

科目名	企画設計				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	坂本 陽祐				実務授業の有無	有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制				単位時間数	57	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	選択	対象学年	2	開講時期	後期			○			
授業概要、目的、授業の進め方	企画を立ち上げるための発想法、売れるゲーム企画を立案するための考え方、プレゼンテーションやディスカッションによる「相手に意思を伝えるため」のコミュニケーション法を中心に、企画業に必要な、企画立案・コミュニケーションを実践形式で行う授業。										
学習目標 (到達目標)	企画立ち上げ・書類作成・プレゼンテーションまでを1人で行えるようにする。										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	教員独自の資料及び参考サイトなど										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	企画書の作り方説明&作成（1）				まずは最低限の構成だけを教え、あとは独力で企画書を作らせる。						
2	企画書の作り方説明&作成（2）				企画書作成のコツを教え、再度企画書を作ってビフォーアフターを実感してもらう。						
3	PowerPointの使い方				PowerPointの色々な機能を詰め込んだ資料を見せつつ説明し、自身の作成した企画書を改良していく。						
4	プレゼン（1）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
5	プレゼン（2）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
6	プレゼン（3）				前回までに作成した企画書を使用し、クラス内でのプレゼンを行い、その後フィードバックも行う。						
7	PowerPointを使った広告作成				PowerPointを使い、雑誌に載っているゲーム広告を再現する。						
8	Excelを使った広告作成				基本的な機能はPowerPointと大きくは変わらないため、新たな広告を複製しExcelにも慣れてもらう。						
9	ワークショップ				「ワンボタン」をテーマにチームで企画を考え、発表し、チームで物事を考えることを学んでもらう。						
10	目標を立てる				今後（就職後、就職活動に向けて）目標を立て、自分が今後何をすべきかを明確化させる。						
11	個人で企画考案				テーマを与え、企画を考える。 (今まで学んできたことの総括)						
12	最終プレゼン				前回考えた企画を発表する。						
13											
14											
15											
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。											
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でゲームプランナーとして30年間勤務									

科目名	卒業制作				授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	五十嵐 正哉			実務授業の有無		有					
対象学科	ゲームクリエイター科 3年制				単位時間数	190	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	3	開講時期		後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	今まで学んできた知識や技術を使用した集大成となる作品を制作する。 とくにテーマや制限は設けない。										
学習目標 (到達目標)	作品の完成										
テキスト・教材・参考図書・その他資料	なし										
回数	授業項目、内容				学習方法・準備学習・備考						
1	チーム＆企画決め										
2	プリプロに向けての作品制作										
3	プリプロ版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
4	αに向けての作品制作										
5	αに向けての作品制作										
6	α版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
7	βに向けての作品制作										
8	βに向けての作品制作										
9	βに向けての作品制作										
10	βに向けての作品制作										
11	β版提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
12	中間発表会										
13	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
14	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
15	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
16	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
17	Master提出				データの結合作業及びそれに伴い発生するバグの修正やバランス調整						
18	バグ修正＆ブラッシュアップ作業										
19	完成発表会										
評価方法・成績評価基準					履修上の注意						
検定結果50%、出席率30%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の4段階とする。					スケジュールやタスクの管理を細かいスパン（週1）で確認し、遅れを発見した時点ですぐにタスクの見直しやリスクを行いスケジュール内に必ず完成させること						
実務経験教員の経歴		ゲーム制作会社でクリエイターとして10年間勤務									