

# 「ゲームプランニング入門」

コース名(成績表に表示用)	ゲームプランニング入門講座
英語コース名	
担当者氏名	前田 勉, 宇田敏彦
電子メールアドレス(代表)	maeda@kcg.ac.jp
受講対象生	KCG, KCGI
講義形態	実習
単位種別	専門選択 2単位
開講校舎	京都駅前校
開講教室	E308 教室
開講日	第3クール(3/10~3/14)
開講時限	2~4限
定員	50名
コース概要	ゲームプランニング(企画)に関して, 入門(講義)から実践(実習)まで行う。 また, RPG ツールを使用して RPG の企画・設計から開発まで行う。 初心者も理解できるように解説し, 目標として就職活動にてゲーム会社に持ち込み出来るような作品を制作する。
学習のゴール	ゲームプランニング手法を理解して, ゲーム会社作品審査試験に合格できるような企画書を作成する。
前提知識	特にないが, できればゲームが好きであること。
使用テキスト	なし
使用ソフト	課題作成時に, WORD, POWER POINT, RPG ツールを使用。
成績評価方法	出席と課題により評価。
スケジュール1日目	・ゲーム企画とは? ・「パズル」「ボード」「テーブル」ゲームの企画方法 ・「スポーツ」「レース」ゲームの企画方法 ・「シューティング」「格闘」ゲームの企画方法
スケジュール2日目	・「アクション」「アドベンチャー」ゲームの企画方法 ・「シミュレーション」「体感」ゲームの企画方法 ・課題1作成
スケジュール3日目	・課題1作成・提出 ・「RPG」とは?
スケジュール4日目	・「RPG」の企画方法 ・課題2(RPG 企画)作成
スケジュール5日目	・課題2(RPG 企画)作成・提出
その他, 要望など自由記述	(履修希望者に対して) 授業は, 欠席・遅刻をすると内容が分からなくなったり, 課題作成に遅れが出ます。 欠席・遅刻はしないでください。