

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	実践実習2B	
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・プログラマー／プランナー	
学習目的					
チームを組み、オリジナルゲーム作品を1本制作する。 これまでに学んだゲーム制作のための技術の全てを動員し、チームで協力してゲームを企画・制作し完成させる。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得 ・制作計画の作成・スケジュール管理などの制作進行のノウハウ獲得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び ・git、backlogなど、開発支援ツールの習得					
到達目標					
各自の担当部分を完成させ、チームで1本のゲーム作品を完成させることが目標。 完成した作品は各自の就職作品の作品集（ポートフォリオ）に加える。 完成度によっては、「福岡ゲームコンテスト」「全国専門学校ゲームコンペティション」等のコンテストへの参加も検討する。					
教育方法等					
授業概要	各チームごとにチーム制作の作業を行う。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	チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。尚、授業時数の4分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	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	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		