

2022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 ゲームビジネスコース											
卒業研究											
対象	4年次	開講期	後期	区分	選	種別	実習	時間数	180	単位	6
担当教員	平林久和			実務 経験	有	職種	ゲームアナリスト				
授業概要											
4年間の集大成として研究課題に取り組みます。											
到達目標											
各自の研究課題に取り組み、資料の完成、プレゼンテーションを完遂することが目標。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。ビジネスコンテストへの参加も検討する。											
授業方法											
各自の研究課題に取り組み、資料として完成させる。定期的に、教員が評価を行い、技術指導、進捗管理を行う。											
成績評価方法											
試験・課題：75% 制作した資料の完成度、スケジュールの達成度で評価平常点：25% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
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。											
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	プロジェクトオリエンテーション①：実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定										
第2回	プロジェクトテーマチェック①：テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。										
第3回	α版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。										

卒業研究

第4回	α 版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第5回	α 版チェック①：教員による α 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第6回	β 版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第7回	β 版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第8回	β 版チェック①：教員による β 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第9回	F版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第10回	F版作業①：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第11回	F版チェック①：教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。
第12回	プレゼンテーション①：各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。
第13回	プロジェクトオリエンテーション②：実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定
第14回	プロジェクトテーマチェック②：テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。
第15回	α 版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。

卒業研究

第16回	α 版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第17回	α 版チェック②：教員による α 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第18回	β 版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第19回	β 版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。
第20回	β 版チェック②：教員による β 版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。
第21回	F版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第22回	F版作業②：各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。
第23回	F版チェック②：教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。
第24回	プレゼンテーション②：各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。