

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											
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。										

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。

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。