

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプランナーコース
授業科目	実践実習 1 B
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	村田 修 他
実務経験	有
実務経験職種	プログラマ
授業概要	卒業制作として、ゲームをチームまたは個人で制作する。
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
授業方法	- 各チームごとに制作の作業を行う - チーム・個人ごとに担当教員が、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、卒業展での反応により評価を行う
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	オリエンテーション
第2回	企画①
第3回	企画②
第4回	企画③
第5回	α 版制作①
第6回	α 版制作②
第7回	α 版制作③
第8回	β 版制作①
第9回	β 版制作②
第10回	β 版制作③
第11回	β 版制作④
第12回	ブラッシュアップ①
第13回	ブラッシュアップ②
第14回	ブラッシュアップ③
第15回	完成プレイ会

学科名	ゲームクリエイター科
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 B
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	村田 修 他
実務経験	有
実務経験職種	プログラマ
授業概要	卒業制作として、ゲームをチームまたは個人で制作する。
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
授業方法	- 各チームごとに制作の作業を行う - チーム・個人ごとに担当教員が、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、卒業展での反応により評価を行う
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	オリエンテーション
第2回	企画①
第3回	企画②
第4回	企画③
第5回	α 版制作①
第6回	α 版制作②
第7回	α 版制作③
第8回	β 版制作①
第9回	β 版制作②
第10回	β 版制作③
第11回	β 版制作④
第12回	ブラッシュアップ①
第13回	ブラッシュアップ②
第14回	ブラッシュアップ③
第15回	完成プレイ会