科目名	ゲームプロジェクト							年度	2026
英語科目名	Game Projects							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科三年制 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		ゲームプログラマー		

【科目の目的】

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。

【科目の概要】

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。

【到達目標】

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。

【授業の注意点】

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

【教科書】

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　吉冨 賢介（著）

【参考資料】

必要に応じてレジュメ・資料を配布する。

【成績の評価方法・評価基準】

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 Projects	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