

科目名	実践実習 1							年度	2026
英語科目名	Practical Training 1							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 2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 他		教員の実務経験	有	実務経験の職種		ゲームプランナー		
【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。 小規模のゲームを短期で複数制作し、開発力を身につける。									
【科目の概要】 チームを編成し、複数人でゲームを制作する。 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、コンテストへの参加も検討する。									
【到達目標】 各自の担当部分を完成させ、チームでゲーム作品を完成させることが目標。 スケジュール管理ツール、バージョン管理ツールの使い方を覚え、チームでのソフトウェア開発のノウハウを身につける。 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。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	技術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	相当量のプログラム量を記載しており、作品に大きく貢献している。		相応のプログラム量を記載しており、作品に貢献している。				プログラム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（プログラム量）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 1			年度	2026	
英語表記		Practical Training 1			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	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	制作会議	役割分担を決め企画を決定する		
			3	ツールの習得	Git、バックログの使い方を覚える		
2	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
3	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
4	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		
5	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
6	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
7	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		
8	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
9	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
10	最終チェック	F版のチェックを受け評価を得る	1	Fチェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2	反省会	制作を振り返り次回の課題を洗い出す		
11	プリプロダクション	2つ目の作品の制作準備を行う	1	制作会議	役割分担を決め企画を決定する	3	
12	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
13	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
14	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		
15	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	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	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	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		

科目名		実践実習 1			年度	2026
英語表記		Practical Training 1			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
18	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
19	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
20	最終チェック	F版のチェックを受け評価を得る	1 Fチェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2 反省会	制作を振り返り次回の課題を洗い出す		
21	プリプロダクション	3つ目の作品の制作準備を行う	1 制作会議	役割分担を決め企画を決定する	3	
22	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
23	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
24	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		
25	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
26	β版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
27	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		
28	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
29	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
30	最終チェック	F版のチェックを受け評価を得る	1 Fチェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2 反省会	制作を振り返り次回の課題を洗い出す		

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