

| | | | | | | | | | | | |
|--|------------------------------------|-----|----|----------|---|----|--------------------------|-----|-----|----|---|
| 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 | | | | | | | | | | | |
| 実践実習5B | | | | | | | | | | | |
| 対象 | 4年次 | 開講期 | 前期 | 区分 | 必 | 種別 | 実習 | 時間数 | 120 | 単位 | 4 |
| 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 | | | | | | | | | | | |
| プロジェクトチームを結成してゲーム作品を制作するなど、実践的な実習を行います。 | | | | | | | | | | | |
| 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。させることが目標。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。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 | 制作班の発表、オリエンテーションを実施。制作班で企画作業を開始する。 | | | | | | | | | | |
| 第2回 | 教員による企画チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。 | | | | | | | | | | |
| 第3回 | 各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う。 | | | | | | | | | | |

実践実習 5 B

| | |
|------|--|
| 第4回 | 各班で作業分担し、 α 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第5回 | 各班で作業分担し、 α 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第6回 | 教員による α 版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。 |
| 第7回 | 各班で作業分担し、 β 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第8回 | 各班で作業分担し、 β 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第9回 | 各班で作業分担し、 β 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第10回 | 各班で作業分担し、 β 版を完成させるための作業を行う。 |
| 第11回 | 教員による β 版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。 |
| 第12回 | 各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。 |
| 第13回 | 各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。 |
| 第14回 | 教員によるファイナル版チェックを実施する。最終的な成績評価も実施する。 |
| 第15回 | 完成作品のプレゼンテーションを実施する。 |