

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 1	
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 ゲームビジネスコース	開設期	前期
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	毎回レジュメ・資料を配布する。「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。				
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					
ゲーム開発の現場では、プロジェクト単位で複数名でチームをつくりゲームの制作を行う。そのために必要なプロジェクトを進めていくためのゲーム制作の基礎知識および、企画・仕様・スケジュールの作成方法について知ること、後期開講予定の「ゲームプロジェクト基礎演習2」において実際にチームでゲーム制作を行うために必要となる「重要な」知識を得ることを目的とする。					
到達目標					
後期「ゲームプロジェクト基礎演習2」にて予定しているチームでの実制作の授業に向けて、以下のスキルと考え方を身に付ける。 ・面白いゲームの基本構造の理解 ・アイデアの出し方、ゲーム企画の立て方、企画書の書き方 ・ゲーム仕様書の考え方 ・スケジュールの立て方					
教育方法等					
授業概要	座学と個人・グループワークにて構成する。 ゲームの概要、企画、仕様に関する授業に関しては吉富の著書「ゲームプランナー入門」を副読本として使用。				
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てください。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、欠席は厳禁とします。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	25%	課題の提出、内容によって評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	25%	企画のプレゼンテーション発表の実施、内容によって評価する		
	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	オリエンテーション、ゲームについて		「ゲーム」を「面白い」と感じさせる基本構成を理解する。		
2回	ゲームジャンルについて		ゲームの「面白い」の種類である「ゲームジャンル」について理解する。		
3回	能動的なチャレンジ		プレイヤーをやる気にさせる仕組みを理解し、企画する能力を身に付ける。		
4回	「面白くない」を無くすために		ゲーム内容を伝えるUIの重要性を知る。スマホゲームのUIを分析する。		
5回	スーパーマリオを解析する①		ゲームの古典とも言える「スーパーマリオ」を構成する要素を洗い出し、ゲームの構成要素を理解する。		
6回	スーパーマリオを解析する②		「スーパーマリオ」を構成する要素がそれぞれどのような「機能」を持つかを分析する。		
7回	アイディア・発想法		ゲームのアイディア出しについてその手法を知る。		
8回	仕様書・スケジュール		ゲーム制作をする上で必要な仕様書の作成の仕方、スケジュールの立て方を理解する。		
9回	プレゼンテーションについて知る		魅力的なゲームを魅力的にプレゼンテーションするための手法を知る。		
10回	ゲーム企画プレゼンテーション①		自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身に付ける。		
11回	ゲーム企画プレゼンテーション②		自身のゲームアイディアについてプレゼンテーションし、その手法を身に付ける。		
12回	まとめ		前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。		

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 1	
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CGデザイナーコース	開設期	前期
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 必要に応じて案内する				
担当教員情報					
担当教員	鈴木 靖生 他		実務経験の有無・職種	有・CGクリエイター	
学習目的					
3DCGはTV、映画、ゲームなどエンターテインメント分野やインダストリアルデザインなど工業分野に至るまで多岐に渡り用いられている。本講義では3DCG用ソフトウェア「MAYA」を使用し、作品制作を通じて各工程を理解しながら、3DCGを用いた造形やアニメーションの基礎的素養を身につける。また前期終盤にその修了課題として授業内で習得した事を応用、作品制作して提出と講評を行う。その後さらに任意のブラッシュアップ期間を設けて学園祭での展示を目指す。					
到達目標					
3DCGとその関連技術を総合的に学び、今後の進路を最低限イメージできるようになる。 3DCG制作の各工程、モデリング、レンダリング、アニメーションなどについて説明ができ、またその関連技術（合成・編集・撮影）を含めた基礎的な3DCG作品を制作することができる。そして3DCGを用いて作品をつくるうえで特に重要だと思う点について自分の経験を踏まえて考察し説明できる。 自分の作品を他者に評価されることに慣れ、それを活かして次の自己の課題とすることができる。					
教育方法等					
授業概要	3DCG制作全般の知識に触れまたそのワークフロー（製作工程）を理解するために、独自に開発した教材を用いてモデル、リグ、アニメーション、レンダリング、仕上げまでのサイクルを段階的に繰り返す、ステップ式の授業を行う。				
注意点	授業内で知り得た知識を教材テキストとは別に学習ノートとしてまとめることを薦める。ただし全ての情報を書き記そうとはせず自分なりにポイントを押さえる位で良い。また授業を通じて、作品を制作し他者に評価されるというアーティストとして避けて通れないことの練習も含まれるものの心の準備もしておくこと。 授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることは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	50%	各単元（ステップ）ごとに成果の提出を行い、終盤には作品課題を課し提出・講評して評価する		
	小テスト	0%			
	レポート	0%			
	成果発表 （口頭・実技）	0%			
	平常点	50%	受講中の学習姿勢など		
授業計画（1回～15回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	プレ授業、Mayaの初歩		3DCG実習オリエンテーション、Mayaの基本操作、基本形状による積み木の完成		
2回	レベル1 UFOの写真合成		モデリング～シェーディングの基礎を理解する		
3回	〃		アニメーション、After Effectsを用いたコンポジット（初歩）を理解する		
4回	レベル2 金貨のアニメーション		モデリング～シェーディング、Photoshopを用いたテクスチャリング（初歩）を理解する		
5回	〃		アニメーション、ライティングの基礎を理解する		
6回	レベル3 宝箱のショートムービー		モデリング、UV展開、テクスチャリングの基礎を理解する		
7回	〃		前回に引き続き、テクスチャリング、ライティングの基礎を理解する		
8回	〃		Premiereを用いた映像編集、MA（音声効）の基礎の理解した上、前期CG作品課題説明を行う		
9回	前期CG作品課題 企画チェック		前期課題の制作手順について説明を行う		
10回	レベル4 ゲームモデル／リグ		ハンマーのモデリング、UV展開の基礎を理解する		
11回	〃		引き続き、盾のモデリング、UV展開基礎を理解する		
12回	〃		盾のモデリング、UV展開を完了する		
13回	前期CG作品課題 中間講評		前期CG作品課題 中間講評を行う		
14回	レベル4 ゲームモデル／リグ		夏季課題提出、テクスチャ仕上げを完了する。後期短期課題説明を行う		
15回	前期CG作品課題 講評会		講評会		