

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	プロジェクトプランニング3	
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 ゲームプランナーコース ゲームCGデザイナーコース	開設期	前期
対象年次	4年次	科目区分	必修	時間数	45時間
単位数	1単位	授業形態	実習		
教科書/教材	各自のノートPCで作業、オリエンテーションで概要資料配布。				
担当教員情報					
担当教員	吉富 賢介、水溜 星河 他		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー・ゲームCGデザイナー	
学習目的					
これまでの1・2・3年次の制作経験をふまえ、東京ゲームショウ出展またコンテスト受賞を目指す、オリジナルゲーム作品のための企画作業を行う。 ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得のための準備・企画作業 ・制作計画の作成・スケジュール管理などの制作進行のノウハウ獲得 ・教員へのプレゼンテーション・フィードバックによる学び					
到達目標					
東京ゲームショウ出展またコンテスト受賞を視野に入れた、オリジナルゲーム作品制作のための企画また必要に応じてプロトタイプの完成までが目標。「日本ゲーム大賞アマチュア部門」「U-22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの応募・受賞に向けた対策も行う。					
教育方法等					
授業概要	各チームごとにチーム制作の企画作業を行う。 企画作業を行うための準備として、役割分担の決定、チームメンバーによるアイデア出しを行う。 定期的に、企画チェックを実施、教員が評価を行う。 また、チームごとに、日々、企画・技術指導、進捗管理を行う。				
注意点	チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	75%	チームで制作した作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	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1		チームメンバーとの顔合わせを行い、メンバーの役割分担などを決める。		
2回	オリエンテーション2		決定した役割分担を踏まえ、チーム全体で制作するゲームについての企画検討を行う。		
3回	ゲームプランニング1		プランナーを中心としてゲームのアイデア出しを行い、メンバーでゲームの企画案を整える。		
4回	ゲームプランニング2		プランナーを中心に企画案をまとめ、制作するゲームの企画案を作成する。		
5回	ゲームプランニング3		プランナーを中心に、企画案を完成させる。		
6回	企画チェック		教員による企画チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
7回	仕様の洗い出し		企画書から仕様を洗い出し、タスクを明確化する。		
8回	担当者のタスク割り当て		先に決めた役割分担に応じて、タスク割り振りの作業を行う。		
9回	制作スケジュールの調整		割り振られたタスクについて、α版、β版、Final版の制作スケジュールを決定する。		
10回	企画調整・制作準備1		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		
11回	企画調整・制作準備2		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		
12回	企画調整・制作準備3		各役割で、企画の調整、α版開発に向けた準備、プロトタイプ制作などを行う。		