

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											
クリエイティブリサーチ2											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選択	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	馬場 保仁			実務経験	有	職種	ゲームプロデューサ				
担当教員紹介											
慶応義塾大学院（政策・メディア）修了後、ゲーム企業においてプロデューサー、ディレクターを歴任。マネジメントや採用責任者に従事後、独立。現在は、人材発掘、育成、教育に従事しつつ、ゲーム開発、著作、各種コンテストの審査運営に携わっている。											
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	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	
クリエイティブリサーチ 2	
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