千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第12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

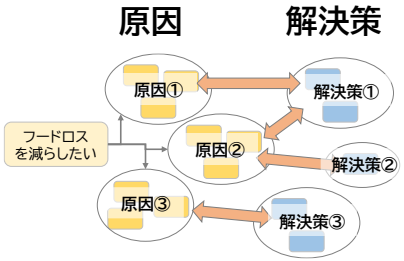
社会課題を決める

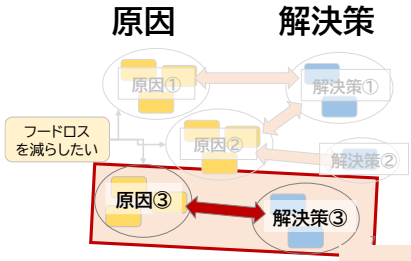
社会課題を構造化する

焦点を当てる課題を決める

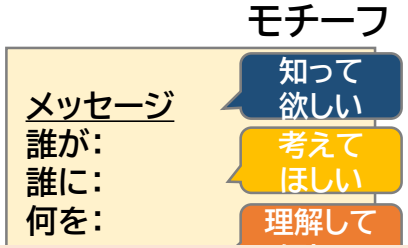
モチーフとメッセージを考える

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





ここをゲーム化する！



「第12，13回講義」

中間発表

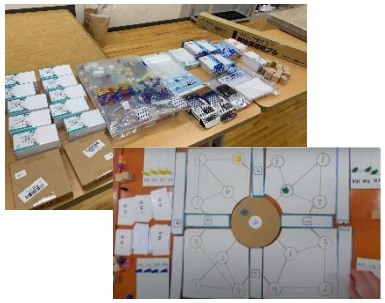
ゲームシステムをつくる

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

最終発表について

タイムテーブル

15:25-15:30　準備＆流れ説明

15:30-17:05　発表
※1チーム15分（質疑応答込み）×6チーム

17:05-17:10　課題説明

最終発表の方法

・当日、**くじ**を引いて出た順番で発表
（第12回に終わらなかったチームは第13回の発表）

・発表時間は**1チーム10分発表、5分質疑**
※質疑の時間中に投票をお願いします

・ルールのイメージできる**プレイ動画**を発表中に流す
（プレゼンターのタイミングで流してください）

・各チームの発表後、**相互投票**を行い、順位を付けます
（ただし、成績評価には順位は関係ありません。
相対評価ではなく、内容をみて成績に反映させます）

次回までの課題

チーム内相互評価の課題

個人課題（期限：7月14日（木）21時）

これまでのチーム活動を振り返り、以下の5つの観点から、チームへの貢献度について、チームの他メンバーに関する評価、及び自己評価を行ってください。括弧内は貢献の一例です。

1）話し合い（例：他の人が話しやすいように話を回した）
2）アイデア（例：積極的に新たなアイデアを提案した）
3）提出物制作（例：提出物の作成作業を積極的に引き受けた）
4）記録（例：授業中・授業外において、議論の過程・結果を記録した）
5）リサーチ作業（例：企画検討にあたって必要な調査を積極的に引き受けた）

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。