千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第10回

2022年春学期

本日やること

授業の構成

ステップ	授業回	内容
ガイダンス	第1回	ガイダンス。シリアスゲームとは。
（前半） ゲーム企画	第2回	シリアスゲームの体験。
	第3回	チーム編成。制作テーマの検討。
	第4回	ゲーム企画の手法。
	第5回	企画の深めるリサーチの手法。
	第6回	企画のブラッシュアップ。中間発表の準備。
	第7回	中間発表。
（後半） プロトタイプ作成	第8回	中間発表振り返り。ゲームデザインの手法。
	第9回	ゲームのプロトタイプ作成
	第10回	プロトタイプ作成②、テストプレイ
	第11回	ゲームのブラッシュアップ。最終発表の準備
	第12回	最終発表①
	第13回	最終発表②、リフレクション

※ワーク状況などを見て、内容を調整する可能性はあります。

全体の流れ

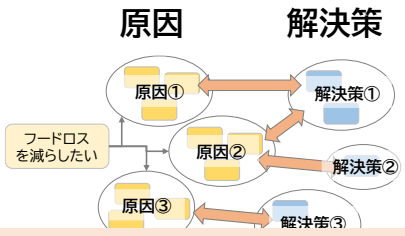
社会課題を決める

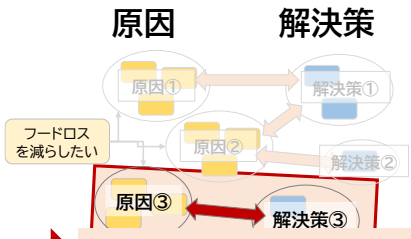
社会課題を構造化する

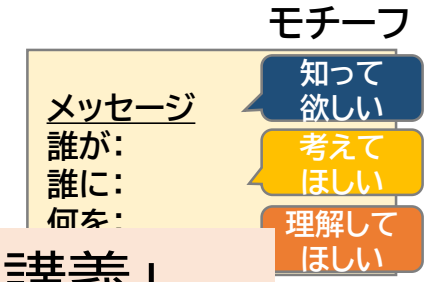
焦点を当てる課題を決める

モチーフとメッセージを考える

Ex
・フードロスをなくす
・電気を節約する
・防災の知識を伝える







「第8回講義」 → 「第11回講義」

中間発表

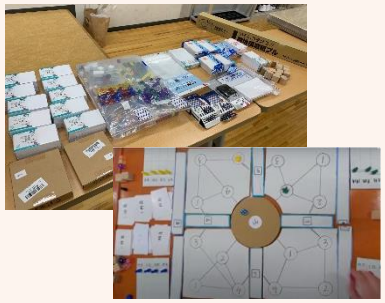
ゲームシステムをつくる

プロトタイピング & テストプレイ

最終発表

発表内容
・タイトル
・どんなゲームか
・テーマ(目的)
・ターゲット etc

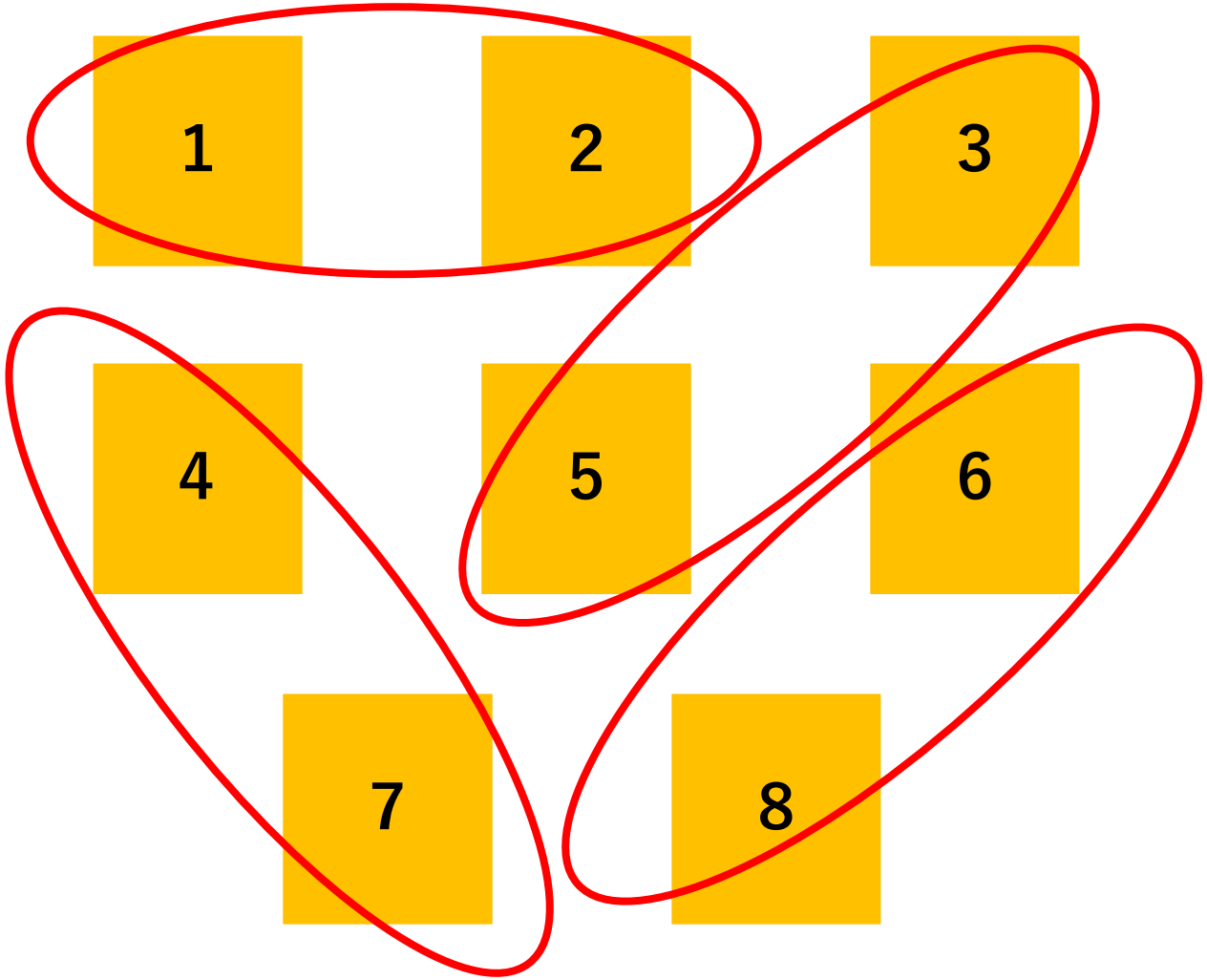
決めること
・メッセージ
・ストーリー
・システム・ルール
・イラスト
・コンポーネント　他



最終発表内容
・中間発表の内容
＋ルール
＋プロトタイプ

⇒最後に、振返り会

第10回講義でやること

1. ワーク(調整)	15:30-15:45
2. テストプレイ(チーム内)	**15:45-16:15ごろ**
3. ワーク(改善)	16:15-16:30
4. テストプレイ(隣チーム)	**16:30-16:50**
5. ワーク(今後に向けて)	16:50-17:00
6. 課題・片づけ	17:00-17:10

テストプレイ(隣チーム)の組み合わせ