

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 ゲームサウンドコース											
ゲームデザイン基礎B											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	(未定)			実務 経験		職種					
授業概要											
(2020年度開講は開講しない) 「ゲームデザイン基礎A」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。 制作①にて前期のプログラム授業で学んだ参考ゲームのアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。 制作②ではオリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。 また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。											
到達目標											
「ゲームデザイン基礎A」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身に付けた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。 ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用											
授業方法											
5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。 リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。 仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。											
成績評価方法											
成果発表 : 50% 作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する 平常点 : 50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価											
履修上の注意											
授業最初にメモ用の紙を配るので板書を書き写すこと。口でしか言わないこともあるので注意して聞くこと。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、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											
なし											
回数		授業計画									
0回		2020年度開講は開講しない									