

|                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                         |      |                                                  |            |                     |            |  |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|--------------------------------------------------|------------|---------------------|------------|--|
| 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                 | ゲームプロジェクト5 |  |
| 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<br>ゲームプランナーコース<br>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およびコンテスト受賞、また就職活動にも活用できるオリジナルゲーム作品を1本制作することで、プロジェクト運営について学ぶ。これまでに学んだゲーム制作のための技術の全てを動員し、ゲームを企画・制作し完成させる。<br>・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得<br>・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<br>・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<br>・git、backlogなど、開発支援ツールの習得 |                                                                                                                                                                                         |      |                                                  |            |                     |            |  |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                         |      |                                                  |            |                     |            |  |
| 各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品を完成させることが目標。完成した作品は各自の就職作品の作品集（ポートフォリオ）に加える。完成度によっては、「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作業を行う。<br>コンテストのスケジュールに伴い、前年度2月から企画スタートするチーム、4月からスタートするチームに分かれる。<br>定期的に、企画チェック、α版チェック、β版チェック、ファイナル版チェックを実施、教員が評価を行う。<br>また、チームごとに、企画、プログラム、CGの担当教員をつけ、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<br>(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                                                                                                                                                                                                                                                                  | ゲーム大賞向け作品βチェック                                                                                                                                                                          |      | 2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班はβ版チェックを通過させる。           |            |                     |            |  |
| 2回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品αチェック                                                                                                                                                                           |      | 4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班はαチェックを通過させる。       |            |                     |            |  |
| 3回                                                                                                                                                                                                                                                                  | ゲーム大賞向け作品Fチェック                                                                                                                                                                          |      | 「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。             |            |                     |            |  |
| 4回                                                                                                                                                                                                                                                                  | ゲーム大賞向け作品応募対応                                                                                                                                                                           |      | 「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。                   |            |                     |            |  |
| 5回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品β制作作業                                                                                                                                                                           |      | 「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる。 |            |                     |            |  |
| 6回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品β制作作業                                                                                                                                                                           |      | 「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う。                |            |                     |            |  |
| 7回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品βチェック                                                                                                                                                                           |      | 「U-22」向け作品のβチェックを通過させる。                          |            |                     |            |  |
| 8回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品F版制作作業                                                                                                                                                                          |      | 「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目を確定する。         |            |                     |            |  |
| 9回                                                                                                                                                                                                                                                                  | U-22向け作品F版制作作業                                                                                                                                                                          |      | 「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。           |            |                     |            |  |
| 10回                                                                                                                                                                                                                                                                 | U-22向け作品F版制作作業                                                                                                                                                                          |      | 「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。           |            |                     |            |  |
| 11回                                                                                                                                                                                                                                                                 | U-22向け作品F版チェック                                                                                                                                                                          |      | 「U-22」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる。              |            |                     |            |  |
| 12回                                                                                                                                                                                                                                                                 | U-22向け作品応募対応                                                                                                                                                                            |      | 「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる。                    |            |                     |            |  |