

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 2 A
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
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	小規模のゲームを短期で複数制作し、開発力を身につける。
到達目標	1. 各自の担当部分を完成させ、チームでゲーム作品を完成させること 2. スケジュール管理を行い、期限内に作品を完成させること 3. GitHubを利用して、適切にファイル共有を行うこと
授業方法	- 各チームごとに制作の作業を行う - 学期中に3作品を作り上げる - チームごとに担当教員が、日々、企画・技術指導、進捗管理を行う - 制作終了時には学生によるプレイ会を行う
成績評価方法	プレイ会での学生による相互評価と、チーム内での貢献度により評価を行う
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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。
教科書・教材	各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。

授業計画	
第1回	第1回目 制作 ① 企画
第2回	第1回目 制作 ② α 版
第3回	第1回目 制作 ③ β 版
第4回	第1回目 プレイ会
第5回	第2回目 制作 ① 企画
第6回	第2回目 制作 ② α 版
第7回	第2回目 制作 ③ β 版
第8回	第2回目 プレイ会
第9回	第3回目 制作 ① 企画
第10回	第3回目 制作 ② 企画
第11回	第3回目 制作 ③ α 版
第12回	第3回目 制作 ④ β 版
第13回	第3回目 制作 ⑤ ブラッシュアップ
第14回	第3回目 制作 ⑥ ブラッシュアップ
第15回	第3回目 プレイ会