

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5											
対象	4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											
1・2・3年次の制作経験をふまえ、TGS出展およびコンテスト受賞、また就活にも活用できる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。 ・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											
卒業後の進路決定を目標とする。具体的には、就職内定のために必要な各種選考（履歴書、筆記試験、作品（ポートフォリオ）、面接）で結果を残すためのスキルを得ることを目標とする。また、それらを個々でセルフチェック出来るようにする。そのための方法を個人面談等で提示し、就職活動を効率的かつ円滑に進められるようにする。											
授業方法											
履歴書の更なる向上。（必要に応じて、企業の担当者などから直接アドバイスをいただくことも行う） 卒業後の進路に関して未決定者への誘導。 定期試験は授業計画に組み込まない。											
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											
学生個々に進捗状況や志向が異なるため、定期的な面談を交え、個別対応を行う。 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。											
教科書教材											
適宜レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	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	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	
ゲームプロジェクト5	
第4回	「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」向け作品の β チェックを通過させる。
第8回	「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」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。