

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームビジネスコース
授業科目	ゲームビジネス4
必選	必
年次	2年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	60
単位数	4
担当教員	染谷 諭
実務経験	有
実務経験職種	ゲーム品質管理
授業概要	<p>ゲーム関連ビジネスとして、ゲーム品質管理の業務について実践的に学ぶ。デバッグとは何かを学び、ゲームの製作にはプログラマなどの技術者だけでなく、問題を発見することでその「開発」工程の支えになることを学ぶ。</p> <p>また、ゲーム制作の流れを知ることで、より現場の空気感を知ることが目的とする。様々な権利関連の勉強も必要であることを学ぶ。リモート対応での業務対応なども視野に入れた学びを実施する。</p>
到達目標	<p>ゲーム品質管理という職業とその意義について理解する。</p> <p>ゲーム品質管理の実際の業務について学び、実践的な技能を育成する。</p>
授業方法	<p>学生ゲーム作品や市販ゲームを用いてデバッグ作業を行う。</p> <p>最初期は課題練習として個人で動くが。チームで動くことが多いデバッグとなるため、後半は数人でグループを組んで作業を進行する。</p>
成績評価方法	<p>試験・課題 20% 課題の提出率・クオリティを総合的に評価</p> <p>成果発表 45% 授業で学んだ内容、習得したスキルをまとめた成果報告書による評価</p> <p>平常点 35% 積極的な授業参加度、授業態度による評価</p>
履修上の注意	<p>コミュニケーションを密に行う授業とする。報連相などの基本はもちろんのこと、些細なことでも学生が教員に聞けるような空間を作ることが大事。技能をしっかりと学ぶことも大事だが、その技能や知識を周りに率先して教えることができるような人間性を育むこと。理由のない遅刻・欠席は認めない。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。</p>
教科書・教材	<p>実際に販売済みのゲームをデバッグしてもらうことも視野に入れているため、ある程度の機材準備が必要。</p> <p>講義に使用したスライド、資料の一部をGoogle Classroomを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。</p>

授業計画	
第1回	前期のふりかえり、後期オリエンテーション
第2回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(1)
第3回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(2)
第4回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(3)
第5回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(4)
第6回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(5)
第7回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(6)
第8回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(7)
第9回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(8)
第10回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(9)
第11回	グループワーク デバッグの実践と経験の蓄積(10)
第12回	評価用試験、および解説
第13回	業界最新動向(1)
第14回	業界最新動向(2)
第15回	後期のまとめ