

科目名	ゲームプランニング実習 2							年度	2026
英語科目名	Game Planning Training 2							学期	後期
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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員	山田 健太・水溜 星河		教員の実務経験	有	実務経験の職種	ゲームプランナー・CGアーティスト			
【科目の目的】 市販の3Dゲームを分析し、プレイヤーと敵を生かしたレベルデザインについて学ぶ。デザインの基本理論を学び、人に伝わるUIの作成や、企画書を作成する方法を学ぶ。									
【科目の概要】 プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。レイアウト、色彩理論、平面構成の理論を学び、実習を行う。									
【到達目標】 ■山田 A：提出物の締め切りを守り、授業課題を全て提出できる。 B：意図を持ったレベルデザインができるとともに、それを人に説明できる。 C：授業の内容を理解し、実施するテストで高得点が取れる。 ■水溜 A：提出物の締め切りを守り、授業課題を全て提出できる。 B：意図を持ったデザインができる。その際に適切な手法を選べる。 C：授業の内容を理解し、実施するテストで高得点が取れる。									
【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、口頭での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	提出物の締め切りを守って常に時間通り提出しており、課題の出来が優れている。		提出物の締め切りを8割程度守り、かつ課題内容に対して満足できるレベルである。				提出物の締め切りが5割も守れない。もしくは多くの課題を提出せず内容の質が低い。		
到達目標 B	意図を持ったレベルが制作でき、かつ出来が優れており、プレゼンの内容も理解できる		自身で意図を持ったレベルの制作ができ、プレゼンの内容も理解できる				意図を持ってレベルが制作できず、プレゼンの内容が理解できない		
到達目標 C	授業の内容を理解し、小テストで9割以上点数を取ることができる。		授業の内容を理解し、小テストで7割以上点数を取ることができる。				小テストが5割以下の点数であり、授業の内容を理解していない。		
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：60% 課題の提出、内容によって評価する。 平常点：40% 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 2			年度	2026
英語表記		Game Planning Training 2			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	オリエンテーション	後期の授業内容について	1 オリエン	後期の授業について概要が理解できる	2	
2	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	面白いコンボ攻撃を実現する手法とは何か？	1 移動操作	移動操作の仕組みが理解できる	2	
			2 コンボ	攻撃方法の仕組みが理解できる		
3	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	面白いバトルを実現する手法とは何か？	1 移動操作	移動操作の仕組みが理解できる	2	
			2 アクション	攻撃方法の仕組みが理解できる		
4	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	プレイヤーキャラのリアクションとは何か？	1 リアクション	ダメージリアクションが何か理解できる	2	
			2 リアクション	特殊なリアクションについて理解できる		
5	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	駆け引きとは何か？	1 三すくみ	ゲームにおける三すくみが理解できる	2	
6	3Dゲームの敵キャラクター	敵キャラの個性とは何か？	1 敵キャラの個性	敵キャラの個性とは何か理解できる	2	
			2 敵キャラの演出	敵キャラの演出手法が理解できる		
7	3Dゲームの敵キャラクター	敵キャラのリアクションとは何か？	1 リアクション	ダメージリアクションが何か理解できる	2	
			2 リアクション	特殊なリアクションについて理解できる		
8	3Dゲームのレベルデザイン	3Dゲームのレベルデザインについて学ぶ	1 何度も遊べる	レベルを何度も遊ばせる手法が理解できる	2	
			2 テンポとリズム	ゲームのテンポとリズムが何か理解できる		
9	3Dゲームのレベルデザイン	3Dゲームのレベルデザインについて学ぶ	1 カメラ	3Dゲームのカメラの仕組みが理解できる	2	
10	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1 実習	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
11	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1 実習	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
12	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1 実習	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
13	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1 実習	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
14	3Dゲームのレベルデザイン	レベルの発表	1 発表	作成したレベルをクラスに発表できる	2	
15	Googleスライド操作	Googleスライドの操作について学ぶ	1 デザイン講義概要		2	
			2 Googleスライド操作	Googleスライドでの各種操作ができる		
16	UI作成実習	デザイン 4 原則について学ぶ	1 近接	近接の概念について理解し、使いこなせる	2	
			2 整列	整列の概念について理解し、使いこなせる		
17	UI作成実習	デザイン 4 原則について学ぶ	1 反復	反復の概念について理解し、使いこなせる	2	
			2 優先順位	優先順位の概念について理解し、使いこなせる		
18	UI作成実習	資料収集法とUI作成	1 資料収集法	資料収集法の概念について理解し、使いこなせる□	2	
			2 UI作成実習	今までの知識を使い、人に伝わるUIを作成できる		

科目名		ゲームプランニング実習 2			年度	2026
英語表記		Game Planning Training 2			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
19	UI作成実習	UIの添削と修正	1 UI修正	作成したUIについて適切に修正を行える	2	
20	色彩理論	ムーンスペンサーの色彩調和理論など	1 色彩理論概要	色彩理論の概要を理解する。	2	
			2 色彩調和理論	ムーンスペンサーの色彩調和理論を理解する		
			3 AdobeColor	AdobeColorの使い方を理解する		
21	色彩理論	様々な配色法	1 様々な配色法	様々な配色法を学ぶ	2	
22	色彩理論	トーンと色の面積比	1 トーン	トーンを理解する	2	
			2 色の面積比	色の面積比による配色を理解する		
23	色彩実習	色彩理論の知識を生かした実習を行う	1 色彩理論実習	色彩理論の概念を理解し、使いこなせる	2	
24	平面構成	構成の理解と実習	1 構成基礎	基本図形を用いた構成ができる	2	
			2 文字のレイアウト	文字のレイアウトの基本を理解する。		
			3 フォント基礎	フォントの基本・その効果を理解する		
25	平面構成	構成の理解と実習	1 構成基礎	無彩色での構成ができる	2	
26	平面構成	構成の理解と実習	1 構成基礎	有彩色での構成ができる	2	
27	企画書のブラッシュアップ	色彩・レイアウトの知識を活かして企画書をブラッシュアップする	1 企画書修正	今までに学んだ知識を使い企画書の修正を行う	2	
28	企画書のブラッシュアップ	色彩・レイアウトの知識を活かして企画書をブラッシュアップする	1 企画書修正	今までに学んだ知識を使い企画書の修正を行う	2	
29	企画書のブラッシュアップ	色彩・レイアウトの知識を活かして企画書をブラッシュアップする	1 企画書修正	今までに学んだ知識を使い企画書の修正を行う	2	
30	後期のまとめ	後期授業の復習	1 後期の復習	後期説明した内容を理解している	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