

# 神戸電子専門学校 2019年度シラバス

## ■科目基本情報

科目名	プロジェクト実習	科目コード	5560
シラバスコード	194A14-5560		
授業時数/週	9時間		
開講年次・学期	3年・通期		
必修/選択区分	必修		
担当教員	菖蒲 涼一郎、後藤田 徹、鎌田 陽介		
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 備考		連携企業等	

## ■科目詳細情報

授業概要	制作実習や探求等のプロジェクトを実践し、スケジューリングおよびコミュニケーションなどのプロジェクト管理に必要な力を身につけることを目標とする。
到達目標（前期）	1期は「テーマ制作」で日本ゲーム大賞アマチュア部門に作品を応募する事が目標で、設定されたテーマに従った面白いゲームを作成することを目標とする。 2期は技術研鑽でどのような技術を研鑽するのか各プロジェクトのグループ単位で目標を設定し研鑽を積みその成果のプレゼンを行えることを目標とする。
到達目標（後期）	3期は卒業制作で3年間で学んだ技術を活かした完成度の高いゲームの製作を行い、年度末にあるデジタルワークスへのノミネートを目標とする。
授業方法	プロジェクト毎にチームに分かれ実習を行い、成果物のプレゼンや作品発表を行う。
実践的教育の内容	チーム制でのゲーム制作によるコミュニケーション能力向上、スケジューリングおよびチーム等マネジメントの実践。 実務経験者による妥協のない作品の評価。
評価方法（前期）	1期はゲーム大賞アマチュア部門に提出できる作品が作成できたかを基準に作品評価100%とする。2期は目的とした技術研鑽に対しプレゼンを行いそのプレゼンの評価と提出された報告書により評価する。
評価方法（後期）	3期は卒業制作の作品評価とし作品の完成度や作品の面白さ、クオリティの高さなどが評価基準となり年度末デジタルワークスのノミネートおよび受賞も評価対象となる。
授業外における学修	特になし
授業計画（前期）	<p>1期課題制作プロジェクト企画プレゼン</p> <p>第1週 指定されたテーマのもとに考えた企画、作成したシステムのプレゼンをして作品のアピールを行う。</p> <p>第2週 チーム再編成および制作実習 プレゼンを行った後に制作する作品を選び、制作メンバーを再編成（強化）する。</p> <p>第3週 制作実習(1) 作品の制作を行う。</p> <p>第4週 制作実習(2)および作品チェック 現状確認のための作品チェックを行う。</p> <p>第5週 制作実習(3) 作品の制作を行う。</p> <p>第6週 制作実習(4)および作品評価 作品の評価を行いコンテストに応募できるか判定する。</p> <p>第7週 2期技術研鑽プロジェクト 研鑽目的および目標を設定し、研鑽内容をスケジューリングする。</p> <p>第8週 技術研鑽(1) 各スケジュールに従い技術研鑽を行う。</p> <p>第9週 技術研鑽(2) 各スケジュールに従い技術研鑽を行う。</p> <p>第10週 技術研鑽プレゼン 技術研鑽の結果をプレゼンし、これを評価する。</p> <p>第11週 3期卒業制作企画作成およびメンバー編成 卒業制作にあたり作品の企画を作成し制作メンバーの編成を行う。</p> <p>第12週 制作実習(5) 卒業作品の制作を行う。</p> <p>第13週 制作実習(6) 卒業作品の制作を行う。</p> <p>第14週 制作実習(7)および作品チェック 企画およびシステムのチェックを行い問題点を早期発見し修正する。</p> <p>第15週 制作実習(8) 卒業作品の制作を行う。</p> <p>第16週 制作実習(9) 卒業作品の制作を行う。</p> <p>第17週 制作実習(10) 卒業作品の制作を行う。</p>

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	制作実習(11)および作品チェック テストプレイを行い作品の根幹部分（面白さ等）が表現できているかをチェックする。
	第19週	制作実習(12) 卒業作品の制作を行う。
	第20週	制作実習(13) 卒業作品の制作を行う。
	第21週	制作実習(14) 卒業作品の制作を行う。
	第22週	制作実習(15)および作品チェック ゲームの基本的な部分ができているかを判断する。
	第23週	制作実習(16) 卒業作品の制作を行う。
	第24週	制作実習(17) 卒業作品の制作を行う。
	第25週	制作実習(18) 卒業作品の制作を行う。
	第26週	制作実習(19)および作品発表会選考 演出や調整事項を除きほぼゲーム内容を表現できているか評価し作品発表会に出せるレベルであるか判定する。
	第27週	作品発表会 1年生向けの作品発表会を行う。
	第28週	制作実習(20) デジタルワークスノミネートに向けて作品の修正や演出等を完成させる。
	第29週	制作実習(21) デジタルワークスノミネートに向けて作品の修正や演出等を完成させる。
	第30週	制作実習(22) 作品のゲーム内調整をや仕上げを行う。
	第31週	制作実習(23) 作品のゲーム内調整をや仕上げを行う。
	第32週	制作実習(24) 作品のゲーム内調整をや仕上げを行う。
	第33週	作品評価会 左飛品の評価を行い、デジタルワークス選抜チームを選考する。
	第34週	デジタルワークス デジタルワーク発表準備と作品の提出を行う。
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	