2023年度　日本工学院八王子専門学校

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

ゲームデザイン基礎２

対象	1　年次	開講期	後期	区分	必	種別	講義+演習	時間数	30	単位	2
担当教員	山田健太・石川健二			実務経験	有	職種	ゲームプランナー・ディレクター				

授業概要

ゲーム制作に必要な仕様書作成の技法や、チームでゲームを作るための基礎知識を身につけます。また、プログラムの授業と連携して実際にゲーム制作を行います。

到達目標

仕様書に必要な項目を理解し、実際に作成できるようになる。チームでゲームを作るためには、何を準備する必要があるかが理解できる。

授業方法

座学と個人・グループワークにて構成する。

成績評価方法

課題：50%課題の提出、内容によって評価する。　平常点：50%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

授業中はメモを取ること。適宜資料を配布するが、口頭のみの説明もあるので注意して聞くこと。万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の４分の３以上出席しない者は評価を受けることができないので注意すること。

教科書教材

毎回レジュメ・資料を配布する。

回数	授業計画
第1回	授業概要の説明
第2回	有名なゲームがどのような要素で構成されているのか考える
第3回	仕様書に必要な画面遷移とレイアウトを実際に作成する①

2023年度　日本工学院八王子専門学校	
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	
ゲームデザイン基礎２	
第4回	仕様書に必要な画面遷移とレイアウトを実際に作成する②
第5回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第6回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第7回	プログラムの授業で作成したシューティングゲームの改造案をチームで考える
第8回	システムを仕様書に書き起こすための手法の説明
第9回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす①
第10回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす②
第11回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす③
第12回	チームで考えた改造案を実際に仕様書として書き起こす④
第13回	制作を進めるためのタスク管理とスケジュール作成の方法を学ぶ①
第14回	制作を進めるためのタスク管理とスケジュール作成の方法を学ぶ②
第15回	制作したゲームの発表会