

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	クリエイティブゼミ 2
必選	選
年次	4年次
実施時期	後期
種別	講義+演習
時間数	30
単位数	2
担当教員	栗山 貴嗣
実務経験	有
実務経験職種	エンジニア
授業概要	ハードウェアの持つ制約と表現力を理解し、ハードウェアならではの表現ができるようになることを目的として、ディスプレイを用いないエンタテインメントシステムの製作を行う
到達目標	1. マイコンの入出力を用いて作品を作れるようになること 2. ディスプレイを使わずにエンタテインメントシステムを作れるようになること
授業方法	- 各自作品制作を行い、作品を撮影した写真・動画を提出する - 教員が作品をチェックして次回講義でフィードバックする - 完成品は学生間で相互フィードバックする
成績評価方法	以下の2つの評価課題により成績を決定する - 組み込みシステム - エンタメシステム
履修上の注意	カッターナイフなどの刃物を使う場面もあることから、安全には十分に配慮すること
教科書・教材	毎回レジュメ・資料を配布する。

授業計画	
第1回	組み込みシステム製作①
第2回	組み込みシステム製作②
第3回	組み込みシステム製作③
第4回	組み込みシステム製作④
第5回	組み込みシステム製作⑤
第6回	組み込みシステム製作⑥
第7回	エンタメシステム製作①
第8回	エンタメシステム製作②
第9回	エンタメシステム製作③
第10回	エンタメシステム製作④
第11回	エンタメシステム製作⑤
第12回	エンタメシステム製作⑥
第13回	エンタメシステム製作⑦
第14回	エンタメシステム製作⑧
第15回	相互評価・振り返り