

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	卒業制作			
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	必修	時間数	240時間		
単位数	8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	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①					
2回	ゲーム制作2	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					
3回	ゲーム制作3	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③					
4回	ゲーム制作4	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①					
5回	ゲーム制作5	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②					
6回	ゲーム制作6	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					
7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					
8回	ゲーム制作7	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					
9回	ゲーム制作8	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					
10回	ゲーム制作9	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③					
11回	ゲーム制作10	b版という位置付けで全ステージ分の制作を行う①					
12回	ゲーム制作11	b版という位置付けで全ステージ分の制作を行う②					
授業計画（13回～24回）							
回	授業内容	各回の到達目標					
13回	ゲーム制作12	b版という位置付けで全ステージ分の制作を行う③					
14回	ゲーム制作13	b版という位置付けで全ステージ分の制作を行う④					
15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					
16回	ゲーム制作14	マスター版としてゲームの完成を目指す①					
17回	ゲーム制作15	マスター版としてゲームの完成を目指す②					
18回	ゲーム制作16	マスター版としてゲームの完成を目指す③					
19回	ゲーム制作17	マスター版としてゲームの完成を目指す④					
20回	ゲーム制作18	マスター版としてゲームの完成を目指す⑤					
21回	ゲーム制作19	マスター版としてゲームの完成を目指す⑥					
22回	ゲーム制作20	マスター版としてゲームの完成を目指す⑦					
23回	ゲーム制作21	マスター版としてゲームの完成を目指す⑧					
24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					