

|                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------|------------------------------------------|------------|---------------|------|
| 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                                                                                                                                                                                                                                          |      | コース名                   |                                          |            | 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、市原 暁、堀越 正弘、大橋 伸乃介 他                                                                                                                                                                                                                           |      |                        |                                          | 実務経験の有無・職種 | 有・ゲームプログラマー   |      |
| 学習目的                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
| 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。ゲームの企画を発想し企画書にまとめる。その後プログラマーはプログラミングを行いゲームの実装を行う。そしてゲーム作品を完成させる。  |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
| 到達目標                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
| チームを組むことでゲームを企画し制作して完成させる。完成までの流れを体験することでゲーム制作に必要なプログラミングスキルだけでなくチームで活動することにより対人コミュニケーションスキルも身に付ける。 |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
| 教育方法等                                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                     |      |                        |                                          |            |               |      |
| 授業概要                                                                                                | 教員側で指定されたチームでチーム制作を行う。チーム制作ではゲーム制作に必要なプログラミングスキルはもちろんデータの共有方法（バージョン管理）から授業以外でのコミュニケーション方法までゲーム制作に必要なスキルについて学ぶ。                                                                                                                                      |      |                        |                                          |            |               |      |
| 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                                                                                                                                                                                                                                               | 90%  | 試験と課題を総合的に評価する         |                                          |            |               |      |
|                                                                                                     | 平常点                                                                                                                                                                                                                                                 | 10%  | 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                  |            |               |      |