

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                              |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------------------------|----------------------|-----------|
| 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |                                                                                                                                                                                                                                                     | 開講年度 | 2019年度                                   | 科目名                  | キャリアデザイン5 |
| 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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 3年次                                                                                                                                                                                                                                                 | 科目区分 | 選択                                       | 時間数                  | 45時間      |
| 単位数                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 3単位                                                                                                                                                                                                                                                 |      |                                          | 授業形態                 | 講義        |
| 教科書/教材                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       | 毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。                                                                                                                                                                                                                 |      |                                          |                      |           |
| 担当教員情報                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                       |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| 担当教員                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 佐野 雅博、荒川 巧也、寺岡 善彦、馬場 保仁、鈴木 伸幸                                                                                                                                                                                                                       |      | 実務経験の有無・職種                               | 有・プログラマー/プランナー/デザイナー |           |
| 学習目的                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| ゲームプログラマーコース、ゲームプランナーコースの学生とともにチームを組みゲーム制作を行う。ゲーム制作を実際に行うことによりゲーム制作に必要なスキルを習得する。実践的なゲーム制作プロジェクトを通して、ゲームのグラフィックデザイナーとして必要とされる制作技術の研鑽と、チーム内での職種を超えた対人コミュニケーションスキルを磨いていくことがねらいである。また、チーム内での制作活動を通して、学生自身がグラフィックデザイナーとしての役割を理解し、自らの「キャリアデザイン」を自分自身の言葉で語り、構築できるようになることを目指す。完成したゲーム作品および、ゲーム作品の制作過程で作成したグラフィック素材はポートフォリオとして編纂し、自らの実績を語るツールとして活用する。 |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| 到達目標                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| この科目では、学生が、ゲーム開発のために必要なグラフィック素材について理解すること、それによって、ゲーム開発の現場においてグラフィックデザイナーとして円滑なコミュニケーションをとれるようになること、必要な素材の正しい受注の方法、仕様に沿った素材を正しく制作、納品する方法を理解することなどができるようになることを目標にしている。また、ゲーム作品は「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」等のコンテストへ応募することを目指して制作する。                                                                                                      |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| 教育方法等                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                        |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                                          |                      |           |
| 授業概要                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | 各チームごとにゲーム制作の作業を行う。<br>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。<br>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。<br>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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。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（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。 |      |                                          |                      |           |
| 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<br>(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                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作1                                                                                                                                                                                                                                              |      | チームビルド、各メンバーの役割を確認しゲーム制作の体制を確立する         |                      |           |
| 2回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作2                                                                                                                                                                                                                                              |      | 制作するゲームのネタを出すためにゲームを研究し理解する              |                      |           |
| 3回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 企画プレゼンテーション実施                                                                                                                                                                                                                                       |      | 各チームが制作するゲーム作品をほかの学生にプレゼンテーションを実施する      |                      |           |
| 4回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作3                                                                                                                                                                                                                                              |      | a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う          |                      |           |
| 5回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作4                                                                                                                                                                                                                                              |      | a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う①         |                      |           |
| 6回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作5                                                                                                                                                                                                                                              |      | a版という位置付けで1ステージ分のプロトタイプ作品の制作を行う②         |                      |           |
| 7回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | 制作途中作品の講評会を実施                                                                                                                                                                                                                                       |      | b版のゲームをほかの学生や教員にプレイしてもらい感想を聞くなど完成具合を披露する |                      |           |
| 8回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作7                                                                                                                                                                                                                                              |      | マスター版としてゲームの完成を目指す①                      |                      |           |
| 9回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           | ゲーム制作8                                                                                                                                                                                                                                              |      | マスター版としてゲームの完成を目指す②                      |                      |           |
| 10回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ゲーム制作9                                                                                                                                                                                                                                              |      | マスター版としてゲームの完成を目指す③                      |                      |           |
| 11回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | ゲーム制作10                                                                                                                                                                                                                                             |      | マスター版としてゲームの完成を目指す④                      |                      |           |
| 12回                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | 完成プレゼンを実施                                                                                                                                                                                                                                           |      | 完成プレゼンを実施して完成したゲームを披露する                  |                      |           |