

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026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	G7106A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	小山 寛夢	履修グループ	3E(SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。 コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、 ゲームプランナーとして必要な企画作成能力と提案力の指導を行う。 資料作成に重要な論理的思考や新しいアイデアを考える力を実践的に講義する。									
学習一般目標	企画書作成に必要な基礎知識・技術を理解し、資料としてまとめる。 作るだけでなく提案/プレゼンを行うことにより、伝える力を養う。 また、見せる相手を意識した文章や構成力・デザイン性を考え学ぶことによって デザイナー/プランナーとして必要となる知識や技術の習得を目指す。									
授業の概要 および学習上の 助言	ゲーム制作では、企画書を作ることが重要になります。 また、企画書を作る際には第三者が見ることを意識することが大切です。 個人的な趣味や好みに偏りすぎず、多くの状況に適応できる技術とそれを支える知識の習得を目指します。									
教科書および 参考書	資料を配布									
履修に必要な 予備知識や 技能	企画書の作成では、アイデア力だけではなく、 それを相手にどう見せるかということ意識することが大切です。 その為にも、文章を簡潔にまとめる方法や幅広い知識・構成力などが重要になります。									
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	企画書の要点を抑え作成することができる。								
	2	自分の作品をきちんとプレゼンすることができる。								
	3	第三者の視点を意識した企画書を作ることができる。								
	4	企画書に自分のアイデアや独自性を落とし込んでいる。								
	5	幅広いジャンルの企画書を作成することができる。								
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					20			20
		2.思考・判断					20			20
		3.態度				10				10
		4.技能・表現				10	30			40
		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)	企画などのプレゼンテーション時の分かり易やすさと制作物への理解度を評価します。
作品	成果物の完成度(独自性・デザイン性・構成力など)を総合的に評価します。
ポートフォリオ	
その他	講座での出席率・授業態度・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	シラバス説明/ポートフォリオ制作 1年間の製作スケジュールの作成 企画アイデア作成	講義・実技	
第2回	企画書制作Ⅰ-① アイデア作成/資料作成	実技	進捗確認
第3回	企画書制作Ⅰ-② 資料作成	実技・発表	進捗確認
第4回	企画書制作Ⅰ-③ 資料作成	実技	進捗確認
第5回	企画書制作Ⅰ-④ 資料作成	実技	進捗確認
第6回	企画書制作Ⅰ-⑤ 資料作成	実技	進捗確認
第7回	中間発表 企画プレゼンと講評	実技・発表	★課題提出 ●企画書プレゼン
第8回	企画書制作Ⅱ-① アイデア作成/資料作成	実技	進捗確認
第9回	企画書制作Ⅱ-② 資料作成	実技	進捗確認
第10回	企画書制作Ⅱ-③ 資料作成	実技	進捗確認
第11回	企画書制作Ⅱ-④ 資料作成	実技	進捗確認
第12回	企画書制作Ⅱ-⑤ 資料作成	実技	進捗確認
第13回	期末発表 企画プレゼンと講評	実技・発表	★課題提出 ●企画書プレゼン
第14回	解決型課題 コンテストに向けた企画作成_前半 企画書の仮作成完了	遠隔授業 開催時期:1期	別途提示

第15回

解決型課題2
コンテストに向けた企画作成_後半
企画書のブラッシュアップ

遠隔授業
開催時期:3期

別途提示