

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020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、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・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、企画書の基礎的なフォーマットを作成できる。				
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し、第三者にも目的が伝わるように作る必要があります。 この科目では企画書作成に必要な知識や技術の修得を目指します。				
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	プランナーを目指すうえで企画書は必須となります。今の流行や求められるものを認識したうえで、企業研究や情報収集を行っておく必要があります。				
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かどうか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					20	60		20	100
	学部 D P	1. 知識・理解					20			20
		2. 思考・判断					20			20
		3. 態度				20				20
		4. 技能・表現					20			20
		5. 関心・意欲							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)		考えた企画のプレゼンテーションでの分かりやすさを評価します。							
	作品		提出課題作品の完成度（構成・デザイン・見やすさなど）から総合的に判断します。							
	ポートフォリオ									
	その他		講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。							

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 /	授業概要・シラバスについて ゲーム制作の流れについて	講義	
第2週 /	自分の夢の企画書を自由な形式で作成 ★発表	講義・実技・発表	発表内容を作成しておく ★企画書の提出
第3週 /	企画書と仕様書 ・企画書について ・アイデアの出し方・考え方について	講義・実技	
第4週 /	「テーマ」「コンセプト」について ・コンセプトの重要性	講義・実技	ゲームに対して、どのようなコンセプトが設定されているか調べておく
第5週 /	「レイアウト」について ・見やすさ、分かりやすさについて	講義・実技	
第6週 /	ゲームについて分析する① ・プレイ所感・ゲームの独自性等の考え方について	講義・実技	プレイ所感を書くためのメモを作成する。
第7週 /	ゲームについて分析する② ・プレイ所感をもとに改善点を洗い出す	講義・実技	
第8週 /	ゲーム企画案作成 ・数点企画案を考える	講義・実技	完成しなかった分は完成させておく(復習)
第9週 /	1枚のドキュメントに企画案をまとめる	講義・実技	完成しなかった分は完成させておく(復習)
第10週 /	企画案のセールスポイントを考える	講義・実技	もっと良いアイデアがないか考える(復習)
第11週 /	企画案を企画書草案レベルにまとめる	講義・実技	もっと良いアイデアがないか考える(復習)
第12週 /	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・実技	もっと良いアイデアがないか考える(復習)
第13週 /	企画書草案仕上げ ★企画書発表・講評	講義・実技・発表	★企画書の提出
第14週 /	ゲームの考え方・企画書の作り方まとめ	講義・実技	
第15週 /	前期の振り返りと後期の目標設定		