

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習4A	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームCGデザイナーコース	開設期	後期
対象年次	3年次	科目区分	必修	時間数	120時間
単位数	4単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 伸幸		実務経験の有無・職種	有・CGデザイナー	
学習目的					
ゲームプログラマーコース、ゲームプランナーコースの学生とともにチームを組みゲーム制作を行う。ゲーム制作を実際に行うことによりゲーム制作に必要なスキルを習得する。実践的なゲーム制作プロジェクトを通して、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術の研鑽と、チーム内での職種を超えた対人コミュニケーションスキルを磨いていくことがねらいである。また、チーム内での制作活動を通して、学生自身がグラフィックデザイナーとしての役割を理解し、自らの「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。完成したゲーム作品および、ゲーム作品の制作過程で作成したグラフィック素材はポートフォリオとして編纂し、自らの実績を語るツールとする。					
到達目標					
この科目では、学生が、ゲーム開発のために必要なグラフィック素材について理解すること、それによって、ゲーム開発の現場においてグラフィックデザイナーとして円滑なコミュニケーションをとれるようになること、必要な素材の正しい受注の方法、仕様に沿った素材を正しく制作、納品する方法を理解することなどができるようになることを目標にしている。また、ゲーム作品は「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」等のコンテストへ応募することを目標にして制作する。					
教育方法等					
授業概要	各チームごとにゲーム制作の作業を行う。 コンテストのスケジュールに伴い、前年度2月から企画スタートするチーム、4月からスタートするチームに分かれる。 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、チームごとに、企画、プログラム、CGの担当教員をつけ、日々、企画・技術指導、進捗管理を行う。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することはない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	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		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	0%			
	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		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	ゲーム制作1		チームビルド、各メンバーの役割を確認しゲーム制作の体制を確立する		
2回	ゲーム制作2		制作するゲームのネタを出すためにゲームを研究し理解する		
3回	企画プレゼンテーション実施		各チームが制作するゲーム作品をほかの学生にプレゼンテーションを実施する		
4回	ゲーム制作3		a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う		
5回	ゲーム制作4		a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う①		
6回	ゲーム制作5		a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う②		
7回	制作途中作品の講評会を実施		b版のゲームをほかの学生や教員にプレイしてもらい感想を聞くなど完成具合を披露する		
8回	ゲーム制作7		マスター版としてゲームの完成を目指す①		
9回	ゲーム制作8		マスター版としてゲームの完成を目指す②		
10回	ゲーム制作9		マスター版としてゲームの完成を目指す③		
11回	ゲーム制作10		マスター版としてゲームの完成を目指す④		
12回	完成プレゼンを実施		完成プレゼンを実施して完成したゲームを披露する		