

日本工学院専門学校		開講年度	2019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四年制	コース名	ゲームプランナーコース	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	適時レジュメ・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	向山 彰彦		実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー	
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	個人とチームの両方で、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、制作用業を行う。 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おこなう。 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		「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		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		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	オリジナルゲーム企画		グループでオリジナルの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	オリジナルゲーム仕様書		オリジナルゲームの仕様書を作成する		
7回	オリジナルゲーム制作α①		オリジナルゲームのα版作成作業を行う		
8回	オリジナルゲーム制作α②		オリジナルゲームのα版を完成させ、教員のチェックを受ける		
9回	オリジナルゲーム制作β①		オリジナルゲームのβ版作成作業を行う		
10回	オリジナルゲーム制作β②		オリジナルゲームの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	まとめ		全体の振り返り		