

授業科目名	ゲームプランニングⅡ			年次	2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)	開発業務の基本を知り、資料の見方や作り方を学ぶ。また、現場に近いやり方で、ゲームプランナー業務を実践し、基本と応用とプレストとプレゼンを繰り返し、知識とスキルを身につけ、開発業務に役に立つ知識を習得する。						
授業の 到達目標	1. ゲーム制作業務の基本を知り、資料としてまとめられるようにできる。 2. プレゼンやプレスト、議事録、採算表の作成などプランナーとしての業務を実践しゲームに留まらず、IT含め広い分野での開発現場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	・就活に向けて ・社会人としてのマナー ・ポートフォリオ作成準備					
	5	・採算と工数について ・開発費と世界のゲームマーケット					
	6	・ネーミングについて ・権利について ・誰に見せるかで変わる企画書					
	7	・ガントチャートを作ろう・開発ツールについて ・デザイナー、プログラマに向けた指示書、仕様書					
	8	—					
	9	・ゲームUIについて・キャラクター設定をしよう ・前期末試験実施					
	10	・いいプレゼンとは ・いいプレストとは ・ゼミについて					
	11	・ゼミ「企画研究」					
	12	・ゼミ「ディレクター目線でのプレゼン」					
	1	・ゼミ「プロデューサー思考」 ・ゲーム業界などクリエイティブな業界で働くために・社会人になってからのビジョン ・ゼミ「チームでのものづくり」 ・卒業試験実施					
	2	—					
	3	—					
	成績評価の方法	前期(9月)と後期(1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。 授業内容を参照し自己で資料を完成させる。質問があれば次の授業で確認。						
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答えがありません。基本を元に何度も繰り返すことが重要です。たくさんの企画を考え、とにかく資料を作りましょう。また、ゲームはチームで作るものです。チームでも作業ができるように、人に伝えることができるような資料を作り、プレゼンまでできるようになってください。ゲームに留まらず幅広い分野の開発現場で活かすことができます。						