

ゲーム開発におけるPとDって何？




2014年5月
株式会社サクセス

まず、はじめに

プロデューサー
(プロジェクトマネージャー)

ディレクター

プランナー



企画職にも様々な役割が存在します。

プランナーとは？

▶ プランナー

- ゲームの企画を立て、仕様を作り上げる仕事を担当します。
- ゲームの面白さを考えるアイデアマン的な立場でもある。

▶ ゲームバランサー

- ゲームのバランス・調整の仕事をメインで担当します。

▶ スクリプター

- スクリプトという簡易な言語を記述する仕事を担当します。



ディレクターとは？

▶ 仕事内容

- 現場での各スタッフへの指揮（リーダー）
- 現場のスタッフ管理（進行管理・危機管理・状態管理）
- 品質コントロール
- 製品に対しての改良・内容（仕様）の変更決定

開発で人員を外部で使う場合は以下も担当。

- 外部スタッフの管理

▶ プロデューサーと兼務の場合

- 予算・スケジュール管理などの管理業務 など

▶ 受託業務の場合

- 先方との交渉などの窓口業務

基本はマーケティングには携わらない



プロデューサーとは？

▶ 仕事内容

- 開発チーム全体の管理
- 予算・スケジュールの管理
- ラインコントロール
- マーケティング戦略を含めた製品コントロール
- 製品に対しての方向性を決定

開発で人員以外のリソースにて外部を使う場合は以下も担当。

- 外部への発注・交渉・契約など
- 外部のスケジュール管理

▶ 受託業務の場合

- 先方が担当する事が多い

制作の指揮は
とらない！



どんな人材が適任？

ディレクター

コミュニケーション力

指導力

マネジメント能力

リーダーシップ

交渉力

