

| 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 | ゲーム企画応用III | |
| 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 | ●有 ○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="checkbox"/> 前期 <input type="checkbox"/> 後期 <input checked="" type="checkbox"/> 通年 | <input type="checkbox"/> 必修 <input checked="" type="checkbox"/> 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。 | | | |
| [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 | 次期ゲーム制作の企画制作 |
| 24回 | 次期ゲーム制作の企画制作 |
| 25回 | 次期ゲーム制作の企画制作 |
| 26回 | 次期ゲーム制作の仕様策定 |
| 27回 | 次期ゲーム制作の仕様策定 |
| 28回 | 次期ゲーム制作の仕様策定 |
| 29回 | 次期ゲーム制作の仕様策定 |
| 30回 | 次期ゲーム制作の仕様策定 |