

科目名	ゲームプランニング実習 1							年度	2026
英語科目名	Game Planning Training 1							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	中西 雅子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		CGデザイナー		
【科目の目的】 ゲームプランナーとして必要なデザインについての技術を習得する									
【科目の概要】 各回の授業では、理論的な説明と実践的な演習を組み合わせ進めます。 最終的に、学生は基本的なゲームアセットを作成し、ゲームエンジンにインポートできるようになることを目指します									
【到達目標】 A：個人でゲーム制作するためのグラフィック作成の技術を習得する B：素材制作する上で、ゲームの世界観や意図を汲みながらデザインできるようになる C：簡単な動画編集を学び、ゲームのPVを作成できるようになる									
【授業の注意点】 授業中はメモを取ること。 適宜資料を配布するが、口頭のみ説明もあるので注意して聞くこと。 万一、遅刻や欠席の場合は必ず担任に連絡すること。 ただし、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ので注意すること。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	提出物を全て提出しており、かつ課題内容に対して満足できるレベルである。	提出物を9割程度提出している。	提出物を8割程度提出している。	提出物を6割程度提出している。	提出率が5割以下。もしくは、内容の質が低い。				
到達目標 B	自ら世界観やゲームの意図を汲み取ったデザインができ、かつ出来が優れた成果物が作れる。	自ら世界観やゲームの意図を汲み取ったデザインができる。	指導があれば世界観やゲームの意図を汲み取ったデザインができる。	世界観などは表現できないが、成果物は作れる。	成果物が作れない。				
到達目標 C	動画編集ソフトを扱うことが出来、PVなどの作品が作れる。また、自ら調べながら制作できる。	動画編集ソフトを扱うことが出来、PVなどの作品が作れる。	動画編集ソフトを扱うことが出来る。	指導があれば動画制作出来る。	動画を制作できない。				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 なし									
【参考資料】 毎回レジュメ・資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】 課題：80% 課題の提出、内容によって評価する。 平常点：20% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲームプランニング実習 1				年度	2026
英語表記		Game Planning Training 1				学期	前期
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	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 3Dモデル制作	GIMP、Blenderの操作を思い出し、操作に慣れる	2		
2	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 3Dモデル制作	GIMP、Blenderの操作を思い出し、操作に慣れる	2		
3	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 2D素材制作	Blenderを使った2D素材の制作	2		
4	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1	コンセプトや世界観に沿った資料を探す	2		
			2	建物制作① モデルの制作			
5	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 建物制作②	モデルの作成	2		
6	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 建物制作③	テクスチャ制作、ライティングを行い絵作りをしていく	2		
7	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 プロップモデル制作①	コンセプトや世界観に沿った資料を探す	2		
8	ゲーム素材制作	素材制作の復習と応用	1 プロップモデル制作②	モデル作成	2		
9	ゲーム素材制作	キャラクター制作	1 キャラクター制作②	VroidoStudioを使ってキャラクター作成の基本を学ぶ	2		
10	ゲーム素材制作	キャラクター制作	1 キャラクター制作③	VroidoStudioを使ってチビキャラを作成	2		
11	ゲーム素材制作	キャラクター制作	1 キャラクター制作④	VroidoStudioを使ってケモノキャラを作成	2		
12	ゲーム素材制作	キャラクター制作	1 キャラクター制作⑤	VroidoStudioを使ってオリジナルキャラを作成	2		
13	ゲーム素材制作	動画制作	1 動画編集の基本	DaVinci Resolveの基本操作を学ぶ	2		
14	ゲーム素材制作	動画制作	1 動画制作①	DaVinci Resolveの基本を学ぶ	2		
15	ゲーム素材制作	動画制作	1 動画制作②	DaVinci Resolveを使ってPV制作	1		

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