千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第7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。

中間プレゼンテーションのやり方

ギャラリーウォーク

- 各チーム、作成したスライド資料を壁に掲示し、その前でプレゼンを行う
  PCを使って説明をするのもOK（その際も資料は壁に掲示しましょう）
- 2クール交代制
- チームメンバーはプレゼンターとオーディエンスに分かれる
  クールで交代：前半プレゼンターは後半オーディエンスという感じ
  来週の授業までに前半と後半の担当を決めておきましょう（全員発表する）
- ある程度人数が集まったらプレゼンターはオーディエンスにプレゼンする
- 5分程度でプレゼンできるようにまとめる
- オーディエンスは、各チームを回りプレゼンを聞き、フィードバックを行う
- スライドデザインは各チームにお任せします（枚数制限はなし）
  スライド資料は事前に提出、授業時には印刷しておきます（モノクロ）
  カラー版の資料をチームで準備してもOK
  その際は、事前に教えてください＆資料はA3で出力してください

第7回授業の流れ

準備＆流れ説明：10分
↓
ギャラリーウォーク前半：40分
↓
入れ替え：5分
↓
ギャラリーウォーク後半：40分
↓
次回授業に向けて：10分

フィードバックのやり方・内容

2種類の付箋を使ってフィードバックを行います

「いいね！」ポイント

プレゼンを聞いて

このチームの魅力と感じたこと

自分にとって

新しい発見と思ったこと

「はてな？」ポイント

プレゼンを聞いて

質問や疑問など

伝わらなかったこと

＊注意＊

フィードバックはプレゼンの様子ではなく、「内容」に行うこと