

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			科目コード	T3030A2			
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中			単位数	2 単位			
担当教員名	明石 美則	履修グループ	3E(MP/SP)			授業方法	講義			
実務経験の内容	IT 業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、ゲームを企画するのに必要な知識や技術を指導する									
学習一般目標	<p>企画がなにか説明できる。アイデアと企画、企画書のちがいを理解し説明できる。</p> <p>積極的にアイデアを出すことができる。</p> <p>アイデアから、コンセプトやターゲットを明確にした企画にまとめることができる。</p> <p>企画書に必要な要素を理解し、説明することができる。</p>									
授業の概要および学習上の助言	<p>授業を通して、ゲーム作りに必要な企画力を身につける。自分でアイデアを考え、企画書を書いてもらいます。企画を考える。自分の考えを他者に伝える。</p> <p>そのために必要なものを理解する。積極的に企画に参加する意識の向上を期待します。</p>									
教科書および参考書	ゲームプランナーの新しい教科書 基礎からわかるアプリ・ゲームの発想と仕掛け：翔泳社									
履修に必要な予備知識や技能	2年後期のシステム開発演習の企画書を見直し、システム開発の経験を踏まえて自分なりに良かった点、問題点、改善案を考察しておく。 実際に売れているゲーム、好きなゲームについて、なぜ売れているか？どこが面白いのか？を考察しておく。									
使用機器	特になし									
使用ソフト	特になし									
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								
	3, 5	アイデアを考えることができる								
	4, 5	コンセプトを意識してアイデアを企画にまとめることができる								
	3, 4	企画を企画書にすることができる								
	3, 4, 5	企画書を説明 (プレゼン) することができる								
	1, 2, 3	企画を実現するのに必要なことを理解し、説明することができる								
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 フォリオ	その他	合計	
	総合評価割合			50	20			30	100	
	学部 D P	1.知識・理解			5					5
		2.思考・判断			5					5
		3.態度			20	10			10	40
		4.技能・表現			10	5			10	25
5.関心・意欲				10	5			10	25	
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	授業で出題するワーク (アイデア、企画など) の提出で評価する								
	成果発表 (口頭・実技)	企画発表で評価する								
	作品									
	ポートフォリオ	出席および、授業の取組態度により評価する								
	その他	出席および、授業の取組態度により評価する								

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 4/	授業概要・シラバスについて 企画とはなにか	講義	
第2週 4/	企画を考える ・コンセプトとターゲット ・ペラ企画	講義・演習	
第3週 4/	アイデアについて ・アイデアとはなにか ・アイデアを出すのに必要なこと	講義・演習	
第4週 5/	アイデアを考える ・アイデアと企画の違い ・発想法	講義・演習	
第5週 5/	アイデアのもとになる 体験を増やす	講義・演習	
第6週 5/	アイデアを育てる (個人) ・コピーアレンジ、再構築 ・発想法	講義・演習	
第7週 5/	アイデアを育てる (グループ) ・グループでのアイデア出し ・プレストのやり方と注意点	講義・演習	
第8週 6/	アイデアから企画へ ・アイデアを選ぶ ・企画に整える	講義・演習	
第9週 6/	企画から企画書へ ・書く内容について	講義・演習	
第10週 6/	企画書の構成 ・必要な項目 ・レイアウトについて	講義・演習	
第11週 6/	企画発表 (プレゼン) について ・プレゼンに必要なこと	講義・演習	
第12週 7/	企画から仕様書 ・仕様書に必要なこと	講義・演習	
第13週 7/	ゲームをよりよくする工夫について ・チュートリアル ・レベルデザイン ・UI/UX	講義・演習	
第14週 7/	企画プレゼン (演習)	講義・演習	