

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基礎演習 2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名		開設期	後期
対象年次	1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	なし（各自のノートPCを使用）				
担当教員情報					
担当教員	吉富賢介		実務経験の有無・職種	有・ゲームプランナー	
学習目的					
前期の「ゲームプロジェクト基礎演習1」を通して学んだゲーム制作の流れを元に、実際のチーム制作を体験する。 制作①にて前期のプログラム授業で学んだ「追いかっこ」のアレンジ企画を考案し、実際に制作・完成させる。 制作②ではオリジナルの2Dアクションゲームを企画し、実際に制作・完成させる。 また、その制作過程において、仕様書、スケジュールなどの必要書類を作成・運用する。					
到達目標					
前期「ゲームプロジェクト基礎演習1」及び、その他、プログラム、プランニング、グラフィック授業で身に付けた能力を駆使し、C#を用いて2Dのアクションゲームを完成させる。 ・C#を用いたオリジナル2Dアクションゲームの完成 ・ゲーム制作に必要な仕様書、スケジュールなどの作成と運用					
教育方法等					
授業概要	5名程度のグループを作り、実際にゲームを作成する。 「プログラミング基礎2」とも連携し、制作作業を行う。 リーダー、メインプログラマー、プランナーなど、役職も設定し、役割分担して作業を行う。 仕様書やスケジュールなど、ゲーム制作に必要なドキュメントを作成し運用する。				
注意点	授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とします。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、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	0%			
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 (口頭・実技)	50%	作品の完成度、スケジュールの達成度で評価する		
	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	オリエンテーション、企画作業		「追いかっこ」のアレンジ企画をグループで作成し、教員のチェックを完了させる。		
2回	仕様書、スケジュールの作成		アレンジ企画の仕様書を作成し、タスク洗い出し、スケジュールの作成を完了させる。		
3回	制作練習1-①		個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を実制作する。		
4回	制作練習1-②		個人個人で「追いかっこ」のアレンジ企画を完成させ、教員のチェックを受ける。		
5回	オリジナル2 DACT企画作成		グループでオリジナルの2 DACTゲームの企画を立案し、教員のチェックを完了させる。		
6回	オリジナル2 DACT仕様書作成		オリジナル2 DACTゲームの仕様書を作成し、スケジュールを完成させ、教員チェックを受ける。		
7回	制作練習2-α①		オリジナル2 DACTゲームのα版作成作業を行う。		
8回	制作練習2-α②		オリジナル2 DACTゲームのα版を完成させ、教員のチェックを受ける。		
9回	制作練習2-β①		オリジナル2 DACTゲームのβ版作成作業を行う。		
10回	制作練習2-β②		オリジナル2 DACTゲームのβ版を完成させ、教員のチェックを受ける。		
11回	プレイ会、調整・デバッグ		プレイ会を行い、ゲームの問題点を洗い出し、調整、デバッグ作業を行う。		
12回	制作練習2-完了		オリジナル2 DACTゲームを完成させ、教員のチェックを受ける。		