授業科目名	ゲームプランニングI	学年	1	学科 コース	ITビジネス科 ゲームプログラマコース	年度	2026
担当教員名	平川 優樹					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	2	時間数	60
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。						
授業の概要 :実務/指導経験を活かした教育内容	現場に近いやり方で、基本と応用とブ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ます。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きます。また、社会人としての最低限のマナーを身につけます。						
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する。 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する。 3. プレゼンやブレスト、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。						
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	有	RPGのつくりかた――橋野桂と『メタファー:リファンタジオ』[筑摩書房]					
参考書等	有	オリジナル資料を配布					
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	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。						

授業計画

	内容		
1	・ゲームはなぜ面白い？	31	・テキストベースの企画書の書き方
2	・ゲームに一番大切なものは？	32	・テキストベースの企画書の作成【1】
3	・議事録の書き方	33	・テキストベースの企画書の作成【2】
4	・ゲームの3要素	34	・テキストベースの企画書の作成【3】
5	・ゲームの3要素を分解して考える【1】	35	・テキストベースの企画書の作成【4】
6	・ゲームの3要素を分解して考える【2】	36	・テキストベースの企画書の作成【5】
7	・ゲームシステムの考え方	37	・テキストベースの企画書の作成【6】
8	・ゲームシステムとシチュエーション実践【1】	38	・テキストベースの企画書の作成【7】
9	・ゲームシステムとシチュエーション実践【2】	39	・テキストベースの企画書の作成【8】
10	・ゲームシステムとシチュエーション実践【3】	40	・テキストベースの企画書プレゼン
11	・ゲームバランスを考える	41	・プランナーの仕事とは
12	・シチュエーションの考え方応用【1】	42	・社会人としてのマナー
13	・シチュエーションの考え方応用【2】	43	・ゲーム企画のトレンド
14	・ゲームコンセプトを作る【1】	44	・売れているゲームの原則
15	・ゲームコンセプトを作る【2】	45	・就活に向けて
16	・ゲーム企画のコツ	46	・ポートフォリオ作成準備
17	・ブレインストーミング実践【1】	47	・企画書の基本
18	・ブレインストーミング実践【2】	48	・企画書を資料に落とし込む
19	・ブレインストーミング実践【3】	49	・企画書と仕様書は何のために書く？
20	・ブレインストーミング実践【4】	50	・企画書作成【1】
21	・プレゼンのやり方	51	・企画書作成【2】
22	・ゲームコンセプトプレゼン	52	・企画書作成【3】
23	・ファイル管理について	53	・企画書作成【4】
24	・企画書を作るためにコンセプトを絞る【1】	54	・企画書作成【5】
25	・企画書を作るためにコンセプトを絞る【2】	55	・企画書作成【6】
26	・企画書を作るためにコンセプトを絞る【3】	56	・企画書作成【7】
27	・企画書を作るためにコンセプトを絞る【4】	57	・企画書作成【8】
28	・ゲームのかけひき	58	・企画書プレゼン
29	・プロデューサー、ディレクター、プランナーの業務	59	確認テスト
30	・コンセプト確定	60	確認テスト