

科目名	実践実習 3							年度	2026
英語科目名	Practical Training 3							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 3年次	必/選	必	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	本山 友太	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プログラマー		
<b>【科目の目的】</b> 他の科目でこれまで学んできた知識・技術を総動員し、ゲーム企業の作品選考に合格できる内容のプログラム作品を制作する。									
<b>【科目の概要】</b> ゲーム企業の就職活動の際に提出するゲームプログラム作品の制作に取り組む。随時、担当教員からアドバイスを受けながら、質の高いプログラム作品を完成させるべく、制作に取り組む。									
<b>【到達目標】</b> A. ゲームとして、初めから終わりまで完成している B. 就職活動という場において、技術的にアピールできるものとなっている C. ゲームとしての魅力がある（面白い、気持ちよい、美しい、など） D. バグが無く、正しく動作する									
<b>【授業の注意点】</b> 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。授業時間内の作業だけでは、業界の求める水準の作品を作ることは困難であるため、適宜、授業時間外も作業に取り組むこと。授業中の不要な私語、座席移動は厳禁とする。									
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	ゲームとして、初めから 終わりまで完成している		ゲームとして、あと少し で完成という状態である				ゲームとして、完成には ほど遠い状態である		
到達目標 B	就職活動という場におい て、技術的にアピールで きるものとなっている		技術的なアピールがやや 不足している				技術的なアピールが不足 している		
到達目標 C	ゲームとしての魅力があ る（面白い、気持ちよ い、美しい、など）		ゲームとしての魅力（面 白さ、気持ちよさ、美し さ、など）がそれほど無 い				ゲームとしての魅力（面 白さ、気持ちよさ、美し さ、など）がまったく無 い		
到達目標 D	バグがほとんど無く、正 しく動作する		バグはあるが、それほど 頻発はしない□				バグが頻発する		
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 特になし									
<b>【参考資料】</b> 随時、レジュメ・資料を配布する。									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 成果物(80%)：成果物の内容を評価する 平常点(20%)：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		実践実習 3			年度	2026
英語表記		Practical Training 3			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、検討	制作する作品の内容を企画する	1 企画	制作する作品の内容を決定する	3	
			2 技術検証	制作に必要な技術や開発環境を検証する		
2	企画、検討	制作する作品の内容を企画する	1 企画	制作する作品の内容を決定する	3	
			2 技術検証	制作に必要な技術や開発環境を検証する		
3	プロトタイプ	プロトタイプを制作する	1 プロトタイプ制作	プロトタイプを制作し、企画面・技術面での課題を検証する	3	
4	プロトタイプ	プロトタイプを制作する	1 プロトタイプ制作	プロトタイプを制作し、企画面・技術面での課題を検証する	3	
5	プロトタイプ	プロトタイプを制作する	1 プロトタイプ制作	プロトタイプを制作し、企画面・技術面での課題を検証する	3	
6	α版	α版を制作する	1 α版制作	α版を制作し、ゲームの基礎部分を完成させる	3	
7	α版	α版を制作する	1 α版制作	α版を制作し、ゲームの基礎部分を完成させる	3	
8	α版	α版を制作する	1 α版制作	α版を制作し、ゲームの基礎部分を完成させる	3	
9	β版	β版を制作する	1 β版制作	β版を制作し、ゲームを完成に近い状態にまで持っていく	3	
10	β版	β版を制作する	1 β版制作	β版を制作し、ゲームを完成に近い状態にまで持っていく	3	
11	β版	β版を制作する	1 β版制作	β版を制作し、ゲームを完成に近い状態にまで持っていく	3	
12	ブラッシュアップ	デバッグや調整を行い、ゲームの完成度を高める	1 デバッグ	バグの発見と修正を行う	3	
			2 調整	より魅力的なゲームとなるように各種パラメーターやオブジェクト配置などを調整する		
			3 リファクタリング	可読性が高く、より好ましい設計となるように、ソースコードを整理する		
13	ブラッシュアップ	デバッグや調整を行い、ゲームの完成度を高める	1 デバッグ	バグの発見と修正を行う	3	
			2 調整	より魅力的なゲームとなるように各種パラメーターやオブジェクト配置などを調整する		
			3 リファクタリング	可読性が高く、より好ましい設計となるように、ソースコードを整理する		
14	ブラッシュアップ	デバッグや調整を行い、ゲームの完成度を高める	1 デバッグ	バグの発見と修正を行う	3	
			2 調整	より魅力的なゲームとなるように各種パラメーターやオブジェクト配置などを調整する		
			3 リファクタリング	可読性が高く、より好ましい設計となるように、ソースコードを整理する		
15	マスターアップ	ゲームを完成させ、企業に応募できる状態にする	1 マスターアップ	企業に応募できるようにゲームファイルをまとめる	3	
			2 資料作成	作品を説明する資料を作成する		

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