

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	ゲーム応用	科目名	ゲーム企画					科目コード	T3030A2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	明石 美則	履修グループ	3F(MP)					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	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 積極的にアイデアを出すことができる 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 企画書に必要な要素を理解し、説明することができる									
授業の概要および学習上の助言	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 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									
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)	学生が到達すべき行動目標								
	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	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			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
	総合評価割合				50	20			30	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	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

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 企画とはなにか	講義・演習	
第2回	企画を考える ・コンセプトとターゲット	講義・演習	
第3回	ゲーム性 ・ゲームの面白さ	講義・演習	
第4回	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5回	アイデアを見つける ・発想法	講義・演習	
第6回	アイデアを広げる ・コピーアンドアレンジ	講義・演習	
第7回	チームでアイデアを育てる ・ブレスト	講義・演習	
第8回	アイデアを選ぶ ・基準の設定 ・ペラ企画	講義・演習	
第9回	アイデアから企画へ ・企画に整える ・アイデアと企画の違い	講義・演習	
第10回	企画書について ・企画書の構成	講義・演習	
第11回	プレゼンについて ・プレゼン用の資料について ・プレゼンの注意点	講義・演習	
第12回	ゲームをよりよくする工夫 ・デバッグ ・UI/UX	講義・演習	
第13回	発表&フィードバック ・課題解決のペラ企画を発表	講義・演習	

第14回	課題解決型授業1 既存のゲームでペラ企画を描く	遠隔授業 実施時期:2期	ゲームの売りを分析
第15回	課題解決型授業2 自分で考えたゲームでペラ企画を描く	遠隔授業 実施時期:4期	最後の授業で発表