

|                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                           |      |                           |                               |            |           |      |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|---------------------------|-------------------------------|------------|-----------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                            |                                                                                                                                                                                                                           | 開講年度 | 2019年度                    |                               | 科目名        | キャリアデザイン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                  |            | 開設期       | 後期   |
| 対象年次                                                                                                 | 1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                                                                                               | 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・ゲームプランナー |           |      |
| 学習目的                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |      |                           |                               |            |           |      |
| 企画を立案しオリジナル企画書を作成し、プレゼンテーションまでできるようになる。また、それらをチームとして行うことができる。                                        |                                                                                                                                                                                                                           |      |                           |                               |            |           |      |
| 到達目標                                                                                                 |                                                                                                                                                                                                                           |      |                           |                               |            |           |      |
| ゲーム企画アイデア発想法と企画書制作スキルを身に付ける☑とと、グループによる企画構築制作技法を身に付ける。☑<br>☑体的には、2本の企画書を制作しチェックを受ける。さらに、第三者の企画書を見て学ぶ。 |                                                                                                                                                                                                                           |      |                           |                               |            |           |      |
| 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。<br>座学では各回ごとに解説講義を行う。<br>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。<br>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。<br>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。☑<br>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。<br>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<br>(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                                                                                                   | 企画書構成講義                                                                                                                                                                                                                   |      |                           | ゲームの企画要素を理解する                 |            |           |      |
| 2回                                                                                                   | 既存ゲームの企画分析実習①                                                                                                                                                                                                             |      |                           | コンソール系ゲームの要素を分析する             |            |           |      |
| 3回                                                                                                   | 既存ゲームの企画分析実習②                                                                                                                                                                                                             |      |                           | ソーシャル系ゲームの要素を分析する             |            |           |      |
| 4回                                                                                                   | 既存ゲームの企画分析実習③                                                                                                                                                                                                             |      |                           | PC系ゲーム（STEAM、他）の要素を分析する       |            |           |      |
| 5回                                                                                                   | アイデア構築手法講義                                                                                                                                                                                                                |      |                           | アイデアの出し方を学ぶ                   |            |           |      |
| 6回                                                                                                   | アイデア構築実習                                                                                                                                                                                                                  |      |                           | アイデアの出し合って議論する                |            |           |      |
| 7回                                                                                                   | オリジナル企画書制作 ①                                                                                                                                                                                                              |      |                           | チームで企画書を作る                    |            |           |      |
| 8回                                                                                                   | オリジナル企画書制作 ☑                                                                                                                                                                                                              |      |                           | 企画書を完成させ、チェックを受ける             |            |           |      |
| 9回                                                                                                   | オリジナル企画書制作 ③                                                                                                                                                                                                              |      |                           | 一本目の企画書の経験を踏まえて、改めてチームで企画書を作る |            |           |      |
| 10回                                                                                                  | オリジナル企画書制作 ④                                                                                                                                                                                                              |      |                           | 企画書を完成させ、チェックを受ける             |            |           |      |
| 11回                                                                                                  | オリジナル企画書制作 ☑                                                                                                                                                                                                              |      |                           | その他のチームの企画書を見て学ぶ              |            |           |      |
| 12回                                                                                                  | まとめ                                                                                                                                                                                                                       |      |                           | 全体のまとめ                        |            |           |      |