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四年制　ゲームプランナーコース

ゲームプロジェクト３

対象	３年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	45	単位	1
担当教員	吉冨賢介　他			実務経験	有	職種	ゲームプランナー				

授業概要

１・２年次の制作経験をふまえ、TGS出展およびコンテスト応募、また就職活動に必要となるオリジナルゲーム作品を1本制作することで、プロジェクト運営について学ぶ。
・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、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、「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの参加も検討する。また学内で実施する作品講評会への出品も検討する。

授業方法

各チームごとにチーム制作の作業を行う。
コンテストのスケジュールに伴い、前年度2月から企画スタートするチーム、4月からスタートするチームに分かれる。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。

成績評価方法

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する
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

履修上の注意

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。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。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。

教科書教材

各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。

回数	授業計画
第１回	2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班はβ版チェックを通過させる。
第２回	4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班はαチェックを通過させる。
第３回	「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。

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四年制　ゲームプランナーコース	
ゲームプロジェクト３	
第４回	「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。
第５回	「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。
第６回	「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。
第７回	「U-22」向け作品のβチェックを通過させる。
第８回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目の確定。
第９回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第１０回	「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。
第１１回	「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。
第１２回	「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。