

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											
ゲームプログラミング実習 3											
対象	3 年次	開講期	前期	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											
1・2 年次のプログラミング経験をふまえ、オリジナルゲーム作品制作を通し、より高度なゲームプログラミングスキルを習得する。 ・ゲームプログラムまた、システムプログラム等、ゲームに必要な様々なプログラミングスキルの習得 ・作品制作を通したスケジュール管理などマネジメントスキルの習得 ・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											
各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品の完成、またプログラム作品の完成を目標とする。完成した作品は各自の作品集（ポートフォリオ）とし、就職活動に活用する。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											
制作の作業を行う。主として、プログラマとしてエンジニアリング作業を行う。 コンテストのスケジュールに伴い、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、プログラム担当の教員による、企画・技術指導をうけ、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	ゲーム大賞向け作品 β チェック：2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班は β 版チェックを通過させる。										
第 2 回	U-22向け作品 α チェック：4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班は α チェックを通過させる。										
第 3 回	ゲーム大賞向け作品 F チェック：「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。										

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	
ゲームプログラミング実習 3	
第4回	ゲーム大賞向け作品応募対応：「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。
第5回	U-22向け作品β制作作業：「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。
第6回	U-22向け作品β制作作業：「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第7回	U-22向け作品βチェック：「U-22」向け作品のβチェックを通過させる。
第8回	U-22向け作品F版制作作業：「U-22」向け作品のファイナル版の制作、修正、ブラッシュアップ項目の確定。
第9回	U-22向け作品F版制作作業：「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第10回	U-22向け作品F版制作作業：「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第11回	U-22向け作品F版チェック：「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第12回	U-22向け作品応募対応：「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。