

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 ゲームプランナーコース											
ゲームプロジェクト1											
対象	2 年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
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											
コンテスト応募などを鑑みたプロジェクトチームを結成し、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、「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」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。 コンテストのスケジュールに伴い、前年度2月から企画スタートするチーム、4月からスタートするチームに分かれる。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		2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班はβ版チェックを通過させる。									
第2回		4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班はαチェックを通過させる。									
第3回		「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。									

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 ゲームプランナーコース	
ゲームプロジェクト1	
第4回	「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。
第5回	「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。
第6回	「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第7回	「U-22」向け作品のβチェックを通過させる。
第8回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目の確定。
第9回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第10回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第11回	「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第12回	「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。