

## 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	濱田 享	履修グループ	3D(MP/SP)			授業方法	講義			
実務経験の内容	プログラマーとしてゲーム系企業で10年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づきゲーム開発に必要な企画の考え方や企画書の書き方を指導する。									
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</p> <p>自分でアイデアを考え、企画書を書いてもらいます。</p> <p>企画を考える。自分の考えを他者に伝える。そのために必要なものを理解する。</p> <p>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									
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 4/9	授業概要・シラバスについて 企画とはなにか	講義	
第2週 4/16	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 4/23	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 5/7	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 5/14	アイデアのもとになる 体験を増やす	講義・演習	
第6週 5/21	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 5/28	アイデアを育てる (グループ) ・グループでのアイデア出し ・ブレストのやり方と注意点	講義・演習	
第8週 6/11	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 6/18	企画から企画書へ ・書く内容について	講義・演習	
第10週 6/25	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 7/2	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 7/9	企画から仕様書 ・仕様書に必要なこと	講義・演習	
第13週 7/16	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 7/23	企画プレゼン (演習)	講義・演習	