

科目番号：G-103

| 科目名 | | 時間数(90分) | | | |
|-----------|---|-------------------------|--|--------------------|----|
| | | 講義 | 演習 | 実習 | 合計 |
| ゲームプランニング | | 10 | 5 | | 15 |
| 科目概要 | <p>ゲーム開発の第一歩である企画書の作成について、講義と演習を通して発想から企画書の作成までを習得する。</p> <p>なお、本科目はゲーム開発企業でゲーム開発に携わった実務経験を持つ講師が、その知識と経験を活かして授業を行う。</p> | | | | |
| 学習到達目標 | ゲームを開発するための発想法から、そのアイデアを整理して企画書を作成するまでができるようになる。 | | | | |
| 講義計画 | 回 | 内容 | 回 | 内容 | |
| | 1 | ゲーム制作の基礎知識 | 10 | ジャンル別 企画書作成のポイント | |
| | 2 | ゲームの企画書 | | 総合演習 | |
| | 3 | プランナー グループ作成演習 | 11 | 総合演習 | |
| | 4 | アイデアの抽出 | 12 | ブラッシュアップ クリンナップ | |
| | 5 | ブレンストーミング&KJ法演習 | 13 | 総合演習 | |
| | 6 | 企画書のレイアウト | 14 | 科目のまとめ&作品紹介 | |
| | 7 | ビジュアルの重要性 | 15 | 科目試験 | |
| | 8 | プレゼンテーション アイデアのまとめ演習 | | | |
| | 9 | 企画書の作り方と仕様書 総合演習 | | | |
| 使用教材 | 書籍名 | | 出版社 | | |
| | 主教材 | 配布資料 | | | |
| 実習環境 | | | | | |
| 目標資格 | 資格名 | | 実施団体 | | |
| | | | | | |
| 成績評価方法 | <ul style="list-style-type: none"> ・科目試験（40%） ・演習問題（60%） 別途定める評価シートに基づく | | <評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可 | | |