

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											
卒業制作											
対象	4年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	240	単位	8
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											
4年間の集大成としてゲーム制作を行います。											
到達目標											
各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品を完成させることが目標。完成した作品は卒業制作展に出品する。完成度によっては、「全国専門学校ゲームコンペティション」「福岡ゲームコンテスト」等のコンテストの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											
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	オリエンテーション、企画作業：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	企画チェック：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	α版作業：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 ゲームプログラマーコース	
卒業制作	
第4回	α 版作業：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	α 版作業：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	α 版作業：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7回	α 版作業：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8回	α 版チェック：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9回	β 版作業：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	β 版作業：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	β 版作業：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12回	β 版作業：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13回	β 版作業：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14回	β 版作業：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15回	β 版チェック：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。

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	
卒業制作	
第16回	F版作業：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17回	F版作業：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18回	F版作業：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19回	F版作業：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20回	F版作業：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21回	F版作業：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22回	F版作業：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23回	F版チェック：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24回	プレゼンテーション：完成作品のプレゼンテーションを実施する。