

# 科目シラバス (2023年度)

--

## ■科目基本情報

科目名	ゲーム開発Ⅳ	科目コード	A620
授業時数/週	3 時間/週	年次・学期	4 年 ・ 通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	森山弘樹		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程	企業等と連携した実習・演習科目	連携企業等	GONENGO LLC
備考			

## ■科目詳細情報

授業概要	ゲーム制作に関わる全般的な知識の習得と自らの作品に落とし込む実習を行う。 また、最高学年として他学年への技術提供や講義を学生が行う。											
到達目標	一般公開に耐えうるゲームの制作がチームで出来ることを目標とする。 また、教える側に回った時の振る舞いや講義内容の検討が出来るまでも目標とする											
授業方法	チームでの作成と、チーム運営に関しての面談を行う。											
実践的教育の内容	ゲーム企業での開発経験を持つ教員が、チームによるゲーム制作に関するプロでも引掛かりやすい問題点や注意点を実務的視点から享受することにより、ハイレベルなゲーム開発が行えるようにする。											
成績評価方法	筆記試験 定期試験	0%	筆記試験 小テスト	0%	実技試験	0%	課題評価	100%	平常評価	0%	合計	100%
	制作した作品を年二回発表、各々が取り組んだ活動を課題評価とする。											
授業外における学修	特になし											
教科書・教材	なし											
参考文献・資料	特になし											
履修上の留意点	特になし											
授業計画	第1週	技術セミナー 他学年への技術セミナーの内容を検討する										
	第2週	技術セミナー 他学年への技術セミナーの内容を検討する										
	第3週	技術セミナー 技術セミナーの内容を精査、資料作成を行う										
	第4週	技術セミナー 技術セミナーの内容を精査、資料作成を行う										
	第5週	技術セミナー 技術セミナーを実施する										
	第6週	技術セミナー 技術セミナーを実施する										
	第7週	技術セミナー 実施したセミナーの反省を行う										
	第8週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第9週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第10週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第11週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第12週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第13週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第14週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第15週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う										
	第16週	発表会 作成した作品の発表を行う										
	第17週	職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う										

授業計画	第18週	就職活動セミナー 就職活動や企業へ提出する作品に対するのアドバイスをを行うセミナーを検討する
	第19週	就職活動セミナー 就職活動や企業へ提出する作品に対するのアドバイスをを行うセミナーを検討する
	第20週	就職活動セミナー セミナーの講義内容を作成する
	第21週	就職活動セミナー セミナーの講義内容を作成する
	第22週	就職活動セミナー 就職活動セミナーを実施する
	第23週	就職活動セミナー 就職活動セミナーを実施する
	第24週	就職活動セミナー セミナーを行った結果の反省
	第25週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第26週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第27週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第28週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第29週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第30週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第31週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第32週	作品制作 職業実践専門課程に向けた作品制作を行う
	第33週	発表会 作成した作品の発表を行う
	第34週	職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う