

|                                                                                                                                                                                        |                |                                                      |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|------------------------------------------------------|----|------|----|----|----------|-----|-----|----|---|
| 2023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                                                                                                                                                       |                |                                                      |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 卒業制作                                                                                                                                                                                   |                |                                                      |    |      |    |    |          |     |     |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                     | 2 年次           | 開講期                                                  | 通年 | 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。<br>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。<br>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<br>平常点                                                                                                                                                                              | 75%<br>25%     | 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<br>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<br>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         |                                                      |    |      |    |    |          |     |     |    |   |

| 2023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 |         |
| 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／ゲームプランナー・ゲームプログラマーコース |           |
| 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      |