

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース											
ゲームワーク 1											
対象	1 年次	開講期	前期	区分	必修	種別	実習	時間数	60	単位	2
担当教員	染谷 論			実務経験	有	職種	ゲーム品質管理				
担当教員紹介											
株式会社ソニー・インタラクティブエンタテインメントにてゲームタイトルの品質管理・新人教育業務を4年半担当、その後スマートフォンゲームの運営・企画・品質管理・CS業務・ディレクター・プロデューサー等多岐に渡る経験を持つ。											
授業概要											
ゲーム関連ビジネスとして、ゲーム品質管理の業務について実践的に学ぶ。 デバッグとは何かを学び、ゲームの製作にはプログラマなどの技術者だけでなく、問題を発見することでその「開発」工程の支えになることを学ぶ。 また、ゲーム制作の流れを知ること、より現場の空気感を知ることが目的とする。 様々な権利関連の勉強も必要であることを学ぶ。 リモート対応での業務対応なども視野に入れた学びを実施する。											
到達目標											
ゲーム品質管理という職業とその意義について理解する。 ゲーム品質管理の実際の業務について学び、実践的な技能を育成する。											
授業方法											
学生ゲーム作品や市販ゲームを用いてデバッグ作業を行う。 最初期は課題練習として個人で動くが、チームで動くことが多いデバッグとなるため、後半は数人でグループを組んで作業を進行する。											
成績評価方法											
試験・課題 20% 課題の提出率・クオリティを総合的に評価 成果発表（口頭・実技） 45% 授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価 平常点 35% 積極的な授業参加度、授業態度による評価											
履修上の注意											
報連相などの基本はもちろんのこと、些細なことでも学生が教員に聞けるような空間を作ることが大事。 技能をしっかり学ぶことも大事だが、その技能や知識を周りに率先して教えることができるような人間性を育むこと。 理由のない遅刻・欠席は認めない 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											
実際に販売済みのゲームをデバッグしてもらうことも視野に入れているため、ある程度の機材準備が必要 講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。											
回数	授業計画										
第1回	学生とのコミュニケーション、デバッグ・デバッガーの基本的知識の教示										
第2回	デバッグ・デバッガーの基本的知識の教示、および復習										
第3回	ゲームデバッグの現場で発生し得る問題、およびその解決方法、文書作成の基礎										
第4回	法律にかかわる問題についての教示、および実際の事例紹介										
第5回	実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削（1）										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームビジネスコース	
ゲームワーク 1	
第6回	実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削(2)
第7回	実際にゲームをプレイして発生するバグ探し、およびバグレポートの作成練習、添削(3)
第8回	グループで動く際の模擬実習、およびその説明
第9回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(1)
第10回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(2)
第11回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(3)
第12回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(4)
第13回	基礎授業で学んだことの評価用試験、および解説
第14回	ゲーム業界(1)
第15回	ゲーム業界(2)