

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|-------------------------------------|---------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームクリエイターキャリア講座 I | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 1日 | 総時間数 | 3H |
| 担当教員 | 小野 憲史 | コマ数 | 3コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | ゲーム及びコンテンツ業界の仕組み、求められるスキル、キャリアパスの学習 | | |
| 授業の概要 | ゲーム業界を俯瞰的にとらえ概要を知る座学 | | |
| 授業の目標 | ゲーム業界理解 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 1H/15H | ①ゲームとはなにか？ | ゲームの種類(家庭用、アーケードなど) | |
| | | | |
| | ②産業としてのゲーム | ゲームおよびコンテンツ市場について | |
| | | ゲームの歴史とビジネスモデル | |
| | ③ゲームの開発工程 | 企画、実装、運営など | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | ゲーム業界について概要を知る | | |
| 2 | ゲーム開発工程の概要を知る | | |
| 3 | | | |
| 備考 | | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|-------------------------------------|--------------------------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームクリエイターキャリア講座 I | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 1日 | 総時間数 | 3H |
| 担当教員 | 小野 憲史 | コマ数 | 3コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | ゲーム及びコンテンツ業界の仕組み、求められるスキル、キャリアパスの学習 | | |
| 授業の概要 | ゲーム業界における職種と業務に関する座学 | | |
| 授業の目標 | ゲーム業界理解 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 2H/15H | ①ゲーム業界各社の役割分担 | パブリッシャー、デベロッパー、ベンダーなど | |
| | | 各業種の関係性 | |
| | ②開発職(クリエイター)について | ゲームデザイナー(企画職) アーティスト(グラフィックデザイナー) | |
| | | オーディオ ディレクターなど | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | ゲーム業界各社の役割分担について知る | | |
| 2 | 開発職とは何かを知る | | |
| 3 | | | |
| 備考 | | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|-------------------------------------|-----------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームクリエイターキャリア講座 I | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 1日 | 総時間数 | 3H |
| 担当教員 | 小野 憲史 | コマ数 | 3コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | ゲーム及びコンテンツ業界の仕組み、求められるスキル、キャリアパスの学習 | | |
| 授業の概要 | 現在主流のゲームと将来に関する座学 | | |
| 授業の目標 | ゲーム産業におけるキャリアパスに関する座学 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 3H/15H | ①ビジネスモデルとコンテンツデザイン | 売り切り型、課金型、無料型 | |
| | ②ゲーム業界での一般職とは | 総務、法務など他産業との共通分 | |
| | ③キャリアパスと将来 | 産業変化の可能性 | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | 産業としてのゲームを知る | | |
| 2 | 職業としてのゲーム開発者を知る | | |
| 3 | | | |
| 備考 | | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|--|----------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | ゲームコンテンツ制作過程について | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 4H/15H | ①ゲームの企画からリリースまでの過程 | 企画、制作、品質保証、広告宣伝、リリース | |
| | | | |
| | ②各過程の具体的な内容について知る | 企画の検討点やマーケティングなど | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | ゲームコンテンツ制作の過程について知る | | |
| 2 | 各過程の具体的な内容について知る | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 座学にてゲーム開発のプロセスについて説明。 本カリキュラムで実施するワークショップが業務で、どのような位置づけにあたるかを示す | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|--|--------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | ハッカソンについて知る座学 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 5H/15H | ①ハッカソンとは何か | 概要や目的について | |
| | | グループワークによる創発について | |
| | ②ゲームジャムについて | ゲーム特化型のハッカソンについて知る | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | ハッカソンについて知る | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 短期型開発イベント、ハッカソンについて説明し、ゲーム特化型ハッカソン、ゲームジャムについて説明する。 ゲームを主題として扱うが、コンテンツ開発一般に適用可能なことを示す。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|---|-----------------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | マインドマップの使い方に関する座学と作成練習（テーマ1） | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 6H/15H | ① マインドマップの使い方を知る | 事例を示しながらマインドマップの使い方を説明 | |
| | ② マインドマップの練習1 | 簡易なテーマ1(例「リア充」)から言葉を連想させる練習 | |
| | | プロジェクターにマインドマップを投影し教員が作成 | |
| | | キーワードをもとにゲームのイメージを発表させる | |
| | ③ 発想をまとめる発表練習1 | | |
| | | | |
| | 評 価 | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | マインドマップ制作 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | マインドマップによるアイデア発想プロセスの導入を行う。 テーマとして設定するキーワードはゴールが限定されない抽象的もしくは広範な概念を含む語彙を選ぶ | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|--|---|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | マインドマップの作成練習2 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 7H/15H | ①マインドマップ作成練習2 | テーマ2(例「女子力」)、テーマ3(例「まんじゅう」) を設定しプロジェクターで共有してマインドマップを作成 | |
| | | キーワードをもとにゲームのイメージを発表させる | |
| | ②発想をまとめる発表練習2 | ゲームの基本要素「ルール」「ゴール」を設定させる | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | マインドマップ作成 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | マインドマップを演習を繰り返し、アイデア創出の訓練を行う。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|---|---|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | PCを使ったプレゼンテーション資料の作り方について学ぶ | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 8H/15H | ①プレゼンテーションツールの使い方を学ぶ | PowerPointで簡易な発表資料を作成する方法学ぶ | |
| | ②グループワークでのマインドマップの作成1 | テーマ3(例「まんじゅう」)を設定しグループ毎に模造紙にマインドマップを作成 | |
| | ③グループ毎のアイデア発表1 | グループ毎にまとめたマインドマップをもとに1枚程度でプレゼンテーション資料を作成し発表する | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | プレゼンテーション資料作成 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | グループワークの内容を全員の前で発表させる為、プレゼンテーションツールの基本的な使用方法について学ばせる。 グループ毎に分かれて、マインドマップを作成させ、それを1枚程度にまとめて発表させることで、企画発表の基本プロセスを学ばせる。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|--------|--|---|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | グループ毎にテーマに沿ったマインドマップを模造紙に作成し発表資料を作成、発表する | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 9H/15H | ①グループワークでのマインドマップの作成2 | テーマ4(例「マンガ喫茶」)をテーマ5(例「カラオケ」)を設定し、グループ毎にマインドマップを作成 | |
| | ②グループ毎のアイデア発表2 | グループ毎にまとめたマインドマップをもとに1枚程度でプレゼンテーション資料を作成し発表する | |
| | ③発表への参加と相互評価1 | 発表毎に質問や提案を求め発表への参加を促す | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | マインドマップ作成・発表 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | マインドマップでのディスカッションが完全に停滞している場合のみ、模造紙の余白を差して、埋めるように促す程度にする。特定の語彙を具体的に指すのは、議論を誘導し過ぎてしまう為、避ける。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|--|---|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ6に関するアイデアソン | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 10H/15H | ①グループワークでのマインドマップの作成3 | ゲーム提供先などの具体的な前提条件を設定し、マインドマップを使ってテーマに沿ったアイデアをまとめる | |
| | | テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる | |
| | ②調べ学習1 | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | テーマに沿ったアイデア | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 調べ学習が必要な内容をテーマに設定することで、作業分担などを自発的に行わせる。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|--|----------------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ6に関するグループワークの発表資料の作成 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 11H/15H | ①プレゼンテーション資料の作成1 | グループ毎にゲーム企画がわかる資料を作成する | |
| | | コンセプトや画面デザインなど数ページ程度のものとする | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | グループワーク作業 | | グループ内での役割評価 |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|--|--------------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ6に関するグループワークの成果発表と相互評価 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 12H/15H | ①グループ毎のアイデア発表2 | グループ毎にプレゼンテーション資料を使い発表する | |
| | | 発表、質問時間を区切る | |
| | ②発表への参加と相互評価1 | 発表毎に質問や提案を求め発表への参加を促す | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | グループワーク作業 | 相互評価 | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 他の発表について、各学生に一度は質問等させ、相互評価への参加を促す | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|--|---|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ7に関するアイデアソン | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 13H/15H | ①グループワークでのマインドマップの作成4 | ゲーム提供先などの具体的な前提条件を設定し、マインドマップを使ってテーマに沿ったアイデアをまとめる | |
| | | テーマに関して関連する情報をインターネットなどで調べながら企画にまとめる | |
| | ②調べ学習2 | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | グループワーク作業 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 最終テーマとして、比較的大きめもしくは新しめのテーマを選ぶ(例: VRゲーム) ゲームのターゲット市場など、一定の前提(制約)条件を付けることで、調べ要素、思考要素を高める。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|---|----------------------------|---------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ7に関するグループワークの発表資料の作成 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 14H/15H | ①プレゼンテーション資料の作成2 | グループ毎にゲーム企画がわかる資料を作成する | |
| | | コンセプトや画面デザインなど数ページ程度のものとする | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | グループワーク作業 | | |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | プロの現場と同じように、締切時間を守り質を高めることを常に意識させる。 ただし、ディスカッション中は内容についての指導や誘導を行わず、学生自身が自発的に進めることを促すのみとする。 | | |

