

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程デジタルクリエイター科	2	ゲーム企画応用II	
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	井上朗	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
◇1995年11月～1997年12月 【担当業務】 原画キャラデザイン・2Dドットモーション画像、チームリーダー(キャラデザインチームのまとめ役) 【制作商品】(2Dデザイン・2Dアニメーション) 餓狼伝説リアルバウト～SNKネオジオ・PS2 餓狼伝説リアルバウトスペシャル			
単位数（授業の回数）	時間数☒	配当時期	必修・選択
2 単位（30回）	60 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]			
①ゲーム制作会社のプロジェクト体制について ②ゲームの企画仕様 ③ゲーム制作 ④ゲームの運用			
[授業全体の内容の概要]			
①オリジナルのゲーム開発 ②チームと役割分担作業 ③ブラッシュアップと運用 ④リリース			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
ゲーム業界で活躍するために、各分野共通に必要なセンス・スキルを身に付ける			
[準備学習の具体的な内容]			
毎授業ごとにゲーム制作の進捗状況確認を行い、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までの進捗内容の確認を取り、各自次週までに実施する。 また、就活生へは別途ポートフォリオ制作と、面接対応のロープレを実施。			
[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 パワポ、PDFなど 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は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 定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	ゲーム業界とプロジェクト体制について		
2回	ゲーム企画仕様とスケジュールリング		
3回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版準備		
4回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発開始		
5回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発		

6回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発
7回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発
8回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発
9回	ゲーム制作課題：プロトタイプ版開発
10回	ゲーム制作：プロトタイプ版評価
11回	ゲーム制作： α 版開始
12回	ゲーム制作： α 版開発
13回	ゲーム制作： α 版開発
14回	ゲーム制作： α 版開発
15回	ゲーム制作： α 版開発
16回	ゲーム制作： α 版評価
17回	ゲーム制作：マスター版開始
18回	ゲーム制作：マスター版開発
19回	ゲーム制作：マスター版開発
20回	ゲーム制作：マスター版開発
21回	ゲーム制作：マスター版開発
22回	ゲーム制作：マスター版評価
23回	ポートフォリオの作成と評価
24回	ポートフォリオの作成と評価
25回	ポートフォリオの作成と評価
26回	ポートフォリオの作成と評価（面接対応）
27回	ポートフォリオの作成と評価（面接対応）
28回	ポートフォリオの作成と評価（面接対応）
29回	ポートフォリオの作成と評価（面接対応）
30回	ポートフォリオの作成と評価（面接対応）