

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実習 1	
<b>科目基礎情報</b>					
開設学科	ゲームクリエイター科	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	2年次	科目区分	必修	時間数	90時間
単位数	3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。				
<b>担当教員情報</b>					
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		
<b>学習目的</b>					
オリジナルゲーム作品制作を通し、ゲームプログラマーに必要なスキルを習得する。 ・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					
<b>到達目標</b>					
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も検討する。					
<b>教育方法等</b>					
授業概要	各チームごとにチーム制作の作業を行う。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。 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		
	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		
<b>授業計画（1回～12回）</b>					
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。			
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。			