

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											
卒業制作											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	吉富賢介			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー				
授業概要											
2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、チームで1本のゲーム作品を完成させることが目標。 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。 完成度によっては、「福岡ゲームコンテスト」「全国専門学校ゲームコンペティション」等のコンテストへの参加も検討する。											
授業方法											
各チームごとにチ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、教員が評価を行う。 また、チームごとに、企画、プログラム、CGの担当教員をつけ、日々、企画・技術指導、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 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。 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	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。										

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	
卒業制作	
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	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	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	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	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	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	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	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	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	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。

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