

授業科目名	ゲーム企画デザイン I			年 次	1年										
担当教員名	平川 優樹			学 科	CGデザイン科										
授業の方法	演習		週時限数	0.5	年間授業時数	19時間									
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"> <li>・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。</li> <li>・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。</li> <li>・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す。</li> </ul>														
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> <li>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ことができる。</li> <li>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できる。</li> <li>3. プrezen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ことができる。</li> </ol>														
授業計画	月	内容													
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターのなり方</li> <li>・クリエイターにとって必要なもの</li> </ul>													
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロとアマの違い</li> <li>・作業を進めるコツ</li> <li>・ファイル名について</li> </ul>													
	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン指示書の見方</li> <li>・デザイン指示書を作つて見よう</li> </ul>													
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>・デザイン指示書を元に作業実践</li> </ul>													
	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>一</li> </ul>													
	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>・現場がほしい人材とは</li> <li>・見たいポートフォリオの作り方</li> <li>・前期末試験実施</li> </ul>													
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターとして気をつける権利</li> <li>・著作権について</li> </ul>													
	11	<ul style="list-style-type: none"> <li>・チームでのものづくり</li> <li>・ブレストのやり方</li> </ul>													
	12	<ul style="list-style-type: none"> <li>・スケジュール表の見方とスケジュールの立て方</li> </ul>													
	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>・採算と工数について</li> <li>・制作とお金の関係・</li> </ul>													
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>・プロデューサー、ディレクター、プランナーの違い</li> <li>・企画職から見たいい・デザイナーとは</li> <li>・後期末試験実施</li> </ul>													
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>・クリエイターに必要なマナー</li> </ul>													
成績評価の方法	前期(9月)と後期(2月)の定期試験で評価を行う。提出課題と課題に沿つた試験、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)	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。														