

科目番号 : G-305

科目名		時間数(90分)			
ゲーム構築総合演習		講義	演習	実習	合計
			60		60
科目概要	ゲーム作品の制作を通して、企画～稼働までの流れを習得する。企画、設計、制作、プレゼンを実施する。				
学習到達目標	これまで学習したゲーム開発知識を活用し、チームでのゲーム制作ができるようになる。また、プレゼン技術を身につける。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1～3	企画案、企画書プレゼン スケジュールリング			
	4～10	仕様決定、仕様書の作成			
	11～40	作成・テスト			
	41-55	ゲームのブラッシュアップ			
	56-59	ドキュメント、作品を伝えるための の整備			
	60	作品発表			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
	副教材				
実習環境	ゲーム作品 : Unity, ドキュメント類 : Word, PowerPoint				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	・課題提出(100%) 別途定める評価シートに基づく		<評価基準> 100～90点 : 秀 89～80点 : 優 79～70点 : 良 69～60点 : 可 59点以下 : 不可		