

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 ゲームプログラマーコース											
ゲームプログラミング応用 1											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	60	単位	4
担当教員	吉富 賢介 他			実務経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
実機開発など、実践的・応用的なゲームプログラミングを学び、プログラミングスキルを高めます。											
到達目標											
各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品の完成、またプログラム作品の完成を目標とする。完成した作品は各自の作品集（ポートフォリオ）とし、就職活動に活用する。完成度によっては、「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの応募・受賞に向けた対策も行う。											
授業方法											
制作の作業を行う。主として、プログラマとしてエンジニアリング作業を行う。コンテストのスケジュールに伴い、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、教員が評価を行う。また、プログラム担当の教員による、企画・技術指導をうけ、進捗管理を行う。											
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											
チームでの円滑な作業を実現するため、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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、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											
各自のノートPCで作業、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	チームの顔合わせを行い、企画ミーティングを行う。										
第2回	企画を整え、企画チェックを通過させる。										
第3回	α版の仕様を策定し、タスク出し、スケジュールの策定を行う。										

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 ゲームプログラマーコース

ゲームプログラミング応用 1

第4回	$\alpha$ 版の作業を行う。
第5回	$\alpha$ 版の作業を行う。
第6回	$\alpha$ チェックを通過させる。
第7回	$\beta$ 版の仕様を策定し、タスク出し、スケジュールの策定を行う。
第8回	$\beta$ 版の作業を行う。
第9回	$\beta$ 版の作業を行う。
第10回	$\beta$ チェックを通過させる。
第11回	ファイナル版での修正、ブラッシュアップ項目を洗い出し、タスク出し、スケジュールの策定を行う。
第12回	ファイナル版の作業を行う。
第13回	ファイナル版の作業を行う。
第14回	最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第15回	デバッグ作業を行い、コンテストの応募作業を完了させる。