

科目名	実践実習 2							年度	2026
英語科目名	Practical Training 2							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 3年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	吉富賢介		教員の実務経験	有	実務経験の職種	ゲームプランナー、プロデューサー			
【科目の目的】 コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行う。									
【科目の概要】 プログラマーコースの学生をリードし、複数人でゲーム制作をする。 完成した作品は各自の就職作品の作品集（ポートフォリオ）に加える。 完成度によっては、「U22プログラミングコンテスト」等のコンテストへの参加も検討する。									
【到達目標】 プログラマーコースの学生とチームを組み、規模の大きなゲーム作品制作に取り組む。 企画、仕様書作成、プログラムも含めた実制作作業をこなし作品を仕上げる。 同時にチーム間および教員への報告を通してコミュニケーション能力を高める。									
【授業の注意点】 チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。授業時間数の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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。									
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	企画的に優れた作品が完成している。		作品が完成している		作品が未完成である				
到達目標 B	相当量の作業をこなし、作品に大きく貢献している。		相応の作業量をこなしており、作品に貢献している。		作業量が少なく貢献度が少ない。				
到達目標 C	積極的にコミュニケーションを取り、チームをリードした。		作品制作に必要なコミュニケーションを取っていた。		コミュニケーションが取れなかった。				
到達目標 D	チーム制作に必要なツールをしっかりと活用し、チームの使用も促した。		チーム制作に必要なツールを活用した。		チーム制作に必要なツールを使わなかった。				
到達目標 E									
【教科書】 なし									
【参考資料】 オリエンテーションで概要資料配布。									
【成績の評価方法・評価基準】 課題 : 75% チームで制作した作品の完成度、チームへの貢献度で評価 平常点 : 25% ツールの使用状況。コミュニケーション状況									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		実践実習 2			年度	2026	
英語表記		Practical Training 2			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	チーム制作の概要を理解する	1	オリエンテーション	チーム制作の概要を理解する	3	
			2	役割分担	コミュニケーション力を身につける		
			3	企画会議	ファシリテーション能力を身につける		
2	プリプロダクション	α版の準備作業を行う	1	制作方針会議	ファシリテーション能力を身につける	3	
			2	スケジュール	α版のスケジュールを立てる		
3	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	α版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
4	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	α版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
5	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	α版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
6	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
7	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
8	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
9	α版完成	各自の作業を統合し、α版を完成させる	1	統合作業	各自の作業を統合する	3	
			2	不具合対応	不具合を探し修正する		
10	αチェック	α版のチェックを受けβ版作業の方針を出す	1	αチェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2	β版会議	β版の方針・要件を話し合う		
11	β版準備	β版の要件を出し、スケジュールに落とし込む	1	スケジュール	β版のスケジュールを立てる	3	
			2	バックログ	β版のスケジュールをバックログに登録する		
12	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	β版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
13	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	β版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
14	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	仕様書作成作業	β版の仕様書を作成する	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
15	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
16	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
17	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		

科目名		実践実習 2			年度	2026
英語表記		Practical Training 2			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
18	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
19	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
20	β版完成	各自の作業を統合し、β版を完成させる	1 統合作業	各自の作業を統合する	3	
			2 不具合対応	不具合を探し修正する		
21	βチェック	β版のチェックを受けファイナル版作業の方針を出す	1 βチェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2 F版会議	F版の方針・要件を話し合う		
22	ファイナル版準備	ファイナル版の要件を出し、スケジュールに落とし込む	1 スケジュール	ファイナル版のスケジュールを立てる	3	
			2 バックログ	ファイナル版のスケジュールをバックログに登録する		
23	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 仕様書作成作業	ファイナル版の仕様書を作成する	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
24	ブレイ会	学科の学生間で全作品をブレイし、感想を集める	1 改修案出し	ブレイ会の感想をもとに修正案を出す	3	
			2 スケジュール	修正案のスケジュールを出す		
25	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 仕様書作成作業	ファイナル版の仕様書を作成する	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
26	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 制作作業	プログラム、リソース制作を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
27	ファイナル版完成	各自の作業を統合し、ファイナル版を完成させる	1 統合作業	各自の作業を統合する	3	
			2 不具合対応	不具合を探し修正する		
28	コンテスト応募	コンテスト応募、及び紅華祭出展の準備を行う	1 コンテスト応募	応募要項に従いコンテスト応募作業を行う	3	
			2 紅華祭対応	紅華祭出展のレギュレーションに沿って準備を行う		
29	制作発表会準備	制作発表会の準備を行う	1 発表会準備	発表会の準備を行う	3	
30	制作発表会	完成した作品を学科全体に発表する	1 発表会	発表会に参加しプレゼンテーションを行う	3	

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