

授業科目名	ゲームプランニング I			年次	1年		
				学科	ITビジネス科		
担当教員名	平川 優樹			開講年度・学期	2025年度・通年		
授業の方法	演習	週時限数	2	年間授業時数	76時間	科目区分	選択
実務経験の有無	有	実務経験	ゲーム開発実務24年。プランナー、シナリオライター、ディレクターとして100タイトル以上の開発に携わる。専門学校での講師歴13年。				
授業の概要 (実務経験を 活かした教育 内容)	現場に近いやり方で、基本と応用とプレストとプレゼンを繰り返し、ゲーム制作に必要な知識とスキルを身につける。ゲーム会社就職及びゲーム制作業務に使える資料を作成していく。また、社会人としての最低限のマナーを身につける。						
授業の 到達目標	1. ゲーム企画の考え方を習得し、ゲーム制作に必要な資料の作り方を習得できる。 2. 就職活動はもちろん、入社後でも使える制作した資料をまとめたポートフォリオを作成できる。 3. プレゼンやプレスト、議事録、採算表の作成なゲーム制作に必要な業務を実践し業界で通用するスキルを身につけることができる。						
授業計画	月	内容					
	4	・ゲームはなぜ面白い? ・ゲームに一番大切なものは? ・議事録の書き方					
	5	・ゲームの3要素 ・3要素を分解して考える					
	6	・ゲームシステムの考え方 ・ゲームシステムとシチュエーション実践					
	7	・ゲームバランスを考える ・シチュエーションの考え方応用 ・ゲームコンセプトを作る。					
	8	-					
	9	・ゲーム企画のコツ ・ブレインストーミング実践 ・ゲームコンセプト100本ノック ・前期末試験実施					
	10	・ゲームコンセプトプレゼン ・ファイル管理について ・企画書を作るためにコンセプトを絞る					
	11	・ゲームのかけひき ・企画書を作るためにコンセプトを絞る ・プロデューサー、ディレクター、プランナーの業務 ・コンセプト確定					
	12	・テキストベースの企画書の書き方 ・プランナーの仕事とは・社会人としてのマナー ・企画書作成					
	1	・ゲーム企画のトレンド ・売れているゲームの原則 ・企画書作成・ポートフォリオ作成準備					
	2	・企画書の基本 ・企画書作成 ・企画書を資料に落とし込む ・企画書作成 ・後期末試験実施					
	3	・企画書と仕様書は何のために書く? ・就活に向けて ・テキストベースの企画書の完成					
	成績評価の方法	前期(9月)と後期(2月)の提出課題と課題に合わせた試験、出席数と授業での積極性で評価を行う。 成績評価:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0)					
準備学習・ 事後学習等	準備として前回の授業内容の議事録を見直す。 復習として授業内容の議事録をまとめ、質問があれば次の授業で確認すること。						
テキスト	図解即戦力 ゲーム業界のしくみと仕事がこれ1冊でしっかりわかる教科書 [技術評論社]						
参考書・ 参考資料等	オリジナル資料を配布						
その他 (学生に対する 要望、メッセ ージ)	ゲームプランニングには大切な3つの要素があります。これを知っていると企画書の内容に大きく差が出ます。また、ゲームには答えがないので、とにかくたくさんの企画を考え、資料にすることが大切です。ゲームプログラマー志望でもプランニングの基礎ができると構造が把握しやすくなり現場でも活用できます。基礎をしっかりと身につけてください。						