授業科目名	ゲーム企画デザインⅡ	学年	2	学 科 コース	CGデザイン科 アニメ・イラストコース	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	必須	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	・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身に付くように実践を行います。 ・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びます。						
授業の到達目標	1. 制作現場での資料の見方、作り方を習得する。 2. 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する。 3. チームでの制作のやり方、進め方を実践できるようにし、現場で通用する人材を目指す。						
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	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	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れがちです。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。						

授業計画

	内容		
1	・権利まとめ		
2	・スケジュールとガントチャート【1】		
3	・スケジュールとガントチャート【2】		
4	・採算と工数について【1】		
5	・採算と工数について【2】		
6	・採算表		
7	・制作とお金の関係		
8	・クリエイターに必要なマナー		
9	・プロデューサー、ディレクター、プランナーの違い		
10	・資料の見方、使用ツールについて		
11	・開発資料【1】		
12	・開発資料【2】		
13	・開発資料【3】		
14	・プロジェクト全貌【1】		
15	・プロジェクト全貌【2】		
16	・プロジェクト全貌【3】		
17	・プロジェクト全貌【4】		
18	・いいデザイナーとは		
19	・志望動機や自己PRの書き方と見せ方		
20	・チームでのものづくり【1】		
21	・チームでのものづくり【2】		
22	・チームでのものづくり【3】		
23	・チームでのものづくり【4】		
24	・チームでのものづくり【5】		
25	・ブレストのやり方		
26	・マーケティング【1】		
27	・マーケティング【2】		
28	・社会人になってからのビジョン		
29	確認テスト		
30	確認テスト		