

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ＣＧデザイン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	135時間
単位数	9単位	授業形態	講義		
教科書/教材	実習室PCで作業を行う。資料は適宜配布する。				
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制作を通し、より高度なＣＧデザインスキルを習得する。 ・目指す職種にあわせたゲームＣＧ制作スキルの習得 ・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					
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	制作の作業を行う。主として、ＣＧデザイナーとしてゲームに必要なＣＧ制作作業を行う。 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～１７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の確定。		
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。		
１２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。		
１３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。		
１４回	東京ゲームショウ展示版作業		東京ゲームショウ展示版向け版の制作。修正、ブラッシュアップ項目の確定。		
１５回	東京ゲームショウ展示版作業		東京ゲームショウ展示版向けの制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。		
１６回	東京ゲームショウ展示版作業		東京ゲームショウ展示版向けの制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける。		
１７回	東京ゲームショウ展示版作業		東京ゲームショウ展示版向けの制作（修正、ブラッシュアップ）を完成させる。		