

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	実践演習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	米村貴裕	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
<ul style="list-style-type: none"> ・京都東映デジタルフィルム プログラマ兼ディレクタ 「インターネット博覧会」を開催していた時期、関連のアプリやゲーム開発を担当。その他、東映が関係するプログラマー・ディレクター業務担当。 ・教育関連を基軸とした情報サービス・IT/生成AIエンタテインメント ・バンタンクリエイターアカデミー 非常勤講師／大阪電気通信大学 非常勤講師／高野山大学 非常勤講師／産業技術短期大学 非常勤講師 			
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>学んできたプログラミングスキルやアルゴリズムの知識を活かして、自主的に複数の作品を企画・制作し、完成までやりきる力を養う。自主性・応用力・改善力をバランスよく育てる。また、AIツールを制作プロセスに取り入れる実践的な活用法も学ぶ。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>この授業では、前期・後期にわたり複数作品を制作し、それぞれに目的・テーマ・制限を設けながら完成を目指す。模倣や改造から始め、後半は独自要素を加えた応用制作を行う。制作進捗・コードレビュー・ふりかえりも含めた実践型トレーニング。一部の回ではAIツールを使ったアセット制作やデバッグ支援にも触れる。</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
<p>実践を通じて、作品を完成させる力と、制作における計画・実装・改善の流れを経験・理解すること。</p>			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>毎授業ごとに学習進捗の状態を確認し、講義・実習を進める。制作したコードの提供と確認を行う。授業終了時に可能な限り、講義内容の確認と次回の授業内容を補足し、復習や今後の予習、独自実践的制作を可能とする。</p>			
[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 プリント教材 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	オリエンテーション／目標設定とアイデア出し1		
2回	オリエンテーション／目標設定とアイデア出し2		
3回	オリエンテーション／目標設定とアイデア出し3（AIでアイデアブレスト体験）		
4回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作		
5回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作		

6回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作
7回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作
8回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作
9回	課題①「シンプル再現ゲーム」制作
10回	提出&講評①（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
11回	提出&講評①（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
12回	提出&講評①（振り返り&再提出可）
13回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
14回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
15回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
16回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
17回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
18回	課題②「改造+アレンジゲーム」（既存課題の改良や応用）
19回	提出&講評②+情報共有
20回	提出&講評②+情報共有
21回	提出&講評②+情報共有
22回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
23回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
24回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
25回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
26回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
27回	課題③「条件付き自由制作」（ジャンル指定/UI制限など）
28回	提出&講評③+前期ふりかえり・まとめと確認演習
29回	提出&講評③+前期ふりかえり・まとめと確認演習
30回	提出&講評③+前期ふりかえり・まとめと確認演習
31回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
32回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
33回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
34回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
35回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
36回	課題④「外部入力を使った作品」（キーボード/マウス/時間）
37回	提出&講評④
38回	提出&講評④
39回	提出&講評④
40回	課題⑤「オリジナル自由作品①」
41回	課題⑤「オリジナル自由作品①」
42回	課題⑤「オリジナル自由作品①」（AIでアセット素材制作も活用）
43回	課題⑤「オリジナル自由作品①」
44回	課題⑤「オリジナル自由作品①」
45回	課題⑤「オリジナル自由作品①」

46回	提出&講評⑤（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
47回	提出&講評⑤（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
48回	提出&講評⑤（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
49回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
50回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
51回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
52回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
53回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
54回	課題⑥「オリジナル自由作品②」（可能なら共用コード利用）
55回	提出&講評⑥（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
56回	提出&講評⑥（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
57回	提出&講評⑥（振り返り&再提出可+調整・デバッグ）
58回	最終ふりかえり・総括・評価・総まとめ・ファイル整理
59回	最終ふりかえり・総括・評価・総まとめ・ファイル整理
60回	総合実践演習とまとめ実施