

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	作品制作 4
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 ゲームサウンドコース	開設期 後期
対象年次	3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				
<p>これまでの1・2年次の制作経験をふまえ、その制作技術・知識を生かした、オリジナルゲーム作品の制作を行う。また就職活動に必要な作品の制作も兼ねる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習によるプログラム、プランニング、CG技術習得 ・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 ・git、backlogなど、開発支援ツールの習得 				
到達目標				
<p>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、「全国専門学校ゲームコンペティション」「福岡ゲームコンテスト」等のコンテストへの参加も検討する。また学内で実施する卒業制作展等の企業向けイベントにおける展示出品も検討する。</p>				
教育方法等				
授業概要	ゲーム制作の作業を行う。 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、担当教員が評価を行う。また、日々、企画・技術指導、進捗管理も行う。			
注意点	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。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、企画作業	制作班の発表、オリエンテーションを実施。制作班で企画作業を開始する。		
2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。		
3回	α版作業	各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う。		
4回	α版作業	各班で作業分担し、α版を完成させるための作業を行う。		
5回	α版チェック	教員によるα版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
6回	β版作業	各班で作業分担し、β版を完成させるための作業を行う。		
7回	β版作業	各班で作業分担し、β版を完成させるための作業を行う。		
8回	β版チェック	教員によるβ版チェックを実施する。承認されるまでチェックを続ける。		
9回	F版作業	各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。		
10回	F版作業	各班で作業分担し、F版に向けて追加作業、ブラッシュアップ作業を行う。		
11回	F版チェック	教員によるファイナル版チェックを実施する。最終的な成績評価も実施する。		
12回	プレゼンテーション	完成作品のプレゼンテーションを実施する。		