

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームプログラマー・ゲームプランナー共通											
卒業制作											
対象	2 年次	開講期	後期	区分	必修	種別	実習	時間数	240	単位	8
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											
専門学校卒業前の集大成として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。その後プログラマーはプログラミングを行いゲームの実装を行う。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											
各自の担当部分を完成させ、チームで1本のゲーム作品を完成させることが目標。 完成した作品は各自の就職作品の作品集（ポートフォリオ）に加える。 完成度によっては、「福岡ゲームコンテスト」「全国専門学校ゲームコンペティション」等のコンテストへの参加も検討する。											
授業方法											
各チームごとにチーム制作の作業を行う。定期的に、企画チェック、α版チェック、β版チェック、ファイナル版チェックを実施、教員が評価を行う。また、チームごとに、企画、プログラム、CGの担当教員をつけ、日々、企画・技術指導、進捗管理を行う。											
成績評価方法											
課題	75%	チーム制作で完成した作品、チーム運営の状況による評価									
平常点	25%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
履修上の注意											
チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。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。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。											
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	オリエンテーション、企画作業										
第2回	企画作業										
第3回	企画作業										
第4回	企画チェック										
第5回	企画チェック										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプログラマー・ゲームプランナー共通	
卒業制作	
第6回	α 版作業
第7回	α 版作業
第8回	α 版作業
第9回	α 版作業
第10回	α 版作業
第11回	α 版作業
第12回	α 版作業
第13回	α 版チェック
第14回	α 版チェック
第15回	β 版作業
第16回	β 版作業
第17回	β 版作業
第18回	β 版作業
第19回	β 版作業
第20回	β 版作業
第21回	β 版チェック
第22回	β 版チェック
第23回	マスタ版作業
第24回	マスタ版作業
第25回	マスタ版作業
第26回	マスタ版作業

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプログラマー・ゲームプランナー共通	
卒業制作	
第27回	マスタ版チェック
第28回	マスタ版チェック
第29回	プレゼンテーション
第30回	プレイ会