

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	クリエイティブゼミ 1
必選	選
年次	4年次
実施時期	前期
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表現力と制約を理解しながら、視野を広め、次世代のエンタテインメントシステムを発想できるクリエイターを育成することを目的として、ゲーム筐体やオリジナルのハードウェアを作るための方法について学ぶ
到達目標	1. 力のかかる方向を意識しながら、安定した筐体を作れるようになること 2. モーターのような駆動系を組み込んでも、安定した筐体を作れるようになること 2. 組み込みシステムを使って、簡単な入出力ができるようになること
授業方法	- 要所要所で講義を行い、感覚的に理解していたものの学術的背景を学ぶ - 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	3つの評価課題により成績を決定する
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	講義： 道具の使い方 製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第2回	製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第3回	講義： 機構 製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第4回	製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第5回	講義： 構造力学 製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第6回	製作： コロコロ装置（ビー玉転がる）
第7回	講義： モーターとギアボックス 製作： コロコロ装置（モーターで駆動する）
第8回	製作： コロコロ装置（モーターで駆動する）
第9回	製作： コロコロ装置（モーターで駆動する）
第10回	製作： コロコロ装置（モーターで駆動する）
第11回	製作： コロコロ装置（モーターで駆動する）
第12回	講義： マイコン、出力デバイス 製作： 組み込みシステム、出力実験
第13回	講義： マイコン、出力デバイス 製作： 組み込みシステム、入出力連携
第14回	製作： 組み込みシステム、出力実験
第15回	相互評価・振り返り