

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習2A					
<b>科目基礎情報</b>									
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期				
対象年次	2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。								
<b>担当教員情報</b>									
担当教員	寺岡 善彦、馬場 保仁、他		実務経験の有無・職種	有・プランナー					
<b>学習目的</b>									
実際にチームを組みゲーム制作を行う。ゲーム制作を実際にすることによりゲーム制作に必要なスキルを習得する。ゲームの企画を発想し企画書にまとめる。その後プログラマーはプログラミングを行いゲームの実装を行う。そしてゲーム作品を完成させる。									
<b>到達目標</b>									
チームを組むことでゲームを企画し制作して完成させる。完成までの流れを体験することでゲーム制作に必要なプログラミングスキルだけでなくチームで活動することにより対人コミュニケーションスキルも身に付ける。									
<b>教育方法等</b>									
授業概要	教員側で指定されたチームでチーム制作を行う。チーム制作ではゲーム制作に必要なプログラミングスキルはもちろんデータの共有方法(バージョン管理)から授業以外でのコミュニケーション方法までゲーム制作に必要なスキルについて学ぶ。								
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ができない。								
評 価 方 法	種別	割合	備 考						
	試験・課題	90%	試験と課題を総合的に評価する						
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する						
<b>授業計画(1回～12回)</b>									
回	授業内容	各回の到達目標							
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し、制作班で企画作業を開始する							
2回	企画チェック	教員による企画チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける							
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							
4回	α版チェック	教員によるα版チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける							
5回	β版作業①	各班で作業分担する							
6回	β版作業②	β版を完成させるための作業を行う							
7回	β版チェック	教員によるβ版チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける							
8回	F版作業①	各班で作業分担する							
9回	F版作業②	F版に向けて追加作業をする							
10回	F版作業③	プラッシュアップ作業を行う							
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し、最終的な成績評価も実施する							
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							