

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	ゲームデザイン	科目名	ゲームプランニング I	科目コード	D0271A1
配当期	<input type="checkbox"/> 前期・後期・通年	授業実施形態	<input type="checkbox"/> 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	3F(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、仕様を作成できる。 企画書を第三者に分かるようまとめられるようになる デザイン・文章・レイアウトの基礎を知り、それを書面に反映させる。				
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。 個人的な趣味や好みに偏りすぎない、顧客目線に立った企画書制作を目指し ジャンル・世界観・操作性等、幅広い作風に対応するうえで必要となる知識や技術の修得をめざします。				
教科書および参考書	資料の配布等				
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			
	4	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。			
	2	構想した企画を論理的な文章で表現できる。			
	3	文章のみではなく、図解を用いて内容を説明できる。			
	1	公序良俗に合った良識ある企画を考えられる。			
	5	企画内容に個性的なアイデアを付け加えることができる。			

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 ォルオ	その他	合計	
	総合評価割合					30	70			100
	学 部 D P	1.知識・理解					20			50
		2.思考・判断					30			30
		3.態度				10				10
		4.技能・表現				10	10			20
5.関心・意欲					10	10		20	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)	プレゼンテーション2回								
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォ ルオ									
	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 9/25	授業概要・シラバスについて	講義	
第2週 10/2	企画書と仕様書 ・企画書について	講義、 実習、	
第3週 10/9	「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4週 10/16	テーマ・コンセプト・ゲーム概要等決める アイデア出し	講義、 実習、	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第5週 10/23	企画案1を企画書レベルになるよう詳細を決定して いく	実習、 発表	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第6週 11/6	企画書草案1として体裁を整えていく	講義、 実習、	もっとわかりやすくないか 考える(復習)
第7週 11/13	企画書草案1に絵や図などを追加し、 見易さやインパクトを与える	講義、 実習、	見やすさについて 考える(復習)
第8週 11/20	企画書1仕上げ、プレゼンテーション	講義、 実習、	
第9週 11/27	テーマ・コンセプト・ゲーム概要等決める アイデア出し	講義、 実習、	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第10週 12/4	企画案2を企画書レベルになるよう詳細を決定して いく	実習、 発表	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第11週 12/11	企画書草案2として体裁を整えていく	講義、 実習、	もっとわかりやすくないか 考える(復習)
第12週 12/18	企画書草案2に絵や図などを追加し、 見易さやインパクトを与える	講義、 実習、	見やすさについて 考える(復習)
第13週 1/8	企画書2仕上げ、プレゼンテーション	講義、 実習、	
第14週 1/15	まとめ	講義、 実習、	