

科 目 名	プレゼミナールⅢ	備 考
単 位 数	2 単位	

竹 内 俊 彦

ボードゲームと関連グッズ作成の基礎知識を学ぼう

1. 講義内容

ボードゲームの制作とそのプロモーションに必要な作業は、知力とデジタル技術の総力戦です。本講義では、マインドマップやKJ法によるアイデア出し、Wordによるわかりやすい文章の執筆と冊子作成、Power Point等によるデザインとグッズ制作、各チームが作成したゲームの発表会と試遊を行います。

2. 到達目標

自分が考えたゲームのアイデアを深め、グッズなども含めて具体化し、実際に試遊できるレベルにまで高める能力を身に付ける。その過程で必要となるデジタル技術、思考力、問題解決能力を培う。

3. 関連科目

コンピュータ・リテラシーⅠ・Ⅱ、情報処理概論。

4. テキスト・参考書等

資料はオンラインで配布します。

5. 授業外における学習方法

- ・ゼミの学習ではパソコンを利用します。自宅でもパソコンを積極的に活用してください。
- ・ゼミの学習内容は積み重ねがとても大切です。ゼミを欠席しないようにしましょう。
- ・ゼミではボードゲームの企画書やルールブック、完成品の提出を求めます。

6. 成績評価方法

企画書（10%）、ルールブック（20%）、完成品（20%）、発表会（10%）授業や課題に対する取り組む姿勢など（40%）を総合的に評価します。また遅刻には厳しく対応いたします。

授 業 計 画			
第1回	ガイダンス ボードゲームの歴史	第9回	WordによるDTP技術の習得
第2回	現代のボードゲーム紹介	第10回	Wordによるルールブックの作成
第3回	アイデア出しの技術(1) KJ法、ブレスト	第11回	PowerPoint等によるグッズ・試作品の作成
第4回	アイデア出しの技術(2) マインドマップ	第12回	中間発表と試遊、フィードバック
第5回	テクニカル・ライティングの技術	第13回	中間発表のコメントペーパーを受けた改良
第6回	ルールブックの文章作成と添削	第14回	ボードゲームの完成・発表会に向けた準備
第7回	PowerPointによる複雑な図の作成法解説	第15回	発表会と試遊、まとめ
第8回	PowerPointによる解説図の作成		