

2022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											
キャリアデザイン4											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	選択	種別	講義	時間数	30	単位	2
担当教員	村田 修			実務経験	有	職種	ゲームプログラマ				
担当教員紹介											
過去ゲーム開発会社に在籍した経験を持ち、現場での体験を踏まえたゲームプログラミング実習での技術指導、チーム制作実習でのコミュニケーションスキルについての指導など、学生が希望するゲーム業界への人材育成を展開している。											
授業概要											
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、実装、ゲーム作品を完成させる。											
到達目標											
チームを組むことでゲームを企画し制作して完成させる。完成までの流れを体験することでゲーム制作に必要なプログラミングスキルだけでなくチームで活動することにより対人コミュニケーションスキルも身に付ける。また、作品の完成度によって、コンテストに応募、受賞を目指す。											
授業方法											
教員側で指定されたチームでチーム制作を行う。チーム制作ではゲーム制作に必要なプログラミングスキルはもちろんデータの共有方法（バージョン管理）から授業以外でのコミュニケーション方法までゲーム制作に必要なスキルについて学ぶ。											
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									
平常点	25%	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											
学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、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。											
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	制作班の発表、オリエンテーションを実施し、制作班で企画作業を開始する										
第2回	教員による企画チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける										
第3回	各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う										
第4回	教員によるα版チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける										
第5回	各班で作業分担する										

2022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	
キャリアデザイン4	
第6回	β版を完成させるための作業を行う
第7回	β版を完成させるための作業を行う
第8回	β版を完成させるための作業を行う
第9回	教員によるβ版チェックを実施し、承認されるまでチェックを続ける
第10回	各班で作業分担する
第11回	マスタ版に向けて追加作業をする
第12回	マスタ版に向けて追加作業をする
第13回	ブラッシュアップ作業を行う
第14回	教員によるファイナル版チェックを実施し、最終的な成績評価も実施する
第15回	完成作品のプレゼンテーションを実施する