

科目名	ゲーム開発C							年度	2026
英語科目名	Game Development C							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	山田 健太	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		
【科目の目的】 市販の2D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									
【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。									
【到達目標】 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。									
【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		ゲーム開発C			年度	2026
英語表記		Game Development C			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	オリエンテーション	前期の授業内容について	1 オリエン	前期の授業について概要が理解できる	2	
2	2Dゲームのプレイヤーキャラクター	アクションとは何か、どのような種類があるか？	1 アクション	キャラクターのアクションが何か理解できる	2	
3	2Dゲームのプレイヤーキャラクター	リアクションとは何か、どのような種類があるか？	1 リアクション	キャラクターのリアクションが何か理解できる	2	
4	2Dゲームの敵キャラクター	敵の個性とは何か？	1 敵キャラの個性	敵キャラの個性が何か理解できる	2	
			2 倒したくなる敵	倒したくなる敵の考え方が理解できる		
5	2Dゲームの敵キャラクター	敵のリアクションとは何か、どのような種類があるか？	1 敵のリアクション	敵のリアクションが何か理解できる	2	
6	2Dゲームのレベルデザイン	レベルデザインとは何か？	1 レベルとは	ゲームのレベルが何か理解できる	2	
			2 レベルデザインとは	レベルデザインの手法が理解できる		
7	2Dゲームのレベルデザイン	何度も遊びたくなるレベルとは何か？	1 ゲームループ	レベルにおけるゲームループが理解できる	2	
8	2Dゲームのレベルデザイン	2Dゲームにおけるカメラの種類について	1 カメラの種類	2Dゲームにおけるカメラの種類が理解できる	2	
9	2D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1	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
10	2D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1	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
11	2Dゲームのレベルデザイン	レベルの発表	1 実習1	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
			2 発表1	作成したレベルをクラスに発表できる		
12	2D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2	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
13	2D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2	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
14	2Dゲームのレベルデザイン	レベルの発表	1 実習2	自身で考えたレベルを作成することができる	2	
			2 発表2	作成したレベルをクラスに発表できる		
15	前期のまとめ	全14回分の復習	1 前期の復習	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