

2021年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース											
ゲームプロジェクト基礎2											
対象	1年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+ 演習	時間数	120	単位	8
担当教員	山田健太			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー・ディレクター				
授業概要											
<p>前期の「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。</p> <p>制作①にて前期のプログラム授業で学んだ参考ゲームのアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。</p> <p>制作②ではオリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。</p> <p>また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。</p>											
到達目標											
<p>前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身に付けた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用 											
授業方法											
<p>5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。</p> <p>リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。</p> <p>仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。</p>											
成績評価方法											
<p>成果発表：50%作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する</p> <p>平常点：50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する</p>											
履修上の注意											
<p>授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。</p>											
教科書教材											
なし（各自のノートPCを使用）											
回数	授業計画										
第1回	「追いかけてっこ」のアレンジ企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる										
第2回	アレンジ企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる										
第3回	個人個人で「追いかけてっこ」のアレンジ企画を実制作する										

2021年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース

ゲームプロジェクト基礎2

第4回	個人個人で「追いかけてっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける
第5回	グループでオリジナルの2 DACTゲームの企画を立案し、仕様書を作成する
第6回	オリジナル2 DACTゲームの仕様書とスケジュールを完成させ、教員のチェックを受ける
第7回	オリジナル2 DACTゲームの α 版作成作業を行う。
第8回	オリジナル2 DACTゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第9回	オリジナル2 DACTゲームの β 版作成作業を行う
第10回	オリジナル2 DACTゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第11回	プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第12回	オリジナル2 DACTゲームを完成させ、教員のチェックを受ける