

|                                                                                                                                                                                                                                              |                                    |                                                            |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------|------------------------------------------------------------|----|------|----|----|----------|-----|-----|----|---|
| 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                                                                                                                                                                                                        |                                    |                                                            |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 実践実習 4 A                                                                                                                                                                                                                                     |                                    |                                                            |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                                                                           | 3 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                                                                                                                                                                                                                                         | 藤澤 伸治                              |                                                            |    | 実務経験 | 有  | 職種 | ゲームプログラマ |     |     |    |   |
| 担当教員紹介                                                                                                                                                                                                                                       |                                    |                                                            |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 担当教員は ゲーム会社での家庭用3Dゲーム開発に携わり、ソニー・Nintendo系の複数の開発経験がある。現職でも先端技術を取り入れつつ3Dゲーム制作に関わる各種教材の開発と授業運営、就職作品の指導を行っている。                                                                                                                                   |                                    |                                                            |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 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<br>平常点                                                                                                                                                                                                                                 | 75%<br>25%                         | 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<br>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<br>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 |                                   |
| 実践実習 4 A                              |                                   |
| 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               |