

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					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	明石 美則	履修グループ	3 E (S P)					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		出席および、授業の取組態度により評価する							
	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 /	授業概要・シラバスについて 企画とはなにか	講義	
第2週 /	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 /	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 /	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 /	アイデアのもとになる 体験を増やす	講義・演習	
第6週 /	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 /	アイデアを育てる（グループ） ・グループでのアイデア出し ・プレストのやり方と注意点	講義・演習	
第8週 /	アイデアを育てる（グループ） ・アイデアを広げる ・アイデアを組み合わせる	講義・演習	
第9週 /	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10週 /	企画から企画書へ ・書く内容について	講義・演習	
第11週 /	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12週 /	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13週 /	企画から仕様書 ・仕様書に必要なこと	講義・演習	
第14週 /	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15週 /	企画プレゼン（演習）	講義・演習	