授業科目名	ゲーム企画デザインⅠ	学年	1	学 科	CGデザイン科	年度	2026
担当教員名	平川 優樹、三橋 幸四郎					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	必修	学期	通年	単位数	1	時間数	30
実務 / 指導経験	ゲーム開発実務25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14年。[平川] イベント・コンサート・舞台等における映像・3DCG・イラスト等の制作に携わる。専門学校、高校、大学でCG教育に携わる。[三橋]						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	・ゲームクリエイターとして長年の知見を活かし、クリエイターとして必要なスキルや知っておく必要がある著作権などの権利について講義をします。 ・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びます。 ・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、現場で通用する人材を目指します。						
授業の到達目標	1. クリエイターとして必要なスキルと考え方を身につける。 2. 指示書やスケジュールなど現場で実際に使用している資料の見方や作り方を習得する。 3. 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制作現場で必要なスキルとマナーを身につける。						
成績評価の方法	方法	課題評価:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
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こと。 ・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	無						
参考書等	有	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、メッセージ等	クリエイターにとってもちろんスキルは大事ですが、それだけでは「いい」クリエイターにはなれません。逆に言うといいクリエイターになるために必要なものを習得するとスキルを補うことができます。クリエイターになるために大切なことを学び、必要とされるクリエイターになってください。						

授業計画

	内容		
1	・スキルと知識		
2	・クリエイターにとって必要なもの		
3	・ファイル管理とバージョン管理		
4	・プロとアマの違い。プロアマ曲線		
5	・作業を進めるコツ		
6	・デザイン仕様書【1】		
7	・デザイン仕様書【2】		
8	・デザイン仕様書【3】		
9	・デザイン仕様書【4】		
10	・デザイン仕様書【5】		
11	・現場がほしい人材とポートフォリオ【1】		
12	・現場がほしい人材とポートフォリオ【2】		
13	・見たいポートフォリオの作り方【1】		
14	・見たいポートフォリオの作り方【2】		
15	・UIデザイン【1】		
16	・UIデザイン【2】		
17	・UIデザイン【3】		
18	・UXデザイン【1】		
19	・UXデザイン【2】		
20	・UIデザイン制作の流れ		
21	・イベントフライヤー【1】		
22	・イベントフライヤー【2】		
23	・就活について		
24	・タイトルについて		
25	・権利について【1】		
26	・権利について【2】		
27	・著作権について		
28	・デザイナとして気をつけること		
29	確認テスト		
30	確認テスト		