

日本工学院八王子専門学校		開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	クリエイティブリサーチ 1	
科目基礎情報						
開設学科	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		開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義			
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。					
担当教員情報						
担当教員	勝部麻季人			実務経験の有無・職種	有・プログラマー	
学習目的						
HTML5は今やWebサイトを開発するにとどまらない。ゲームにおいても例外ではなく3DやVR、スマートフォンやPC向けのネイティブアプリケーションの開発も可能だ。またクライアントのみならず昨今ではサーバ側の開発にJavaScriptを用えるケースも少なくない。今後のスタンダードとなる可能性を秘めた技術をいち早く習得するとともに、ネットワークを利用したゲーム開発に活かすことを目的とする。 具体的には、授業計画に示す内容について学ぶ。						
到達目標						
・HTML5の各種機能やAPIの理解と応用 ・HTML/CSS/JavaScriptのそれぞれの役割の理解と応用 ・Node.jsの利用方法の習得 ・クライアント・サーバ構成におけるネットワーク技術の理解						
教育方法等						
授業概要	プログラミングに限らず技術を習得するためには、実際に自分の手を動かさなければ決して身に付けることは出来ない。講師が行った説明やコーディングをただ眺めるだけではなく、積極的に理解に努め自分のプロジェクトに活かすにはどうすればよいか思慮し、リファクタリングや工夫を加えることを常に意識して取り組む。また実際の開発現場で行われている流れを意識し進行する。何かを開発する前には必ず要件定義やチケットなどの前準備を行い、開発中は常にバージョン管理システムを利用する。					
注意点	授業で使用したプログラムや資料はすべてGitHubへ公開する。原則として前回の授業を理解していることを前提として進めるため、欠席した場合は必ずGitHub上に公開されている情報に目を通し理解に務める。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることが出来ない。					
評価方法	種別	割合	備 考			
	試験・課題	0%				
	小テスト	80%	全4回の小テストを行う（期限内であれば後日の提出も可）			
	レポート	0%				
	成果発表表 （口頭・実技）	0%				
	平常点	20%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する			
授業計画（1回～12回）						
回	授業内容		各回の到達目標			
1回	サーバ環境の準備		前年度の内容を復習し、実習に利用するサーバ環境を準備する			
2回	対戦ゲーム制作 - 1		ECMAScriptの基本的な文法や利用方法について理解する			
3回	対戦ゲーム制作 - 2		<audio> <video>などアセットの利用方法、またWebStorageについて理解する			
4回	対戦ゲーム制作 - 3		<canvas>による描画処理について理解する			
5回	対戦ゲーム制作 - 4		WebGLを利用した3Dの描画処理について理解する（A-FRAMEを利用）			
6回	対戦ゲーム制作 - 5		Node.jsの基本的な概念、利用方法を理解する			
7回	対戦ゲーム制作 - 6		Node.js / Socket.ioを用いたリアルタイム通信の基本的な概念、利用方法を理解する			
8回	対戦ゲーム制作 - 7		Node.js / Socket.ioを用いクライアント間で情報を同期させる術を理解する			
9回	対戦ゲーム制作 - 8		Node.js / Socket.ioとゲームサーバの連携について理解する			
10回	チーム制作1		自ら要件定義、タスクの洗い出しを行い開発の上流工程について理解を深める			
11回	チーム制作2		バージョン管理システム、チケットを利用した開発について理解を深める			
12回	まとめ		前期授業の振り返りを行う			

日本工学院八王子専門学校	開講年度	2019年度（平成31年度）	科目名	クリエイティブリサーチ 1	
科目基礎情報					
開設学科	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	開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	選択	時間数	45時間
単位数	3単位	授業形態	講義		
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	白石 マミ		実務経験の有無・職種	有・ゲームシナリオ	
学習目的					
ゲーム業界では、ゲーム制作の現場だけでなく、営業・販売・広報、全ての部署でゲームに関する基本的知識と教養が必要不可欠である。 また、チームでプロジェクトを進めることが多いため、社会人として協調性やコミュニケーション能力も身につけなければならない。 この授業では、ゲーム業界で働くための知識と教養、社内で円滑に作業を進めるためのコミュニケーション能力、さらに企画会議や社外での営業や交渉に必要なプレゼン力などを身につけ、基本的かつ応用の効くビジネススキルを養うことを目的とする。					
到達目標					
前期では、ゲームに関する基本的な知識を学びながら、社会人として必要とされるコミュニケーション能力や文章力を強化する。 ・ゲーム会社における各部署の職務や、求められている適性やスキルを理解できるようになる。 ・就活に役立つ履歴書の書き方や、面接で対応できる知識や教養を身につける。 ・企画書を書き、実際に自分でゲームを作ること、ゲーム制作の実践的な知識を身につける。 ・学生同士、自由に意見を言い合うことで、コミュニケーション能力を引き上げる。					
教育方法等					
授業概要	座学だけでなくゲーム制作などの実習を織り交ぜて授業を進めることにより、インプットとアウトプットを交互に繰り返し、効率的に実践的な知識を身につけていく。				
	なかでもゲーム制作の実習では、登場人物のセリフを考えることで発想力を養い、クリエイティブな地頭を作る。 また要素所でチームを作り、生徒同士が意見を言い合うディスカッションの場を多く取り入れていく。				
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じた復習や予習を心がける。社会人として正しいルールや態度を身につけるため、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておく。ただし、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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	25%	課題の提出、内容によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	50%	企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する		
	平常点	25%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	オリエンテーション		ゲーム業界の基本的な知識、ゲーム会社が必要としている人物像を知る。		
2回	履歴書を書いてみよう		履歴書を書く事により、基本的な文章能力の強化と客観的に自分を見られるようになる。		
3回	企業に対するアプローチ		就活に向けて企業にどのようなアプローチをすれば良いか、具体的な方法について学ぶ。		
4回	ゲームを作ってみよう		ティラノビルダーをDLし、簡単なゲームを作ることによってゲームに対する理解を深める。		
5回	ゲーム制作演習		ティラノビルダーで、指示されたシチュエーションでセリフを考える。（課題）		
6回	ジャンルを理解する		同じ開発ソフトでも、ジャンルにより全く違うゲームになることを学ぶ。		
7回	ゲーム企画書をつくる		ティラノビルダーで作るゲームの企画書を作り、企画提案に効果的な文章力を学ぶ。		
8回	ゲームの演出を学ぶ		企画書を元に自分の企画したゲームのオープニングを作り、効果的な演出方法を学ぶ。		
9回	ストーリーを学ぶ		企画したゲームを第一章まで作成し、人の関心を引き付ける話の進め方を学ぶ。		
10回	プレゼンテーション		前回の授業を踏まえゲームをブラッシュアップし、他者にプレゼンテーションする。		
11回	ゲームを評価		ディスカッションで得た客観的な意見を参考に自作ゲームの問題点を明らかにし、自身の課題を見つける。		
12回	まとめ		前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。		