

4/7
ガイダンス

火曜5限

16:50~18:35

KOMCEE
West

詳細はwebをご確認ください。



2020年度全学体験ゼミナール

ゲームデザイン論

THEORY
OF
GAME
DESIGN

時間割コード：31630 / 共通科目コード：CAS-TC1300Z1

先端技術が生み出す新しいあそび

講義概要

先端技術を駆使した新しい「あそび」として、さまざまな「ゲーム」が、産業的にも文化的にも大きな功績を残してきました。この全学体験ゼミナールでは、人類にとっての「あそび」とは何なのかを考え、その中で未来の「ゲーム」はどうあるべきかを発想するための基礎を体験的に学びます。ゲーム制作においては、あそびとしてルールを作る・相互の関係を結ぶ・ストーリーを空想する・身体を使うなどの要素を考慮するだけでなく、エンジニアリングやマーケティングの側面も重要になります。これらを総じて「ゲームデザイン論」と称し、総合的な学びの機会とします。

スケジュール

対話の機会を重視するため、最大30名程度に人数制限をします。まず、講義とディスカッションを通じてゲーム制作の基礎を体験的に学びます。その後、グループに分かれてゲームの企画立案に取り組み、その成果発表に対するフィードバックを通じて実践力を養います。

4/7 ガイダンス
4/14 ~ 4/28 ゲームの制作論(ゲスト：岡本吉起)
5/12 ~ 5/26 ゲームとあそび(ゲスト：安原広和)
6/9 ~ 6/23 ゲームと先端技術(ゲスト：松田白郎)
6/30 ~ 7/14 企画実践

講師紹介

苗村 健

Takeshi NAEMURA



東京大学工学部電子情報工学科 教授
中山未来ファクトリーメンバー

阪口 紗季

Saki SAKAGUCHI



東京大学大学院情報学環 特任研究員
中山未来ファクトリーメンバー

岡田 茂

Shigeru OKADA



株式会社オカキチ 取締役

岡本 吉起

Yoshiki OKAMOTO



公益財団法人 日本ゲーム文化振興財団
代表理事
OKAKICHI SDN. BHD. 取締役

安原 広和

Hirokazu YASUHARA



Unity Technologies Japan 合同会社
ゲームデザイナー
東京工科大学 メディア学部 特任准教授

松田 白郎

Hakuro MATSUDA



Technical Solution Engineer, Google
Stadia



中山未来ファクトリー

東京大学情報学環 オープンスタジオ
Open Studio, iii UTokyo

<https://sites.google.com/view/gamesdesign2020/openstudio@iii.u-tokyo.ac.jp>

