

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	3G(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、企画に必要となる要素を理解し、仕様を作成する。 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、第三者に伝わるよう作成する。 ゲーム業界への就職を目指す為の企画作品を制作する。 ポートフォリオに載せる作品を制作するうえで、テーマ・コンセプト・センス・技術力を採用側にアピールする為の構成を作成することができる。									
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。 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	プランナーを目指すうえで企画書は必須になります。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。また、アイデアを人に伝える為の文章能力、デザイン、構成力等も必要となります。									
使用機器										
使用ソフト										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	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	構想した企画を論理的な文章で表現できる。								
	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	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	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	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断					30			30
		3.態度				10				10
		4.技能・表現				10	20			30
		5.関心・意欲				10				10
	総合評価割合					30	70			100
評価の要点										

評価方法	評価の実施方法と注意点
試験	
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(独自性・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	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。
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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバスについて 進路相談	講義・面談	
第2回	企画書と仕様書 ・企画書について ・採用されるアイデアについて	講義・実技	
第3回	「テーマ・コンセプト」 ・ターゲットとの関係性について	講義・実技	
第4回	企画書作成1-① テーマ・コンセプト・ゲーム概要等を決める アイデア出し	講義・実技	
第5回	企画書作成1-② 企画案1を企画書レベルになるよう作成する	講義・実技	進捗確認
第6回	企画書作成1-③ 企画書完成、プレゼンテーション、講評	講義・実技	進捗確認 作品提出
第7回	企画書作成2-① テーマ・コンセプト・ゲーム概要等を決める アイデア出し	講義・実技	進捗確認
第8回	企画書作成2-② 企画案1を企画書レベルになるよう作成する	講義・実技	進捗確認
第9回	企画書作成2-③ 企画書完成、プレゼンテーション、講評	講義・実技	進捗確認 作品提出
第10回	企画書作成3-① テーマ・コンセプト・ゲーム概要等を決める アイデア出し	講義・実技	進捗確認
第11回	企画書作成3-② 企画案1を企画書レベルになるよう作成する	講義・実技	進捗確認
第12回	企画書作成3-③ 企画書完成、プレゼンテーション、講評	講義・実技	進捗確認 作品提出
第13回	仕様書作成① 作成した企画書を元にゲームを構成するものを考える	講義・実技	進捗確認

第14回	仕様書作成②	講義・実技	進捗確認
第15回	仕様書作成③ 仕様書完成、プレゼンテーション、講評 前期の振り返りと後期の目標設定	講義・実技	進捗確認 作品提出