

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	プロジェクトプランニング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	ゲームビジネスコース		開設期	前期
対象年次	2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。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	荒川 巧也、寺岡 善彦、馬場 保仁、他			実務経験の有無・職種	有・プログラマー／プランナー		
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、「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。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。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。						
	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。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。尚、授業時数の4分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。						
注意点							
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 (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	ゲーム大賞向け作品βチェック			2月から継続している「ゲーム大賞」を目標とした班はβ版チェックを通過させる			
2回	U-22向け作品αチェック			4月から継続している「U-22プログラミングコンテスト」班はαチェックを通過させる			
3回	ゲーム大賞向け作品Fチェック			「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる			
4回	ゲーム大賞向け作品応募対応			「ゲーム大賞」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる			
5回	U-22向け作品β制作作業			「U-22」向け作品の制作を続ける。「ゲーム大賞」班も「U-22」に向けて追加仕様を確定させる			
6回	U-22向け作品β制作作業			「U-22」向け作品の制作を続ける。担当教員は巡回チェックを行う			
7回	U-22向け作品βチェック			「U-22」向け作品のβチェックを通過させる			
8回	U-22向け作品F版制作作業			「U-22」向け作品のファイナル版の制作。修正、ブラッシュアップ項目の確定する			
9回	U-22向け作品F版制作作業			「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける			
10回	U-22向け作品F版制作作業			「U-22」向け作品のファイナル版の制作（修正、ブラッシュアップ）を続ける			
11回	U-22向け作品F版チェック			「ゲーム大賞」向け作品の最終チェックを通過させる。応募資料を完成させる			
12回	U-22向け作品応募対応			「U-22」向け作品のデバッグ作業、応募作業を完了させる			