

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											
作品制作 2											
対象	2 年次	開講期	後期	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											
オリジナルゲーム作品の制作を行う。これまでに学んだゲーム制作のための技術・知識の全てを動員しゲームを企画・制作し完成させる。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得 ・制作計画の作成・スケジュール管理などの制作進行のノウハウ獲得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び ・git、backlogなど、開発支援ツールの習得											
到達目標											
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、「全国専門学校ゲームコンペティション」「福岡ゲームコンテスト」等のコンテストへの参加も検討する。											
授業方法											
ゲ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、担当教員が評価を行う。また、日々、企画・技術指導、進捗管理も行う。											
成績評価方法											
試験・課題 75% 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											
欠席・遅刻は厳禁である。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ないので注意すること。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	オリエンテーション、企画作業：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	企画チェック：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	α版作業：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四年制 ゲームプログラマーコース	
作品制作 2	
第 4 回	α 版作業：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	α 版チェック：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 6 回	β 版作業：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 7 回	β 版作業：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 8 回	β 版チェック：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。
第 9 回	F版作業：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 10 回	F版作業：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 11 回	F版チェック：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 12 回	プレゼンテーション：完成作品のプレゼンテーションを実施する。