

科目名	ゲームプロジェクト							年度	2026
英語科目名	Game Project							学期	後期
学科・学年	ゲームプログラミング科 1年次	必/選	必	時間数	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	奥澤 修平	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプランナー・ディレクター		
<b>【科目の目的】</b> 実際にゲームを制作し、作品を作る。 ゲーム制作の流れや職種ごとの作業・役割を、実習を通して理解し、チームで円滑にコミュニケーションを取る手法を学ぶ。									
<b>【科目の概要】</b> ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学ぶ。									
<b>【到達目標】</b> A：スケジュールを守り、期間内にゲームを完成させる。 B：チームで制作するための円滑なコミュニケーション手法を理解する。									
<b>【授業の注意点】</b> 制作を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任、チームに連絡し、事後に担任に届を提出すること。授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル3 優れている	レベル2 ふつう			レベル1 要努力				
到達目標 A	決められた期間内に、当初想定していた内容を超える作品を完成させた	決められた期間内に、当初想定していた内容の作品を完成させた			決められた期間内に作品が完成せず、作品の内容も不十分である				
到達目標 B	積極的にチームでの話し合いに参加し、能動的に制作を進めた。	コミュニケーションを取り、問題を起こさずチーム内で自分の役割を全うした。			コミュニケーションに消極的で、自発的な行動が見られない				
<b>【教科書】</b> ゲームプランナー入門 アイデア・企画書・仕様書の技術から就職まで 吉富 賢介（著）									
<b>【参考資料】</b> 必要に応じてレジュメ・資料を配布する。									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 平常点：50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 成果：50% 制作したゲームの出来によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲームプロジェクト			年度	2026
英語表記		Game Project			学期	後期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	制作1	チームでワンボタンゲームを作成(シンプルな構造で楽しいゲームを作れるようになる)	1 オリエン	授業の目的と内容を理解する	2	
			2 話し合い	コミュニケーション手法を理解する		
			3 実習	ゲーム開発の流れを理解する		
2	制作1	チームでワンボタンゲームを作成(シンプルな構造で楽しいゲームを作れるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
3	制作1	チームでワンボタンゲームを作成(シンプルな構造で楽しいゲームを作れるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
4	制作1	チームでワンボタンゲームを作成(シンプルな構造で楽しいゲームを作れるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
5	制作1	チームでワンボタンゲームを作成(シンプルな構造で楽しいゲームを作れるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2 成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		
6	制作2	チームでボス戦を作成(ユーザーにいいボスと思われるものをつくれるようになる)	1 話し合い	コミュニケーション手法を理解する	2	
			2 実習	ゲーム開発の流れを理解する		
7	制作2	チームでボス戦を作成(いいボスと思われるものをつくれるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
8	制作2	チームでボス戦を作成(いいボスと思われるものをつくれるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
9	制作2	チームでボス戦を作成(いいボスと思われるものをつくれるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
10	制作2	チームでボス戦を作成(いいボスと思われるものをつくれるようになる)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2 成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		
11	制作3	チームでエンドレスゲームを作成(プレイヤーを飽きさせないための難易度調整の感覚を得る)	1 話し合い	コミュニケーション手法を理解する	2	
			2 実習	ゲーム開発の流れを理解する		
12	制作3	チームでエンドレスゲームを作成(プレイヤーを飽きさせないための難易度調整の感覚を得る)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
13	制作3	チームでエンドレスゲームを作成(プレイヤーを飽きさせないための難易度調整の感覚を得る)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
14	制作3	チームでエンドレスゲームを作成(プレイヤーを飽きさせないための難易度調整の感覚を得る)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
15	制作3	チームでエンドレスゲームを作成(プレイヤーを飽きさせないための難易度調整の感覚を得る)	1 実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2 成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等