

|                                                                                                                                                |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------|-----|----|------|---|----|----------|-----|----|----|---|
| 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                                                                                                                      |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| クリエイティブゼミ 2                                                                                                                                    |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                             | 4 年次                                        | 開講期 | 前期 | 区分   | 選 | 種別 | 講義       | 時間数 | 45 | 単位 | 3 |
| 担当教員                                                                                                                                           | 吉富賢介 他                                      |     |    | 実務経験 | 有 | 職種 | ゲームプランナー |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                           |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| これまでの 1・2・3 年次の制作経験をふまえ、オリジナルゲーム作品を制作する。<br>また、これまでの制作を通して得た知見を、クラスメイトや後輩との制作を通じた交流において適宜ゼミ形式で情報共有する。                                          |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| 到達目標                                                                                                                                           |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| ゲーム作品の完成および、これまで得た知見をクラスメイトや後輩に情報共有することを目標とする。また、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。完成度によってはコンテスト受賞を目指し応募する。                                      |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                           |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| ゲーム制作の作業を行う。<br>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、担当教員が評価を行う。また、日々、企画・技術指導、進捗管理も行う。                                                    |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| 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<br>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                                                                                                                                         |                                             |     |    |      |   |    |          |     |    |    |   |
| 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。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 |                                                  |
| クリエイティブゼミ 2               |                                                  |
| 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。                    |