

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース											
クリエイティブゼミ 2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	関戸弘和、水溜 星河			実務経験	有	職種	ゲームプランナー(関戸)・CGデザイナー(水溜)				
授業概要											
クリエイティブな制作に必要な最新技術について学び、それらを活用した作品制作を行います。											
到達目標											
ゲーム作品の完成および、これまで得た知見をクラスメイトや後輩に情報共有することを目標とする。また、完成した作品は各自の就職作品の作品集(ポートフォリオ)に加える。完成度によってはコンテスト受賞を目指し応募する。											
授業方法											
ゲーム制作の作業を行う。定期的に、企画チェック、α版チェック、β版チェック、ファイナル版チェックを実施、担当教員が評価を行う。また、日々、企画・技術指導、進捗管理も行う。											
成績評価方法											
試験・課題：75% チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する平常点：25% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
欠席・遅刻は厳禁である。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。											
教科書教材											
学科PCで作業を行う。オリエンテーションで概要資料配布。											
回数	授業計画										
第1回	2月から継続している班はα版チェックを通過させる。										
第2回	作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。										
第3回	「U-22プログラミングコンテスト」班は企画チェックを通過させる。										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームCGデザイナーコース

クリエイティブゼミ 2

第4回	作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第5回	「U-22プログラミングコンテスト」班は $\alpha$ チェックを通過させる。
第6回	作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第7回	作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第8回	「U-22」向け作品の制作を続ける。「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。
第9回	作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第10回	「U-22」向け作品の $\beta$ チェックを通過させる。
第11回	「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第12回	「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。