授業科目名	ゲームプランニングⅡ	学年	2	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	開発業務の基本を知り、資料の見方や作り方を学びます。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、基本と応用とブ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します。						
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する。 2.プレゼンやブレスト、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。						
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。 ・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	無	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。						

授業計画

	内容		
1	・プロ意識とプロになるために	31	・ゲームUIについて【1】
2	・モノづくりのプロとアマの曲線	32	・ゲームUIについて【2】
3	・就活に向けて	33	・キャラクター設定をしよう【1】
4	・社会人としてのマナー	34	・キャラクター設定をしよう【2】
5	・ポートフォリオ作成【1】	35	・いいブレストとは【1】
6	・ポートフォリオ作成【2】	36	・いいブレストとは【2】
7	・採算と工数について【1】	37	・いいブレストとは【3】
8	・採算と工数について【2】	38	・いいブレストとは【4】
9	・採算と工数について【3】	39	・企画研究【1】
10	・採算と工数について【4】	40	・企画研究【2】
11	・開発費と世界のゲームマーケット【1】	41	・企画研究【3】
12	・開発費と世界のゲームマーケット【2】	42	・企画研究【4】
13	・ネーミングについて	43	・クリエイティブな業界で働くために
14	・権利について	44	・ディレクター思考【1】
15	・著作権について	45	・ディレクター思考【2】
16	・現場の企画書考査【1】	46	・プロデューサー思考【1】
17	・現場の企画書考査【2】	47	・プロデューサー思考【2】
18	・誰に見せるかで変わる企画書【1】	48	・社会人になってからのビジョン【1】
19	・誰に見せるかで変わる企画書【2】	49	・社会人になってからのビジョン【2】
20	・ガントチャートを作ろう【1】	50	・チームでのものづくり【1】
21	・ガントチャートを作ろう【2】	51	・チームでのものづくり【2】
22	・ガントチャートを作ろう【3】	52	・チームでのものづくり【3】
23	・ガントチャートを作ろう【4】	53	・チームでのものづくり【4】
24	・開発ツールについて	54	・チームでのものづくり【5】
25	・開発の進め方【1】	55	・チームでのものづくり【6】
26	・開発の進め方【2】	56	・チームでのものづくり【7】
27	・デザイナへの指示書	57	・チームでのものづくり【8】
28	・フローチャート	58	・チームプレゼン
29	・プログラマへの仕様書【1】	59	確認テスト
30	・プログラマへの仕様書【2】	60	確認テスト