

|                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                 |        |                                     |            |      |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|-------------------------------------|------------|------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                                      | 開講年度                                                                                                                                                                            | 2019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                        | 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                                                                                                                                                                                                         | 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                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                 |        |                                     |            |      |
| 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着ける。                                                                                                         |                                                                                                                                                                                 |        |                                     |            |      |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                 |        |                                     |            |      |
| 以下5つを習得することを目標とする。<br>・マップデータに関する仕様書を作成できるようになる。<br>・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。<br>・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。<br>・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。<br>・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。学生は積極的に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が必要である。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<br>(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なる                |            |      |
| 3回                                                                                                                                                                                                             | 仕様書作成② ステータス作成                                                                                                                                                                  |        | キャラクタに関係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                                                                                                                                                                   |        | キャラクタに関係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                                                                                                                                                                    |        | キャラクタに関係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                                                                                                                                                                    |        | デバッグに関係する仕様書に関する知識を理解する             |            |      |
| 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                    |            |      |