

|                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                     |        |                                          |                |       |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|------------------------------------------|----------------|-------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                | 開講年度                                                                                                                                                                                                                                                | 2020年度 | 科目名                                      | 実践実習4A         |       |
| 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   | ゲームプランナーコース                              | 開設期            | 後期    |
| 対象年次                                                                                                                                     | 3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                                                                                                                                     | 藤澤 伸治、村田 修、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                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                     |        |                                          |                |       |
| 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。その後プランナーは積極的に企画を行いチームの運営を行う。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                      |                |       |
| 10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                      |                |       |
| 11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                      |                |       |
| 12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                  |                |       |