

2020年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース											
ゲームプロジェクト基礎演習 2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	石川健二			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
<p>前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。制作①前期のプログラム授業で学んだ参考ゲームのアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。制作②オリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。</p>											
到達目標											
<p>前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身につけた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用 											
授業方法											
<p>5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。 「プログラミング基礎2」とも連携し、制作作業を行う。 リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。 仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。</p>											
成績評価方法											
<p>成果発表 : 50% 作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する□ 平常点 : 50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する</p>											
履修上の注意											
<p>授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予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。万一、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。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、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ません。</p>											
教科書教材											
なし（各自のノートPCを使用）											
回数	授業計画										
第1回	「追いかっこ」のアレンジ企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる										
第2回	アレンジ企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる										
第3回	個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を実制作する										

2020年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームプログラマーコース

ゲームプロジェクト基礎演習 2

第4回	個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける
第5回	グループでオリジナルの2 DACTゲームの企画を立案し、仕様書を作成する
第6回	オリジナル2 DACTゲームの仕様書とスケジュールを完成させ、教員のチェックを受ける
第7回	オリジナル2 DACTゲームの α 版作成作業を行う。
第8回	オリジナル2 DACTゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第9回	オリジナル2 DACTゲームの β 版作成作業を行う
第10回	オリジナル2 DACTゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第11回	プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第12回	オリジナル2 DACTゲームを完成させ、教員のチェックを受ける