

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4											
対象	3年次	開講期	後期	区分	必	種別	実習	時間数	90	単位	3
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											
<p>1・2年次の制作経験をふまえ、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を1本制作することで、プロジェクト運営について学ぶ。</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得</li> <li>・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</li> <li>・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</li> <li>・git、backlogなど、開発支援ツールの習得</li> </ul>											
到達目標											
各自の担当部分を完成させ、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。また学内で実施する卒業制作展等の企業向けイベントにおける展示出品も検討する。											
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											
<p>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</p> <p>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</p>											
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	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。										

ゲームプロジェクト4

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	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	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	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	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	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	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	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	完成作品のプレゼンテーションを実施する。