ゲーム制作カリキュラム授業計画 I

| | | | |
|---------|--|--------------------------------|----------------|
| 授業科目 | ゲームコンテンツ企画ワークショップ演習 | 授業形態 | 講義・実習 |
| 開講期間 | 平成28年9月27日～30日 | 対象者 | ゲーム情報コース1～2年生 |
| 日数 | 2日 | 総時間数 | 12H |
| 担当教員 | 中林 寿文 | コマ数 | 12コマ |
| 使用教材 | オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、 | | |
| 授業の目的 | グループ単位でゲームコンテンツ企画を作る （アイデア創出、ディスカッション、プレゼンテーションスキル醸成） | | |
| 授業の概要 | テーマ7に関するグループワークの成果発表と相互評価 | | |
| 授業の目標 | コンテンツ企画制作 | | |
| 授業計画 | | | |
| 時間/総時間 | テーマ | 内容 | |
| 15H/15H | ①グループ毎のアイデア発表3 | グループ毎にプレゼンテーション資料を使い発表する | |
| | | 発表、質問時間を区切る | |
| | ②発表への参加と相互評価2 | 発表毎に質問や提案を求め発表への参加を促す | |
| | | | |
| | ③まとめ | グループワークの利点について体験的に得られた知見を再確認する | |
| | | | |
| | | | |
| 評 価 | | | |
| No | 到達目標 | 評価方法 | 評価項目 |
| 1 | コンテンツ企画制作、発表 | アンケート | 企画内容・プレゼンテーション |
| 2 | | | |
| 3 | | | |
| 備考 | 発表時の講評では、本人たちが上手かった点を褒めるのと合わせて、何が上手いかなかったかについて具体的に示させる。ディスカッションが充分でなかったなど原因に合わせて、次にディスカッションをする際には気をつけるよう促す。失敗を経験させ、それを改善させるように誘導するが重要。 | | |