

学科名	ゲームクリエイター科四年制
コース名	ゲームプランナーコース
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	チームまたは個人で小規模のゲームをごく短期で制作し、開発力を身につける。
到達目標	ごく短時間でゲームのプロトタイプを完成させられるようになること
授業方法	- 各チームごとにチーム制作の作業を行う - 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により評価を行う
履修上の注意	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	ラピッド開発①
第2回	ラピッド開発②
第3回	ラピッド開発③
第4回	ラピッド開発④
第5回	ラピッド開発⑤
第6回	ラピッド開発⑥
第7回	ラピッド開発⑦
第8回	ラピッド開発⑧
第9回	ラピッド開発⑨
第10回	ラピッド開発⑩
第11回	ラピッド開発⑪
第12回	ラピッド開発⑫
第13回	ラピッド開発⑬
第14回	ラピッド開発⑭
第15回	ラピッド開発⑮