

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲーム基礎	科目名	ゲーム企画基礎	科目コード	D0270E2
配当期	前期・ 後期 ・通年	授業実施形態	通常 ・集中	単位数	4単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。 企画に必要な要素を理解し、作成できる。				
授業の概要および学習上の助言	ゲームを制作するには、どのようなゲームがあり、どこで楽しませるのか（コンセプト）をはっきりとさせ、それに沿ったゲームとなるよう企画書を準備する必要があります。 この科目では企画書作成に必要な知識や技術の修得をめざします。				
教科書および参考書	資料の配付等				
履修に必要な予備知識や技能					
使用機器					
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1	・企画書のフォーマットに沿って企画書を作成できる			
	2	・伝えたい内容が反映された企画書が客観的に判断できる			
	3	・プレゼンテーションにおいて、堂々と自分の作品を発表できる			
	4	・第三者に見せることを意識した企画書を作成できる			
	5	・意欲的にアイデアをだすことができる			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフ ォリオ	その他	合計	
	総合評価割合					30	50		20	100
	学 部 D P	1.知識・理解					10			10
		2.思考・判断					10			10
		3.態度				10			20	30
		4.技能・表現				10	20			30
		5.関心・意欲				10	10			20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート									
	成果発表 (口頭・実技)	企画書のプレゼンテーション								
	作品	提出課題作品により、理解度や技術を判断する。								
	ポートフォリオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 9/24	授業概要・シラバスについて ゲーム制作の流れ	講義	
第2週 10/1	自分の夢の企画書を自由な形式で作成 発表	講義、実習、 発表	
第3週 10/8	企画書と仕様書 ・企画書について	講義、実習、	
第4週 10/15	「テーマ」「コンセプト」について ・コンセプトの重要性	講義、実習、	身近なものに対して、 どのようなコンセプトが設定されて いるか
第5週 10/29	「レイアウト」について ・見やすさ、分かりやすさ		
第6週 11/5	ゲームについて分析する。 まずはプレー所感から	講義、実習、	プレー所感を書くための ゲームプレーやメモ
第7週 11/12	ゲームについて分析する。 プレー所感をもとに改善点を洗い出す	講義、実習、	
第8週 11/19	ゲーム企画案だし 数点企画案を考える	講義、実習、	
第9週 11/26	1枚のドキュメントに企画案をまとめる	講義、実習、	完成しなかった分は 完成させておく(復習)
第10週 12/3	企画案のセールスポイントを考える	講義、実習、	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第11週 12/10	企画案を企画書草案レベルにまとめる	講義、実習、	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第12週 12/17	企画書草案に絵などを追加し、 見易さやインパクトを与える	講義、実習、	もっとわかりやすくなるか 考える(復習)
第13週 1/14	企画書草案仕上げ プレゼンテーション	実習、 発表	
第14週 1/21	まとめ		