

| | | | | | |
|--|---|---|------------------------|--------------|------|
| 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2 | |
| 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 | | | | | |
| <p>昨今、サーバが原因となり計画通りローンチできないタイトルが相次いでいる。本講義ではサーバ側の開発手法の応用的な内容を学ぶとともに、標準的な開発スタイルを学ぶ。バージョン管理システムが存在しないプロジェクトはもはや存在しないと言っても過言ではない。またMVCモデルを利用したサーバ側のフレームワークはすでに10年以上利用されている。バージョン管理システムとして代表的なGitを、MVCフレームワークは容易に習得が可能な学習用の物を採用する。具体的には、授業計画に示す内容について学ぶ。</p> | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| <ul style="list-style-type: none"> ・ LAMP環境の開発手法の理解 ・ MVCモデルの理解 ・ MVCフレームワークを利用した開発手法の理解 ・ バージョン管理システム、チケットを利用した開発手法の習得 | | | | | |
| 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 | 0% | | | |
| | レポート | 0% | | | |
| | 成果発表表 (口頭・実技) | 80% | 成果発表会の内容を評価する | | |
| | 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 | Git応用 | バージョン管理システムのブランチとマージについて理解する | | | |
| 3回 | ゲームサーバ構築 - 1 | テンプレートエンジン「Smarty」の利用方法とViewの概念について理解する | | | |
| 4回 | ゲームサーバ構築 - 2 | PDOを用いたデータベースの操作を通じModelの概念について理解する | | | |
| 5回 | ゲームサーバ構築 - 3 | RESTfulAPIの開発を通じControllerの概念について理解する | | | |
| 6回 | チーム制作 - 1 Scrum | Scrumの基本的な考え方について理解する | | | |
| 7回 | チーム制作 - 2 バックログ | 企画内容からバックログの作成方法について理解する | | | |
| 8回 | チーム制作 - 3 タスク分解 | 企画内容をタスクに分解しチケット化する手法について理解する | | | |
| 9回 | チーム制作 - 4 ブランチ | git-flowを意識したブランチ計画について理解する | | | |
| 10回 | チーム制作 - 5 PM | スプリント通り開発が進行しているかバーンダウンチャートの作成を通して理解する | | | |
| 11回 | チーム制作 - 6 デバッグ | デバッグ時のチケットの扱い方について理解する | | | |
| 12回 | まとめ | プレゼン会を実施、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2 | |
| 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 | 村中 智裕 | 実務経験の有無・職種 | 有・3DCGアニメーター | | |
| 学習目的 | | | | | |
| ゲームPVなどの動画作成に必須スキルである動画編集や画面を盛り上げる為のエフェクト、BGM又はSEの入れ方、タイトルロゴなどのアニメーションの作成方法を理解し習得することを学習目的とする。 | | | | | |
| 到達目標 | | | | | |
| After Effectsの基礎を理解し、学んだことを応用して個人での動画作成が可能になる。 ・学科内で制作しているゲームPVの制作が可能になる。 ・動画制作における編集や音の合わせ方を理解する。 ・簡単なキャラクターアニメーションやエフェクト足しが可能になる。 | | | | | |
| 教育方法等 | | | | | |
| 授業概要 | スキル取得の為に常に実習授業で構成する。授業終わりに1日の成果を毎週提出すること。 After Effects上で使用する素材を作成する為にPhotoshopも使用。 | | | | |
| 注意点 | 授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールを身に付ける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、必ず確認しておくこと。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 | 20% | 提出課題を評価する | | |
| | 小テスト | 0% | | | |
| | レポート | 0% | | | |
| | 成果発表 (口頭・実技) | 0% | | | |
| | 平常点 | 80% | 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 | 基本操作/マスク① | After Effectsの操作を理解する。キャラクターの組み立て方法を知る。 | | | |
| 2回 | 基本操作/マスク② | 組み立てたキャラクターのアニメーション作成方法を知る。 | | | |
| 3回 | 場面アニメーション① | 写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。 | | | |
| 4回 | 場面アニメーション② | 写真を使ってエフェクトを足した動画の作成方法を知る。 | | | |
| 5回 | エフェクト作成 | 多用されるエフェクトの作成 | | | |
| 6回 | 実写合成・エフェクト/SE差し込み | 動画に対してエフェクトを足せるようになる。 | | | |
| 7回 | ロゴアニメーション① | ロゴアニメーションの作成方法を知る。 | | | |
| 8回 | ロゴアニメーション② | ロゴアニメーションの作成方法を知る。 | | | |
| 9回 | 絵コンテ | 動画制作の上でカメラワークを理解する。 | | | |
| 10回 | 動画制作1 | これまでの応用で1～3分程度の動画を作成する。 | | | |
| 11回 | 動画制作2 | これまでの応用で1～3分程度の動画を作成する。 | | | |
| 12回 | まとめ | 前期の授業の振り返りを行う。 | | | |