、代償を考える			
6回	ログラインを考える			3幕8場の構成を理解して活用する			
7回	オリジナルプロット作り			素案をプロット、話のながれへと発展させる			
8回	オリジナルプロットを書こう1			独自のアイデアを具体化させる。伏線もかんがえよう			
9回	オリジナルプロットを書こう2			面白くするためのアイデアとは。伏線を回収する			
10回	オリジナルプロット添削			オリジナルストーリーをブラッシュアップ			
11回	オリジナルストーリー執筆1			プロットをストーリーに発展させる			
12回	オリジナルストーリー執筆2			ストーリーを結末までつくり上げる			