

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームワーク 4	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームビジネスコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	60時間
単位数	2単位			授業形態	実習
教科書/教材	講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。				
担当教員情報					
担当教員	染谷 諭		実務経験の有無・職種	有・ゲーム品質管理	
学習目的					
デバッグとは何かを学び、ゲームの製作にはプログラマなどの技術者だけでなく、問題を発見することでその「開発」工程の支えになることを学ぶこと。 また、ゲーム制作の流れを知ること、より現場の空気感を知ってもらうことを目的とする。 様々な権利関連の勉学も必要であることを知ってもらう。					
到達目標					
・デバッグ授業をもとに、ゲーム業界を目指す一つの手立てとなるようにする。 ・学生卒業制作の一員として、実際にゲームのデバッグをさせて、他コースの学生に一目置かれるようなデバッガー育成。					
教育方法等					
授業概要	チームで動くことが多いデバッグは、基本数人でグループを組んで作業を進行するように行う。 基本的な授業を学ぶ段階では、そこまで意識しなくとも、授業を進めていくうちにグループを作って作業をしてもらうようにする。 実際に販売済みのゲームをデバッグしてもらうことも視野に入れているため、ある程度の機材準備が必要。				
注意点	コミュニケーションを密に行う授業とする。報連相などの基本はもちろんですが、些細なことでも学生が教員に聞けるような空間を作ることが大事。 遅刻・欠席が多い生徒は、理由がない限りは減点対象の限りではない。 技能をしっかりと学ぶことも大事だが、その技能や知識を周りに率先して教えることができるような人間性を育んでいきたい。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	20%	試験と課題を総合的に評価する		
	成果発表 (口頭・実技)	50%	技能面では、どの程度の技術力が養われているか(覚えているか)を評価する		
	平常点	30%	授業態度(居眠り・授業参加度)などを評価する		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	デバッグ実習①		実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削		
2回	デバッグ実習②		実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削		
3回	デバッグ実習③		実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削		
4回	デバッグ実習④		実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削		
5回	デバッグ実習⑤		実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削		
6回	グループ実習①		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
7回	グループ実習②		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
8回	グループ実習③		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
9回	グループ実習④		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
10回	グループ実習⑤		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
11回	グループ実習⑥		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
12回	グループ実習⑦		グループで実際にデバッグ経験技能の試験		
13回	グループ実習⑧		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
14回	グループ実習⑨		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		
15回	グループ実習⑩		グループで実際にデバッグ経験の能力蓄積		