

学科名		学年	授業のタイトル（科目名）		
工業専門課程 デジタルクリエイター科		2	ゲーム企画応用Ⅱ		
授業の種類		授業担当者	実務経験		
☒ 講義 ☒ 演習 ☐ 実習		後藤 洋平	☒ 有 ☐ 無		
[実務経験歴]					
ゲーム企業複数社で10年以上開発を担当 ゲーム企画業務、ゲームプログラム業務 ゲーム企画開発においては、デバッグ、データテスト、ゲームバランス仕様調査、企画書、仕様書、ディレクターを担当 プログラム開発に於いては、C、C++、68000アセンブラ、8086アセンブラ、C#等の言語での開発を担当、作成コードはR P Gマップ管理、戦略シミュレーションゲームのC P U地形思考データテーブル、P C用格闘ゲーム					
単位数（授業の回数）		時間数☒	配当時期		必修・選択
2 単位 （ 30 回 ）		60 時間	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通年		☐ 必修 ☒ 選択
[授業の目的・ねらい]					
①ゲーム制作を考えた机上の空論ではない企画書作成方法の理解 ②ゲームの面白さの書類化 ③現状で開発可能な前提での企画書作成方法の理解 ④レベルデザインや調整や仕様変更を含めた設計を理解する。					
[授業全体の内容の概要]					
①作成したゲーム企画からプログラム仕様に落とす ②技術的問題点から、仕様変更や仕様カットの抽出 ③最終的に現実的な企画に落とし込む作業 ④実際にゲーム開発会社からO J Tを通して実践する（学内にて行う）					
[授業終了時の達成課題(到達目標)]					
企画書と実現可能な仕様書への整合性の調整ができるようにする					
[準備学習の具体的な内容]					
毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。 ※学生に確認を取りながら就職活動の提出作品に合わせた内容にする。そのため状況により随時変化する					
[使用テキスト]			[単位認定の方法及び評価の基準]		
使用テキスト ホームページ、PDF教材 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。			定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 評価基準 課題、定期試験80%、平常点(出席、講義の参加度)20%		
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]					
1回	現状の技術レベルの確認、動作テストでどこまでできるかの実験				
2回	現状の技術レベルの確認、動作テストでどこまでできるかの実験				
3回	開発スタッフ（自身）の技術力を考察して企画草案を考察				
4回	開発スタッフ（自身）の技術力を考察して企画草案を考察				
5回	企画草案からのテスト制作				

6回	企画草案からのテスト制作
7回	企画草案からのテスト制作
8回	企画草案からのテスト制作
9回	試遊から具体的な問題点を挙げて対策、仕様変更と追加
10回	試遊から具体的な問題点を挙げて対策、仕様変更と追加
11回	現状を考えたこれから制作する企画書を作成
12回	現状を考えたこれから制作する企画書を作成
13回	企画書と今までの開発状況を考え、応用して開発着手
14回	企画書と今までの開発状況を考え、応用して開発着手
15回	まとめと振り返り
16回	ステージ仕様作成
17回	ステージ作成
18回	アイテムやシナリオ進行仕様作成
19回	アイテムやシナリオ進行作成
20回	敵やその他のゲームの部分の仕様作成
21回	敵やその他のゲームの部分の作成
22回	まとめと振り返り
23回	O J T、学内にて企業からの研修
24回	O J T、学内にて企業からの研修
25回	O J T、学内にて企業からの研修
26回	O J T、学内にて企業からの研修
27回	O J T、学内にて企業からの研修
28回	O J T、学内にて企業からの研修
29回	O J T、学内にて企業からの研修
30回	まとめと振り返り