

2022年度 日本工学院専門学校											
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通											
ゲームプロジェクト基礎2											
対象	1 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	パグンタラン イチロ			実務 経験	有	職種	ゲームデザイン				
担当教員紹介											
元日本工学院蒲田校ゲームクリエイター科四年制の卒業生。学生時代に数々の賞を受賞し、Nintendo Switch向けのゲームを開発した。現在はインディーゲームクリエイターとして全世界に向けてゲームを開発している。ゲーム開発のプロセスを一通りすべてこなすことができる経験を生かし、プログラム・グラフィックの技術指導を担当している。											
授業概要											
前期の「ゲームプロジェクト基礎1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。 制作①にて前期のプログラム授業で学んだ「2Dゲーム」の企画を考案し、実際に制作・完成させる。 制作②ではオリジナルの2Dゲームを企画し、実際に制作・完成させる。 また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。											
到達目標											
前期「ゲームプロジェクト基礎1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身に付けた能力を駆使し、C++を用いて2Dゲームを完成させる。 ・C++を用いたオリジナル2Dゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用方法の理解											
授業方法											
個人とチームの両方で、実際にゲームを作成する。 リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業をおこなう。 仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。											
成績評価方法											
課題	50%	課題の提出、内容によって評価									
成果発表	10%	企画書のプレゼンの実施、内容によって評価									
平常点	40%	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											
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。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	「2Dゲーム」の企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる										
第2回	企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる										
第3回	個人個人で「2Dゲーム」の企画を実制作する										
第4回	個人個人で「2Dゲーム」の企画を完成させ、教員のチェックを受ける										
第5回	グループでオリジナルのゲームの企画を立案し、教員のチェックを完了させる										

2022年度 日本工学院専門学校	
ゲームクリエイター科／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース共通	
ゲームプロジェクト基礎2	
第6回	オリジナルゲームの仕様書を作成する
第7回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第8回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第9回	オリジナルゲームの α 版作成作業を行う
第10回	オリジナルゲームの α 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第11回	オリジナルゲームの β 版作成作業を行う
第12回	オリジナルゲームの β 版作成作業を行う
第13回	オリジナルゲームの β 版を完成させ、教員のチェックを受ける
第14回	プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う
第15回	全体の振り返り