千葉商科大学特別講義

シリアスゲームデザイン

第11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

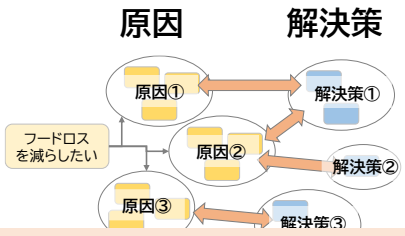
社会課題を決める

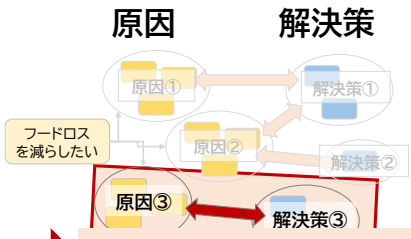
社会課題を構造化する

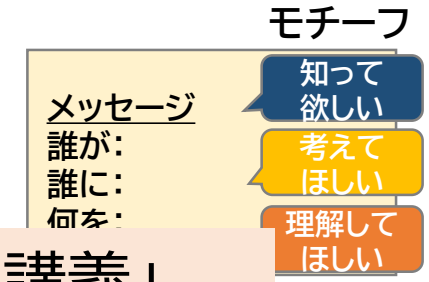
焦点を当てる課題を決める

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

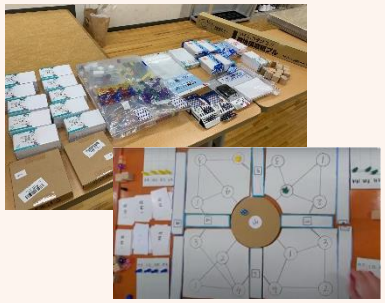
ゲームシステムをつくる

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11回講義でやること

1. 最終発表について（10分）
2. ワーク（90分）
3. 片づけ（5分）

最終発表(第12回)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**

・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)

最終発表の内容

以下の項目を含めるようにしてください。

①中間発表の項目
テーマ、背景(リサーチ内容)、メッセージ、ターゲット等

②「ルール構築の流れ」シートの項目
タイトル、ゲームの目的、ストーリー、ゲームの進め方、勝敗等

③プレイ動画(2-3分程度)＆プロトタイプ現物

制作したゲームの魅力が伝わるようにプレゼンしてください！
ゲームは制作途中であってもOKです。完成のイメージが伝わるようにプレゼンしてください。

ポイント＆注意事項

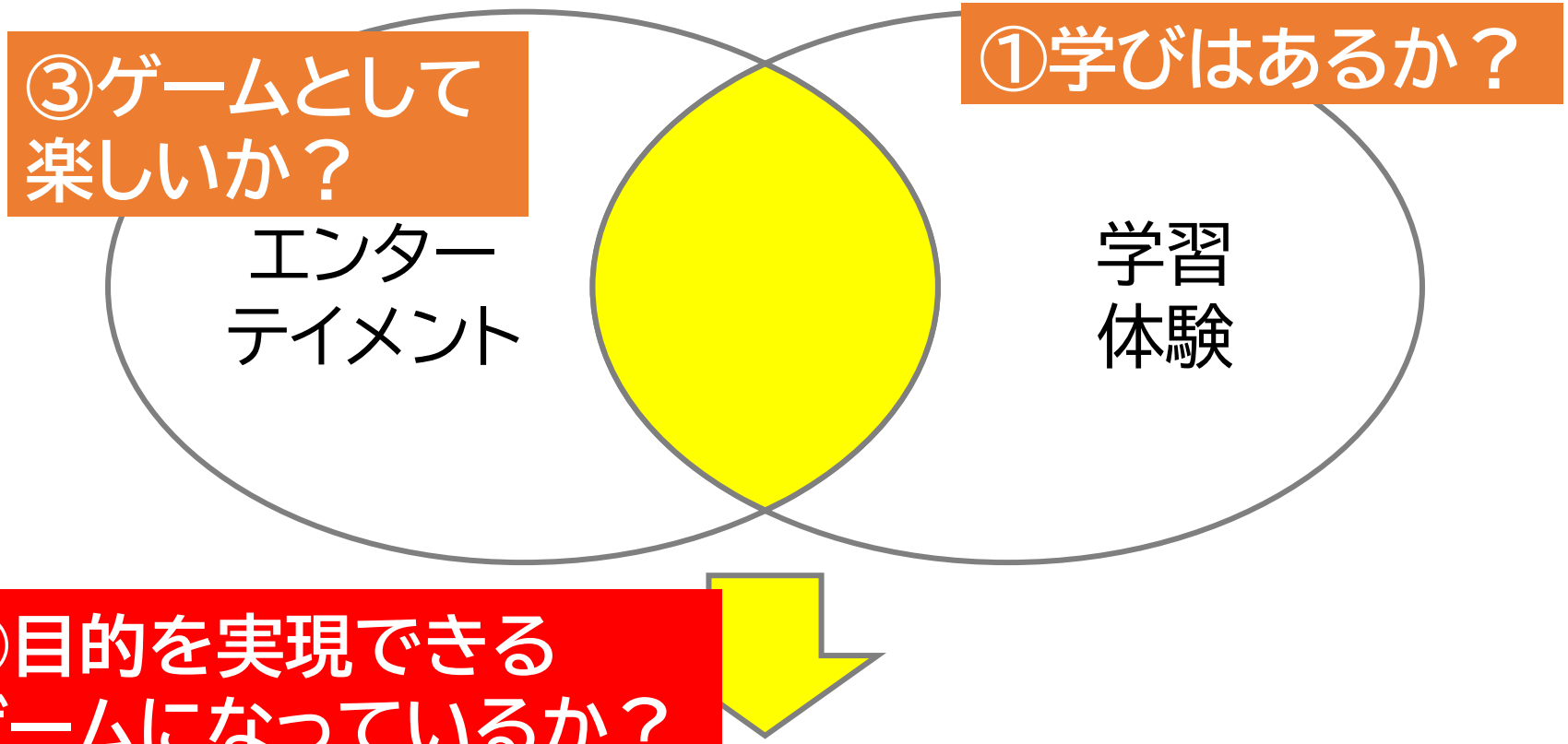
短い時間でより効果的に説明する為に、以下2点を明確に説明するようにしてください。（プレゼンの序盤、中盤、終盤いずれでも良いので、どこかに**明記**してください）

1. 何を伝えるためのゲームなのか

（当然のことではなくて、みんなが知らない、もしくは分かってできない何か）

2. それをゲームで表現するためのどんな工夫をしたか

（完成していない場合、どうやって表現しようと思ったか）

※発表が短時間になるので、ルールの細かい部分は口頭で説明するよりも、なるべく動画で伝わるようにすると良いと思います

最終発表の相互投票の観点