

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームプログラマーコース
授業科目	実践実習 1 A
必選	必
年次	2年次
実施時期	前期
種別	実習
時間数	120
単位数	4
担当教員	幸田 健志 他
実務経験	有
実務経験職種	ゲームデザイナー
授業概要	各個人がテーマを決めて深掘りし、発表を行う。
到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. テーマを決めて深掘りすること 2. 深掘りしたテーマをプログラムに落とし込むこと 3. 伝わりやすいプレゼンテーションを行うこと
授業方法	<ul style="list-style-type: none"> - 各授業ごとに4人から5人が発表を行う - 学期内に一人当たり2回発表を行う
成績評価方法	学生による相互評価と教員による判断
履修上の注意	
教科書・教材	

授業計画

第1回	オリエンテーション / テーマ決め
第2回	第1巡目 発表①
第3回	第1巡目 発表②
第4回	第1巡目 発表③
第5回	第1巡目 発表④
第6回	第1巡目 発表⑤
第7回	第1巡目 発表⑥
第8回	第1巡目 発表⑦
第9回	第2巡目 発表①
第10回	第2巡目 発表②
第11回	第2巡目 発表③
第12回	第2巡目 発表④
第13回	第2巡目 発表⑤
第14回	第2巡目 発表⑥
第15回	第2巡目 発表⑦