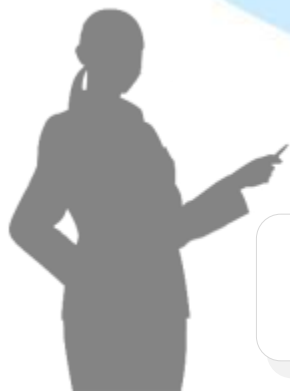
プロデューサー

マーケティング・分析力

ネットワーク力

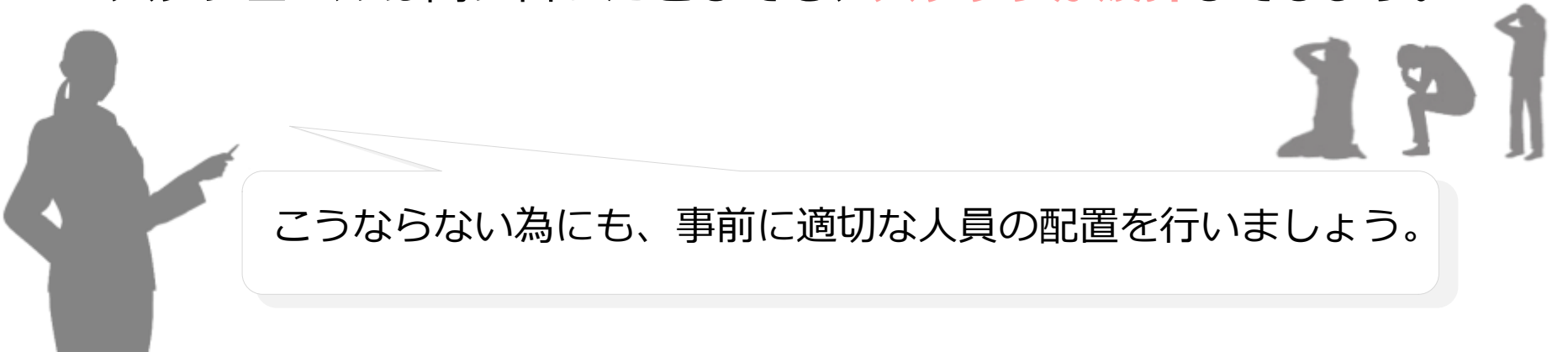
この他にも様々な
スキルが必要です

プロデューサー、ディレクターは知識や経験は勿論ですが
上記のスキルを持った人が『適任』といえます。



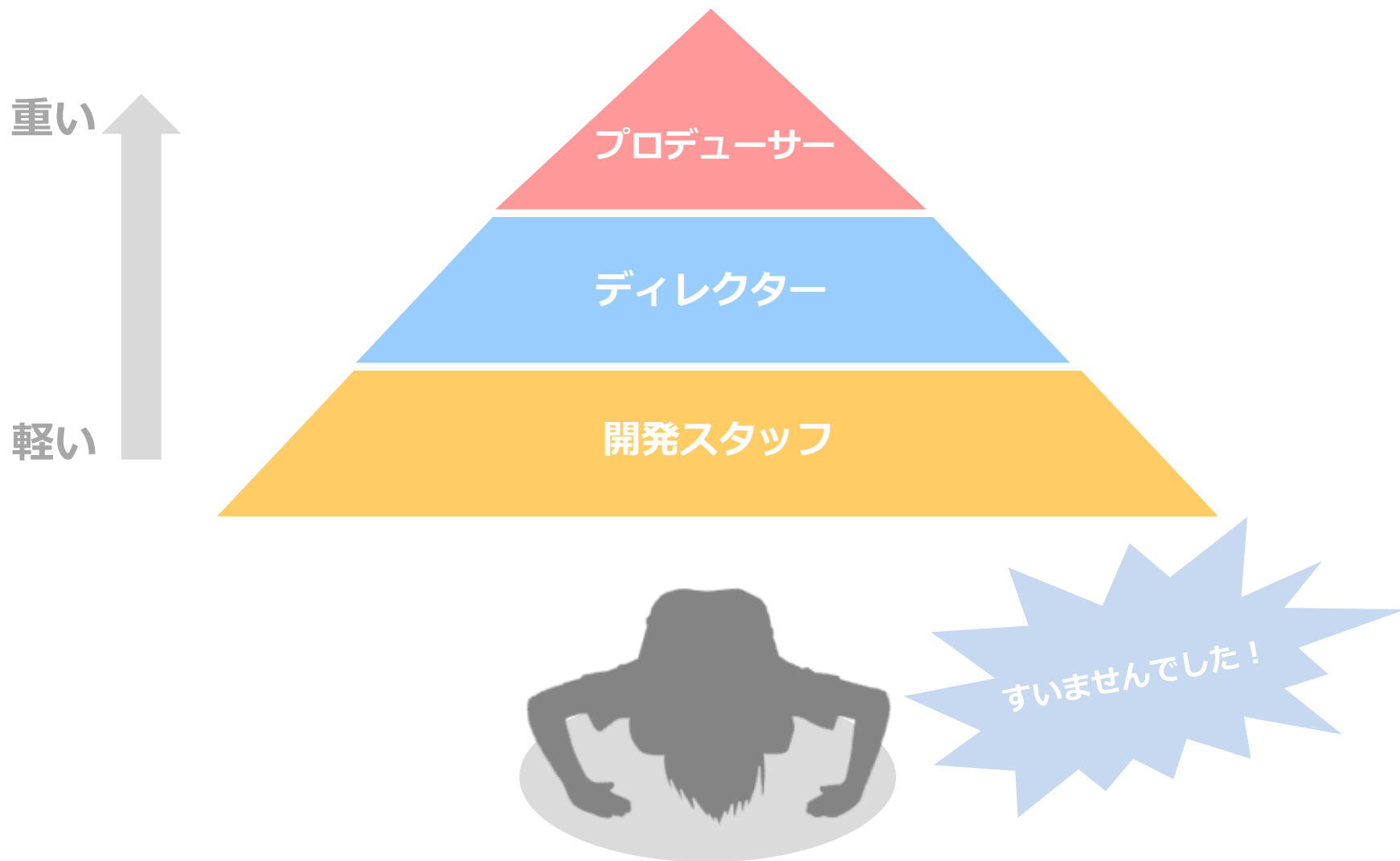
開発において陥りやすいケースとは？

- 想定されていない突然の**仕様の追加**や、方向性が定まらず**仕様の変更**が重なり、結果スケジュールの遅延を招いてしまう。
- セクション間での**コミュニケーション（意志疎通）**が取れておらず、情報共有の不足を招き、無駄作業の発生や、待機時間などが発生し、結果スケジュールの遅延を招いてしまう。
- プロデューサーやディレクターなどが、**複数プロジェクトとの兼務**によりスケジュール管理がおろそかになる。
- スタッフの増員や各個人のマンパワーで解決し、スケジュールは間に合ったとしても、**スタッフが疲弊**してしまう。



こうならない為にも、事前に適切な人員の配置を行いましょう。

責任の比重



まとめ

▶ プロデューサー

製品をどのように作り、売るかを考える人です。
そして売るために客層やニーズを考え、ピンポイントで提供をします。

また、人・物・金の管理を行い、プロジェクト全体の責任を負うのがプロデューサーです。

▶ ディレクター

製品を制作し、質の向上やプロデューサーが望む製品を作り出すのがディレクターです。

▶ 事前に適切な人員配置を

先ほど紹介したケースに陥らないためにも適切な人員の配置を行う事で0%ではありませんが事前にある程度、発生確率を抑える事が出来ます。

