

科目名	ゲームプランニング応用2						年度	2026	
英語科目名	Applied Game Planning 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 3年次	必/選	必	時間数	60	単位数	4	種別※	講義+演習
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		
<b>【科目の目的】</b> プランナーであってもプログラム能力や、一人でゲームを作る経験が必要です。 本授業では、企画から制作まで一人で行えるようにします。									
<b>【科目の概要】</b> 制作するゲームの企画を立て、実際にゲーム制作を行う。									
<b>【到達目標】</b> A：決められた期限内にゲームを完成させることができる。 B：完成したゲームの魅力を伝えられるようなプレゼンができる。									
<b>【授業の注意点】</b> 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	締め切りを守って制作ができ、完成したゲームの出来が優れている。		締め切りを8割程度守り、かつゲームの出来が満足できるレベルである。		締め切りが5割も守れない。もしくは完成したゲームの質が低い。				
到達目標 B	プレゼンの準備をしっかり行い、内容の評価が9割を超えるプレゼンができる		プレゼンの準備をしっかり行い、内容の評価が7割を超えるプレゼンができる		プレゼンの準備ができておらず、内容の評価が5割に満たない				
到達目標 C									
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 必要に応じてレジュメを配布。									
<b>【参考資料】</b>									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 成果：70% ゲームの完成度、内容によって評価する。 平常点：30% 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応用2			年度	2026	
英語表記		Applied Game Planning 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	企画	制作するゲームの企画を立てる	1	ゲーム企画	制作するゲームの企画を決定する	2	
2	企画	制作するゲームの企画を立てる	1	ゲーム企画	制作するゲームの企画を決定する	2	
3	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	簡単なプロトタイプができる	2	
4	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	簡単なプロトタイプができる	2	
5	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	簡単なプロトタイプができる	2	
6	発表会	プロトタイプの発表	1	プレゼン	制作したプロトタイプのプレゼンができる	2	
7	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
8	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
9	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
10	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
11	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
12	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
13	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
14	実習	ゲーム制作	1	ゲーム制作	完成に向けたゲーム制作を行う	2	
15	発表会	制作したゲームのプレゼン	1	プレゼン	制作したゲームのプレゼンができる	2	

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