科目名	進級制作			授業形態	対面授業/遠隔授業の併用					
担当教員	川原　健		実務授業の有無	無						
対象学科	IT総合学科　ゲームプログラム専攻			単位時間数	126	講義	演習	実習	実験	実技
必修・選択	必修	対象学年	2	開講時期	後期			○		
授業概要、目的、授業の進め方	ゲームの制作や各種アプリ、IoTを利用した作品を制作する。 各自がテーマとスケジュールを自ら決め、完成を目指す。									
学習目標（到達目標）	作品を完成させるためのスケジューリングやユーザー目線に立った考え方を習得									
テキスト・教材・参考図書・その他資料	あらゆる資料を使用									

回数	授業項目、内容	学習方法・準備学習・備考
1	テーマ決め、スケジューリング	
2	アルファ版制作	参考サイト閲覧、教員への質疑等
3	ベータ版制作	参考サイト閲覧、教員への質疑等
4	ベータ版展示会	参考サイト閲覧、教員への質疑等
5	マスター版制作／動画作成	参考サイト閲覧、教員への質疑等
6	マスター版展示会	在校生及び教員からのフィードバック
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		

評価方法・成績評価基準	履修上の注意
課題提出40%、出席率40%、授業態度・学習意欲20% 成績評価基準は、課題提出・出席率・授業態度等を上記比率で総合的に判断し、A(40%)・B(40%)・C(20%)・D(落第)の４段階とする。	

実務経験教員の経歴	