

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 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											
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、「福岡ゲームコンテスト」「全国専門学校ゲームコンペティション」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											
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。 制作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	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	
ゲームプログラミング実習 4	
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。