

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工場専門課程 デジタルクリエイター科	2	卒業制作	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	木村 和史	● 有 ○ 無	
<b>[実務経験歴]</b>			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。            開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。            デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。</p>			
単位数（授業の回数）	時間数	配当時期	必修・選択
6 単位 （ 90 回 ）	180 時間	<input type="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年	<input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択
<b>[授業の目的・ねらい]</b>			
<p>①グループワークを通じてゲーム制作全体の流れに対する理解を深める。            ②ゲーム制作に必要なプログラミングスキルを高める。            ③ゲームの面白さに繋がる部分を自分で発見し、実現する方法を考えることを習得する。            ④卒業発表会で発表できるゲームを開発する。</p>			
<b>[授業全体の内容の概要]</b>			
<p>①企画書、仕様書の作成            ②アイデアの精査、実装            ③ゲーム制作            ④テストプレイ&amp;ブラッシュアップ</p>			
<b>[授業終了時の達成課題(到達目標)]</b>			
<p>これまでに身につけてきた開発スキルの集大成としてゲーム作品を完成させる。</p>			
<b>[準備学習の具体的な内容]</b>			
<p>毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。</p>			
<b>[使用テキスト]</b>		<b>[単位認定の方法及び評価の基準]</b>	
<p><b>使用テキスト</b></p> <p><b>参考文献</b> 必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。            ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。            ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。            評価基準            課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。</p>	
<b>[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]</b>			
1回	卒業制作のテーマ企画作成		
2回	卒業制作のテーマ企画作成		
3回	卒業制作のテーマ企画作成		
4回	卒業制作のテーマ企画作成		
5回	卒業制作のテーマ企画作成		

6回	卒業制作のテーマ企画作成
7回	具体的なゲームの仕様作成
8回	具体的なゲームの仕様作成
9回	具体的なゲームの仕様作成
10回	ゲーム開発環境の決定、構築
11回	ゲーム開発環境の決定、構築
12回	ゲーム開発環境の決定、構築
13回	ゲームロジック基礎部分の学習
14回	ゲームロジック基礎部分の学習
15回	ゲームロジック基礎部分の学習
16回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
17回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
18回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
19回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
20回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
21回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
22回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
23回	まとめと振り返り
24回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
25回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
26回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
27回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
28回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
29回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
30回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
31回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
32回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
33回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
34回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
35回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
36回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
37回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
38回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
39回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
40回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
41回	メインゲーム部分のプロトタイプ作成
42回	シーン遷移の作成
43回	シーン遷移の作成
44回	シーン遷移の作成
45回	まとめと振り返り

46回	プロトタイプの評価と改善点の検討
47回	プロトタイプの評価と改善点の検討
48回	プロトタイプの評価と改善点の検討
49回	メニュー、UI部分の作成
50回	メニュー、UI部分の作成
51回	メニュー、UI部分の作成
52回	メニュー、UI部分の作成
53回	メニュー、UI部分の作成
54回	メニュー、UI部分の作成
55回	メニュー、UI部分の作成
56回	メニュー、UI部分の作成
57回	メニュー、UI部分の作成
58回	メニュー、UI部分の作成
59回	メニュー、UI部分の作成
60回	メニュー、UI部分の作成
61回	メインゲームとUIの合体
62回	メインゲームとUIの合体
63回	メインゲームとUIの合体
64回	メインゲームとUIの合体
65回	メインゲームとUIの合体
66回	メインゲームとUIの合体
67回	メインゲームとUIの合体
68回	まとめと振り返り
69回	メインゲームとUIの合体
70回	メインゲームとUIの合体
71回	メインゲームとUIの合体
72回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
73回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
74回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
75回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
76回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
77回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
78回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
79回	メインゲームのバランス調整、デバッグ
80回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
81回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
82回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
83回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
84回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
85回	エフェクトと効果音のリッチ化、デバッグ
86回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備

87回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備
88回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備
89回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備
90回	まとめと振り返り（卒業制作発表会）