

科目シラバス (2023年度)

--

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発演習	科目コード	A640
授業時数/週	8 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		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	チームまたは個人でのWindowsOSまたはスタンドアロンVRHMD上で動作するゲーム作品の完成までを、学生自らが管理する。 制作に必要な技術だけではなく、チーム運用やスケジューリングも重視する。											
到達目標	ゲーム作品が完成するまでの企画、開発、管理、発表ができるまでを目標とする。 優秀な作品には外部コンテストや一般公開を目指すことも目標とする											
授業方法	基本的に制作の時間とし、技術的な問題点やチーム運営にかかわる問題を適宜解決する。											
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っか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%
	年間を通して週報を提出してもらい、4回の発表内容を、1回のプロジェクト提出を実技評価とする。											
授業外における学修	作品の案を考え、ゲームの実装を行う。また、ゲームに対する評価やアドバイスを受ける。											
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	制作準備：チーム制作、個人制作の決定。 ゲーム大賞/BitSummit/NICOGRAPH論文コンテストへのエントリーを検討する。										
	第2週	制作準備：ゲーム案を考え、 ゲーム大賞/BitSummit/NICOGRAPH論文コンテストへのエントリーを決定する。										
	第3週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第4週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第5週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第6週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第7週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第8週	制作準備または作品制作：作品制作継続と判断したグループ・個人は制作継続。 それ以外は再度チーム・個人制作を決定し、テーマを決める。										
	第9週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第10週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第11週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第12週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第13週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第14週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第15週	作品制作 それぞれの作品を制作する										
	第16週	作品発表会： 制作した作品を全員の前で発表する。										
	第17週	作品制作 一般公開を考えたレベルデザインの調整、作品のブラッシュアップ										

授業計画	第18週	制作準備 学内発表会に向けたチーム制作、個人制作の決定、前期からの引き続きも可能とする
	第19週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第20週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第21週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第22週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第23週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第24週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第25週	中間発表 学内発表会に向けた作品の発表を全員の前で行う。
	第26週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第27週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第28週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第29週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第30週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第31週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第32週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
	第33週	作品制作 学内発表会に向けた作品を制作する
第34週	作品発表会 全ての学生が作品発表を行う。	