

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	ゲームプログラミング応用実習 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	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 他		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
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制作を通し、より高度なゲームプログラミングスキルを習得する。 ・ゲームプログラムまた、システムプログラム等、ゲームに必要な様々なプログラミングスキルの習得 ・作品制作を通したスケジュール管理などマネジメントスキルの習得 ・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 ・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、ゲーム作品の完成、またプログラム作品の完成を目標とする。完成した作品は各自の作品集（ポートフォリオ）とし、就職活動に活用する。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	制作の作業を行う。主として、プログラマとしてエンジニアリング作業を行う。 コンテストのスケジュールに伴い、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。また、プログラム担当の教員による、企画・技術指導をうけ、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	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。		