

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	ゲームプロジェクト2
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CGデザイナーコース ゲームサウンドコース	開設期	後期
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。				
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CGデザイナー	
学習目的					
チームを組み、オリジナルゲーム作品を1本制作することで、プロジェクト運営について学ぶ。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、「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。					
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。 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。				
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	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する。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。		

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	ゲームプロジェクト 2	
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	ゲームビジネスコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	選択	時間数	90時間
単位数	3単位	授業形態	実習		
教科書/教材	使用したスライド、資料の一部をGoogle Driveを通じて共有する。その他参考資料は講義中に指示、助言する。				
担当教員情報					
担当教員	平林久和、吉田直史		実務経験の有無・職種	有・ゲームアナリスト、ゲーム会社経営者	
学習目的					
ゲームビジネスの全容を俯瞰的かつ統合的に理解するためにプロジェクト（個別・合同ワーク）を行う。 各自で検討し教員とともに設定したプロジェクト（個別・合同ワーク）を行う中で、ゲームを取り巻くビジネスについて理解し、ゲーム制作会社の経営、デジタルマーケティング、デバッグ、オンラインゲームの運営、e-スポーツビジネスの運営など、業界の最先端の「ゲームビジネス」の現在を認識・理解する。					
到達目標					
各々が設定したプロジェクトを完成させることが最低限の目標である。（未完成の場合においては、次回以降にどのように生かすかを考察する。）可能な限り、コンテストへの応募や、就職活動のための作品となるような質の高いアウトプットを行うことも目標として設定する。					
教育方法等					
授業概要	各自がゲームビジネスの理解を深めるためのプロジェクトを行う。 作業計画に基づいて適宜教員によるチェックをうけ作業を行う。				
注意点	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。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。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	20%	試験と課題を総合的に評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	30%	授業時間内に行われる発表方法、内容について評価する		
	平常点	50%	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	プロジェクトオリエンテーション		実習のオリエンテーション、アウトプットのテーマ設定		
2回	プロジェクトテーマチェック		テーマ設定および作業計画を確認し、プロジェクト内容について決定する。		
3回	α版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。		
4回	α版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。		
5回	α版チェック		教員によるα版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。		
6回	β版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。		
7回	β版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。		
8回	β版チェック		教員によるβ版チェック（中間チェック）を実施。状況に応じてテーマ変更や作業計画変更を行う。		
9回	F版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。		
10回	F版作業		各自設定したテーマと計画に応じた作業を行う。最終プレゼンのためのブラッシュアップ作業を行う。		
11回	F版チェック		教員による最終チェックを実施する。また学生同士によるチェックも行う。		
12回	プレゼンテーション		各自プロジェクトのプレゼンテーションを実施する。		