

2021年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科/ゲームプログラマーコース											
卒業制作											
対象	2年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	240	単位	8
担当教員	市原 暁、大橋 伸乃介、他			実務 経験	有	職種	ゲームプログラマ				
授業概要											
<p>専門学校卒業前の集大成として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。その後プログラマーはプログラミングを行いゲームの実装を行う。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。</p>											
到達目標											
<p>各自の担当部分を完成させ、チームで1本の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、「福岡ゲームコンテスト」「全国専門学校ゲームコンペティション」等のコンテストへの参加も検討する。</p>											
授業方法											
<p>各チームごとにチーム制作の作業を行う。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。</p>											
成績評価方法											
<p>課題 75% チーム制作で完成した作品、チーム運営の状況による評価 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</p>											
履修上の注意											
<p>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。</p>											
教科書教材											
<p>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</p>											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション、企画作業										
第2回	企画作業										
第3回	企画作業										
第4回	企画チェック										
第5回	企画チェック										
第6回	α版作業										

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科/ゲームプログラマーコース	
卒業制作	
第7回	α版作業
第8回	α版作業
第9回	α版作業
第10回	α版作業
第11回	α版作業
第12回	α版作業
第13回	α版チェック
第14回	α版チェック
第15回	β版作業
第16回	β版作業
第17回	β版作業
第18回	β版作業
第19回	β版作業
第20回	β版作業
第21回	β版チェック
第22回	β版チェック
第23回	マスタ版作業
第24回	マスタ版作業
第25回	マスタ版作業
第26回	マスタ版作業
第27回	マスタ版チェック

2021年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科/ゲームプログラマーコース	
卒業制作	
第28回	マスター版チェック
第29回	プレゼンテーション
第30回	プレイ会