

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度	科目名	ゲーム研究
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプランナーコース	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	毎回プリントを配布する。参考書は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	幸田 健志	実務経験の有無・職種	無		
学習目的					
<p>昨今、日本のプランナーに求められるスキルセットは多様である。大規模開発におけるドキュメント管理やプロジェクト管理、各職種への伝達や説得といった開発の円滑化が重要である傍ら、ゲームデザインやレベルデザインといった面白さを設計する力も求められる。また、規模が小さくなればスクリプト実装からプロトタイプの作成といった、ゲーム開発における全行程の知識と技術が必要にもなる。</p> <p>これらの中でも、すべてにおいて基本となる「ゲームデザイン」「レベルデザイン」「コアコンセプト」を解説することで、ゲームプランナーとして「ゲームを見る力」「ゲームを考える力」を養う。</p>					
到達目標					
<p>以下4つのことを習得する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・ゲームデザインの根幹である、コンセプトを学ぶ。 ・ゲームメカニクスを理解し、ロジックから導くゲームデザインを構築する。 ・時代ごとに求められるハードの企画を立ち上げることで、市場のニーズをつかむ。 ・仕様書を作成することで、ゲーム開発に必要なドキュメントを考える。 					
教育方法等					
授業概要	この授業では、プランナーとしての基本知識をベースに展開していく。ゲームデザイン、レベルデザイン、コンセプト、メカニクスといった現在のゲーム開発に欠かせないワードを中心に進めていく。座学と実習を繰り返すことで、履修度を高めていく。また、既存ゲームを分析することで、良し悪しを客観的に分析する。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。円滑な授業進行を考慮し、講義中の私語や受講態度などには厳しく対応する。しかし、グループワークが開始されたら積極的に発言し、能力向上につとめる。グループワークの関係上、遅刻や欠席はクラスメイトに迷惑をかけることを説明する。当校規定により、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	種別	割合	備考		
	試験・課題	80%	試験と課題を総合的に評価する		
	平常点	20%	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	ゲームデザイン講義	ゲームデザイン・コアコンセプト・メカニクスといった用語を学習し、必要な知識を学ぶ			
2回	ゲームデザイン講義	ゲームデザイン・コアコンセプト・メカニクスといった用語を学習し、必要な知識を学ぶ			
3回	リバース企画1	既存ゲームを分析することで、コンセプト・メカニクスの理解を深める			
4回	リバース企画1	既存ゲームを分析することで、コンセプト・メカニクスの理解を深める			
5回	レベルデザイン講義	レベルデザインの解説 正しいレベルデザインと間違ったレベルデザインを説明する			
6回	レベルデザイン講義	既存ゲームのレベルを分析することで、どのようなデザインが施されているか考察する			
7回	リバース企画2	既存ゲームを分析することで、コンセプト・メカニクスの理解を深める			
8回	リバース企画2	既存ゲームを分析することで、コンセプト・メカニクスの理解を深める			
9回	オリジナル企画構築・制作	ここまでで得た知識をもって、オリジナルでゲームをデザインする			
10回	オリジナル企画構築・制作	ここまでで得た知識をもって、オリジナルでゲームをデザインする			
11回	オリジナル企画構築・制作	ここまでで得た知識をもって、オリジナルでゲームをデザインする			
12回	オリジナル企画プレゼン	順にプレゼンテーションし、ここまでの講義内容を評価軸として講評する			