科目シラバス　　2024年度

■科目基本情報

科目名	作品制作	科目コード	B520
授業時数/週	6　時間／週	年次・学期	3　年　・　通期
必修/選択区分	選択必修	授業形態	演習
担当教員	黒﨑翔馬，本告禎一		
教員の実務経験	無	実務経験職種	
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	ゲーム制作における企画・制作・運営を総合的に学習する。定期的な報告、プレゼンテーションを行い、より実務に近い形式でのゲーム制作を行う。また、開発に必要なツールやライブラリなどの習得も行う。
到達目標	学内での発表会を始め、各種ゲームコンテストに応募して受賞を目指せる作品を作ることを目標とする。また、チーム制作を通じて、スケジュール管理、タスク管理、相互評価等、技術力以外の実務に直結した力を身につけることを目標とする。
授業方法	チームに分かれて演習を行い、定期的に指定された方法で報告、発表を行う。 教員からのアドバイスを適宜受け、作品制作に取り入れる。
実践的教育の内容	
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% ゲームとして成立している、ゲームが遊べる形に成っている、コンテストに応募できる、コンテストを受賞したなどの段階的な完成度の高さで評価する。
授業外における学修	チームや教員の他に外部に発信し、アドバイスを取り入れる。
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　前期制作(外部コンテスト応募を目指したチーム制作) チーム編成、ゲーム案の考案を行う。
	第２週　前期制作 ゲーム案発表会
	第３週　前期制作 プロトタイプ版(制作するゲームの面白さが伝わる形)の作成
	第４週　前期制作 プロトタイプ版の作成
	第５週　前期制作 プロトタイプ版の発表会、アドバイスフィードバック
	第６週　前期制作 バーティカルスライス版の作成(プロトタイプ版の出来によっては案の練り直し)
	第７週　前期制作 バーティカルスライス版(1ステージの流れができている形)の作成
	第８週　前期制作 バーティカルスライス版の発表会、フィードバック
	第９週　前期制作 α版(タイトル、ゲーム、リザルトなどの一連のゲームの流れができている形)作成
	第10週　前期制作 α版作成
	第11週　前期制作 α版作成
	第12週　前期制作 α版発表会、アドバイスフィードバック
	第13週　前期制作 β(ステージやアイテムの充実、メニュー画面などのサブ的要素の実装)版作成
	第14週　前期制作 β版作成
	第15週　前期制作 β版作成
	第16週　前期制作 コンテスト応募、一般公開準備
	第17週　前期制作 完成版発表会とチームの総評、相互評価を行う

授業計画	第18週	後期制作(DigitalWorksを目指したチーム制作) チーム編成、ゲーム案の考案を行う。
	第19週	後期制作 ゲーム案発表会
	第20週	後期制作 プロトタイプ版(制作するゲームの面白さが伝わる形)の作成
	第21週	後期制作 プロトタイプ版の作成
	第22週	後期制作 プロトタイプ版の発表会、アドバイスフィードバック
	第23週	後期制作 バーティカルスライス版の作成(プロトタイプ版の出来によっては案の練り直し)
	第24週	後期制作 バーティカルスライス版(1ステージの流れができている形)の作成
	第25週	後期制作 バーティカルスライス版の発表会、フィードバック
	第26週	後期制作 α版(タイトル、ゲーム、リザルトなどの一連のゲームの流れができている形)作成
	第27週	後期制作 α版作成
	第28週	後期制作 α版作成
	第29週	後期制作 DigitalWorks本選出場者決定発表会
	第30週	後期制作 β(ステージやアイテムの充実、メニュー画面などのサブ的要素の実装)版作成
	第31週	後期制作 β版作成
	第32週	後期制作 β版作成
	第33週	後期制作 コンテスト応募、一般公開準備
	第34週	後期制作 完成版発表会とチームの総評、相互評価を行う