

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習2A	
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。				
担当教員情報					
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	
学習目的					
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行う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。					
到達目標					
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。					
教育方法等					
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		
授業計画（1回～12回）					
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		ブ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		