

学科名	学年	授業のタイトル (科目名)	
工業専門課程 Webスペシャリスト科	3	実践演習Ⅲ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input checked="" type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実習	後藤 洋平	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経験歴]			
<p>ゲーム企業複数社で10年以上開発を担当 ゲーム企画業務、ゲームプログラム業務 ゲーム企画開発においては、デバッグ、データテスト、ゲームバランス仕様調査、企画書、仕様書、ディレクターを担当 プログラム開発に於いては、C、C++、68000アセンブラ、8086アセンブラ、C#等の言語での開発を担当、作成コードはRPGマップ管理、戦略シミュレーションゲームのCPU地形思考データテーブル、PC用格闘ゲーム</p>			
単位数 (授業の回数)	時間数	配当時期	必修・選択
4 単位 (60 回)	120 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>①学内発表作品の開発 ②就職作品開発 ③ゲームエンジン (ライブラリ) の使用するプログラミング手法を理解する。 ④ゲームエンジン (ライブラリ) を用いゲームを完成させる方法を理解する。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①学生各自に必要なのある課題を選択して実習する ①学内発表作品開発課題 ②就職作品制作 ③就職書類作成</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
顧客を考えたゲーム開発ができるようにする、ゲーム就職活動の作品審査通過			
[準備学習の具体的な内容]			
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。			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト ホームページ、PDF教材 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		#REF!	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	ゲーム業界、およびIT産業の就職対策とその勉強について		
2回	ゲーム業界、およびIT産業の就職対策とその勉強について		
3回	まとめと振り返り、オリエンテーション		
4回	まとめと振り返り、オリエンテーション		
5回	市販ゲーム、フリーゲーム研究		

6回	市販ゲーム、フリーゲーム研究
7回	パワーポイント草案作成
8回	パワーポイント草案作成
9回	動作アルファ版作成
10回	動作アルファ版作成
11回	動作アルファ版作成
12回	動作アルファ版作成
13回	発表内容の内容を就職書類の自己PR書類に導入
14回	発表内容の内容を就職書類の自己PR書類に導入
15回	発表物および就職作品の仕様作成
16回	発表物および就職作品の仕様作成
17回	仕様から作成する
18回	仕様から作成する
19回	仕様から作成する
20回	仕様から作成する
21回	仕様から作成する
22回	仕様から作成する
23回	仕様から作成する
24回	仕様から作成する
25回	仕様から作成する
26回	仕様から作成する
27回	仕様から作成する
28回	まとめと振り返り
29回	改良指示と、その具体的な解決方法で実習する
30回	確認
31回	ベータテスト>改良修正部分の抽出
32回	ベータテスト>改良修正部分の抽出
33回	ここまでの内容を就職書類の自己PR書類に追記
34回	ここまでの内容を就職書類の自己PR書類に追記
35回	作品制作実習
36回	作品制作実習
37回	作品制作実習
38回	作品制作実習
39回	作品制作実習
40回	作品制作実習
41回	作品制作実習
42回	作品制作実習
43回	作品制作実習
44回	作品制作実習
45回	まとめと振り返り

46回	まとめと振り返り
47回	作品制作実習
48回	作品制作実習
49回	作品制作実習
50回	作品制作実習
51回	作品制作実習
52回	作品制作実習
53回	作品制作実習
54回	作品制作実習
55回	作品制作実習
56回	作品制作実習
57回	作品制作実習
58回	作品制作実習
59回	作品制作実習
60回	まとめと振り返り