

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
科目基礎情報					
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	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					
チームまたは個人で、オリジナルゲーム作品の制作を行う。 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、チームで協力してゲームを企画・制作し完成させる。 ・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					
各自の担当部分を完成させ、チームで1本の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参加も検討する。					
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。 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。 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、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。				
	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		
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。		

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	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科		コース名	ゲームプランナーコース		開設期	前期
対象年次	2年次		科目区分	必修		時間数	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							
オリジナルゲーム作品の制作を行う。これまでに学んだゲーム制作のための技術・知識の全てを動員しゲームを企画・制作し完成させる。							
・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							
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参加も検討する。							
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%	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				
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」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」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」作品も「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			「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。			