

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
ゲームプロジェクト基礎2											
対象	1 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	山村 陸			実務経験	有	職種	ゲームプログラマ				
授業概要											
前期の「ゲームプロジェクト基礎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。 制作①にて前期のプログラム授業で学んだ「2Dゲーム」の企画を考案し、実際に制作・完成させる。 制作②ではオリジナルの2Dゲームを企画し、実際に制作・完成させる。 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。											
到達目標											
前期「ゲームプロジェクト基礎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ゲームを完成させる。 ・C++を用いたオリジナル2D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方法の理解											
授業方法											
個人とチームの両方で、実際にゲームを作成する。 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。 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。											
成績評価方法											
課題	50%	課題の提出、内容によって評価									
成果発表	10%	企画書のプレゼンの実施、内容によって評価									
平常点	40%	授業態度（取り組み姿勢・挨拶・返事など）によって評価									
履修上の注意											
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。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
教科書教材											
毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする											
回数	授業計画										
第1回	「2Dゲーム」の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	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「2Dゲーム」の企画を実制作する										
第4回	個人個人で「2Dゲーム」の企画を完成させ、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ゲームの企画を立案し、教員のチェックを完了させる										
第6回	オリジナルゲームの仕様書を作成する										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科四年制／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ゲームプロジェクト基礎 2	
第7回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第8回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第9回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第10回	オリジナルゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第11回	オリジナルゲームの β 版作成作業を行う
第12回	オリジナルゲームの β 版作成作業を行う
第13回	オリジナルゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第14回	ブレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第15回	全体の振り返り