

日本工学院専門学校		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四年制		コース名	ゲームプログラマーコース		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	1単位					授業形態	実習
教科書/教材	適時レジュメ・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	向山 彰彦			実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー		
学習目的							
ゲームを作りあげるために何が必要か、そのために何を身につけていくべきかを理解し、研鑽を日々の習慣にしていく。ゲームプロジェクト基礎演習と合わせて、ゲーム企画書まで作り上げる能力を身につける。							
到達目標							
以下二つを主に習得する。 ・ゲーム企画立案に必要な基礎知識 ・アイデアを膨らませてゲーム企画書にまとめる能力							
☑							
教育方法等							
授業概要	資料による座学で企画構築法の習得と制作実習。 座学では各回ごとに解説講義を行う。 実習ではアイデア構築、企画書制作、個別指導を行い、課題は提出が必須。☑						
注意点	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。 授業時数の4分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。☑ 実習はノートPCで行いますので、各自ノートPCを忘れずに持参すること。 講義では必要に応じて各自ノート持参での書き込み。及びノートPC持参によるメモ打ち込み。☑						
評価方法	種別	割合	備 考				
	出席	50%	出席率				
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	テスト	10%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	成果発表 （口頭・実技）	10%	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	10%	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	ゲーム概要①			ゲーム作りとは/自己カルテ作成/アイデア講座①			
2回	ゲーム概要②			ゲームジャンルについて①/アイデア講座②			
3回	ゲーム概要③			ゲームジャンルについて②/アイデア講座③			
4回	ゲームシステム			仕組み（システム）の考え方/アイデア講座④			
5回	ゲーム企画演習①			Excelテクニック/自己カルテ更新/ゲーム分析・企画出し			
6回	レベルデザイン			工夫（レベルデザイン）の考え方/ゲーム分析・案出し			
7回	ケーススタディ			ケーススタディ/ゲーム分析・案出し			
8回	前期作品完成版プレゼン会			多くの作品に関するプレゼンを聞くことでゲームを学ぶ			
9回	仕様書			企画書と仕様書の違い/ゲーム分析・案出し			
10回	自己カルテ完成			おさらい/自己カルテ更新			
11回	ペラ企画大会			一枚の企画を凝縮してまとめる企画出し			
12回	まとめ			全体の振り返り			