

| | | | | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|------------------------------|---------------|------|
| 日本工学院専門学校 | 開講年度 | 2019年度 | 科目名 | プロジェクトプランニング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CGデザイナーコース | 開設期 | 前期 |
| 対象年次 | 2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 | 適宜資料を配布する。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 | 井手 雄一 | 実務経験の有無・職種 | 有・デザイナー | | |
| 学習目的 | | | | | |
| この科目を受講する学生は、ゲーム制作プロジェクトにおいてグラフィックデザイナーとして必要とされる技能やコミュニケーション能力について意識できるようになる。ゲームの背景やキャラクターなどのデザイン、ゲームグラフィックの素材制作技術など、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術を研鑽していくことがねらいである。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| 主に以下の項目を到達目標とする。 基本的なデザインの知識と手法の習得 ゲーム制作におけるコンセプトワーク～デザインワークの理解と習得。 その中でも特に、自分の得意分野・志向とそれに対する提案力を身に付ける。 | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 授業概要 | 「プロジェクトプランニング1」と「ゲームプロジェクト1」を合わせて実施する。ゲームの各ジャンルにおける必要なデザイン要素を理解する（知る）。自分の志向するデザイン・ゲームジャンルに必要な要素を把握、リサーチする。世界観、ストーリー、デザインの方向性、手法、資料収集等各要素のデザインをする上での考え方、進め方を見の付ける（考える）。各要素のコンセプトワークの実践（実践・組み立てる）を行う。背景、キャラ、エフェクト、2DUIなどを具体的にスケッチ（モック作成）、ゲームのデザインコンセプトワークを仕上げる。 | | | | |
| 注意点 | 各フェーズの発表までに成果物が出来ていないと次のフェーズに行けませんので、「発表」を意識しつつ制作を進めること。制作能力だけでなく、デザイナーとしての個性や提案力を身に付けるのを意識し、楽しんで進めるように。尚、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。 | | | | |
| 評価方法 | 種別 | 割合 | 備 考 | | |
| | 試験・課題 | 75% | チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価 | | |
| | 小テスト | 0% | | | |
| | レポート | 0% | | | |
| | 成果発表 （口頭・実技） | 0% | | | |
| | 平常点 | 25% | 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 | 導入授業 やりたいことの確定 | この授業の目的と全体の流れを理解 自分の志向性（得意分野）とそれにあったジャンルの検討 | | | |
| 2回 | デザイン調査① | 作りたいゲーム・デザインの確立、対応する製品や作品、市場の調査 | | | |
| 3回 | デザイン調査② | 作りたいゲーム・デザインの確立、対応する製品や作品、市場の調査 | | | |
| 4回 | 企画立案 | 作りたいゲーム・デザインの企画書作成 | | | |
| 5回 | 企画立案、発表 | ゲーム企画とデザインの方向性の発表・評価 | | | |
| 6回 | デザイン要素出し | 立案した企画のデザインラフスケッチ作成 | | | |
| 7回 | デザイン要素出し | 立案した企画のデザインラフスケッチ作成 | | | |
| 8回 | デザイン要素詰め・デザイン発表 | 企画立案したゲームの全体デザインラフを発表・評価 | | | |
| 9回 | デザイン詰め・モックデータ作成 | デザインのブラッシュアップ、モック作成（モックは任意） | | | |
| 10回 | デザイン詰め・モックデータ作成 | デザインのブラッシュアップ、モック作成（モックは任意） | | | |
| 11回 | ポートフォリオまとめ | 企画、デザインコンセプトアート、モックを、発表用にブラッシュアップ | | | |
| 12回 | ポートフォリオ完成・発表 | わたしの作りたいゲーム・デザインのプレゼンテーション | | | |