

|                                                                                                                                                                                                                   |                                         |     |    |          |   |    |          |     |     |    |   |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----|----|----------|---|----|----------|-----|-----|----|---|
| 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四年制 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<br>経験 | 有 | 職種 | ゲームプランナー |     |     |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                              |                                         |     |    |          |   |    |          |     |     |    |   |
| <p>前期の「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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p> <p>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付けた能力を駆使し、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"> <li>・C#を用いたオリジナル 2D アクションゲームの完成</li> <li>・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</li> </ul> |                                         |     |    |          |   |    |          |     |     |    |   |
| 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。</p> <p>「プログラミング基礎 2」とも連携し、制作作業を行う。</p> <p>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。</p> <p>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</p> <p>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                                                                                                                                                                                                             | 「追いかけてっこ」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「追いかけてっこ」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四年制 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 $\alpha$ 版作成作業を行う。          |
| 第8回                        | オリジナル2 DACTゲームの $\alpha$ 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 $\beta$ 版作成作業を行う            |
| 第10回                       | オリジナル2 DACTゲームの $\beta$ 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             |