

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--|--|---|---------|-----------|------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| 授業科目名 | ゲーム企画デザインⅡ | | | 年 次 | 2年 | | | | | | | | | | |
| 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 | 0.5 | 年間授業時数 | 19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) | <ul style="list-style-type: none"> 制作現場で実際に使用している資料の見方や作り方を実践し学ぶ。 プレゼンやブレスト、議事録やコミュニケーションの取り方など現場で必要な知識とスキルを学び身に着くように実践を行う。 仕事も制作もチームで行うため、チームでのやり方や進め方を実践しながら学ぶ。 | | | | | | | | | | | | | | |
| 授業の到達目標 | <ol style="list-style-type: none"> 制作現場での資料の見方、作り方を習得できる。 どんな職種でも有効なプレゼンやブレスト、議事録などの知識とスキルを習得できる。 チームでの制作のやり方、進め方を実践でき、現場で通用する人材を目指すことができる。 | | | | | | | | | | | | | | |
| 授業計画 | 月 | 内容 | | | | | | | | | | | | | |
| | 4 | <ul style="list-style-type: none"> いいポートフォリオにするために ほしい情報と見せ方 | | | | | | | | | | | | | |
| | 5 | <ul style="list-style-type: none"> アカデミックライティング 志望動機や自己PRの書き方と見せ方 | | | | | | | | | | | | | |
| | 6 | <ul style="list-style-type: none"> チームでの制作についての流れ、やり方、資料の見方、使用ツールについて | | | | | | | | | | | | | |
| | 7 | <ul style="list-style-type: none"> ブレストのやり方 タスク管理、タスクの割り振り | | | | | | | | | | | | | |
| | 8 | — | | | | | | | | | | | | | |
| | 9 | <ul style="list-style-type: none"> デザイン指示書の作成 チームとしての指示書、管理方法 前期末試験実施 | | | | | | | | | | | | | |
| | 10 | <ul style="list-style-type: none"> UIデザインの指示書、割り振り、管理方法 | | | | | | | | | | | | | |
| | 11 | <ul style="list-style-type: none"> スケジュール表の見方と作成 | | | | | | | | | | | | | |
| | 12 | <ul style="list-style-type: none"> チームとしてUI作成の実践 | | | | | | | | | | | | | |
| | 1 | <ul style="list-style-type: none"> 採算と工数について、チームでの割り振りと調整方法 社会人になってからのビジョンと自己マネージメント 卒業試験実施 | | | | | | | | | | | | | |
| | 2 | — | | | | | | | | | | | | | |
| | 3 | — | | | | | | | | | | | | | |
| 成績評価の方法 | 前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。提出課題と課題に沿った試験、授業出席数、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 | <p>準備として前回の授業内容の議事録を見直す。</p> <p>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。</p> | | | | | | | | | | | | | | |
| テキスト | なし | | | | | | | | | | | | | | |
| 参考書・参考資料等 | 現場で実際に使用している指示書やスケジュール表などのオリジナル資料 | | | | | | | | | | | | | | |
| その他 (学生に対する要望、メッセージ) | 仕事は一人で行うものはありません。必ずチームで行います。デザイン業務は自分での作業が多いため忘がちです。また、その先にお客様がいます。プロとしてチームのみんなとお客様の要望に応えられるようになる必要があります。チームでの制作の大切さを学び、現場で活躍できるクリエイターになってください。 | | | | | | | | | | | | | | |