

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											
プロジェクトプランニング 2											
対象	3 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											
これまでの 1・2 年次の制作経験をふまえ、東京ゲームショウ出展およびコンテスト応募、また就職活動に必要なオリジナルゲーム作品のための企画作業を行う。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得のための準備・企画作業 ・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											
到達目標											
オリジナルゲーム作品制作のための企画また必要に応じてプロトタイプの完成までが目標。企画の完成度によっては、「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応募も検討する。また学内で実施する作品講評会への出品も検討する。											
授業方法											
各チームごとにチーム制作の企画作業を行う。 企画作業を行うための準備として、役割分担の決定、チームメンバーによるアイディア出しを行う。 定期的に、企画チェックを実施、教員が評価を行う。 また、チームごとに、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する 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。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。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	チームメンバーとの顔合わせを行い、メンバーの役割分担などを決める。										
第 2 回	決定した役割分担を踏まえ、チーム全体で制作するゲームについての企画検討を行う。										
第 3 回	プランナーを中心としてゲームのアイディア出しを行い、メンバーでゲームの企画案を整える。										

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	
プロジェクトプランニング 2	
第4回	プランナーを中心に企画案をまとめ、制作するゲームの企画案を作成する。
第5回	プランナーを中心に、企画案を完成させる。
第6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7回	企画書から仕様を洗い出し、タスクを明確化する。
第8回	先に決めた役割分担に応じて、タスク割り振りの作業を行う。
第9回	割り振られたタスクについて、α版、β版、Final版の制作スケジュールを決定する。
第10回	各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。
第11回	各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。
第12回	各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。