

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	クリエイティブゼミ 2	
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	4年次	科目区分	選択	時間数	30時間
単位数	2単位			授業形態	講義
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	馬場 保仁、加藤智紀、他		実務経験の有無・職種	有・プランナー、プログラマー	
学習目的					
専門学校卒業前の集大成として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。これら一連の経験を通じ、ゲーム制作を一通りこなせる人材となることを目指す。					
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	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		
1 0 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		
1 1 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		
1 2 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		