

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／ゲームプログラマーコース											
ゲームプログラミング応用 2											
対象	4 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	4
担当教員	加藤 智紀			実務経験	有	職種	ゲームプロデューサ				
担当教員紹介											
Unityを使用したゲーム開発やiOSアプリ開発、WEBシステム開発を中心に活動、本業はプログラミング教育事業のサービス開発を行う。その他活動として執筆、技術コミュニティ運営、株式会社サポーターズで技術PJ.Tの運営等エンジニアを目指す学生をサポートを行っている。											
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る。その後プランナーは積極的に企画を行いチームの運営を行う。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。											
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ゲームをプランニングする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。											
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 平常点	80％ 20％	試験と課題による総合的な評価 積極的な授業参加度、授業態度による評価									
履修上の注意											
この授業では、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	チームビルド、各メンバーの役割を確認しゲーム制作の体制を確立する										
第2回	制作するゲームのネタを出すためにゲームを研究し理解する										
第3回	各チームが制作するゲーム作品をほかの学生にプレゼンテーションを実施する										
第4回	α版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う										
第5回	α版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う①										

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／ゲームプログラマーコース	
ゲームプログラミング応用 2	
第6回	α 版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う②
第7回	β 版としての作品制作を行う①
第8回	β 版としての作品制作を行う②
第9回	β 版としての作品制作を行う③
第10回	β 版のゲームをほかの学生や教員にプレイしてもらい感想を聞くなど完成具合を披露する
第11回	マスター版としてゲームの完成を目指す①
第12回	マスター版としてゲームの完成を目指す②
第13回	マスター版としてゲームの完成を目指す③
第14回	マスター版としてゲームの完成を目指す④
第15回	完成プレゼンを実施して完成したゲームを披露する