

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 ゲームプランナーコース											
クリエイティブゼミ 2											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	関戸弘和、桐生和磨			実務経験	有	職種	ゲームプランナー・ディレクター・プログラマー				
授業概要											
Unityを用いて個人またはチームでのゲーム作品の完成を目指す。											
到達目標											
プランナーのみでゲームを制作し、完成させる。制作を通じてレベルデザイン、ゲームシステム、コミュニケーション能力を向上させる。											
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% 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											
授業理解を円滑にするため、講義ではメモを取って復習を心がけてください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。また、遅刻・欠席回の講義・実習内容をクラスメイトから各自で確認しておくこと。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。											
教科書教材											
必要に応じてレジュメを配布。											
回数	授業計画										
第1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2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。										

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 ゲームプランナーコース	
クリエイティブゼミ 2	
第4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5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6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	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9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10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11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12回	完成作品のプレイ会を実施する。