科目名	ゲームデザイン２						年度	2025
英語科目名	Game Design 2						学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科 1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		

【科目の目的】

仕様書に必要な項目を理解し、実際に作成できるようになる。
チームでゲームを作るためには、何を準備する必要があるか理解できる。

【科目の概要】

ゲーム制作に必要な仕様書作成の技法や、チームでゲームを作るための基礎知識を身につける。

【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：仕様書に必要な項目を理解し、実際に仕様書が作成できるようになる。
C：チームでゲームを作るための事前の準備について理解できる。

【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、口頭のみの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	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	授業の内容を理解し、提出課題で9割以上点数を取ることができる。		授業の内容を理解し、提出課題で7割以上点数を取ることができる。		提出課題が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 C	授業の内容を理解し、提出課題で9割以上点数を取ることができる。		授業の内容を理解し、提出課題で7割以上点数を取ることができる。		提出課題が5割以下の点数であり、授業の内容を理解していない。

【教科書】

毎回レジュメ・資料を配布する。

【参考資料】

【成績の評価方法・評価基準】

課題：50%　課題の提出、内容によって評価する。
成果：10%　毎回提出課題を実施、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	ゲームデザイン２	年度	2025
英語表記	Game Design 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	仕様書について	仕様書の役割とは？	1	仕様書の役割	なぜ仕様書が必要なのか説明できる	2	
			2	仕様書の書き方	仕様書に書く項目を理解している		
2	ゲーム全体を把握する	ゲームの要素出しとは？	1	構成する要素	ゲームを構成する要素について説明できる	2	
			2	マリオの要素	ゲームに必要な要素の洗い出しができる		
3	ゲーム画面の仕様	ゲーム画面の仕様を書くには？	1	画面遷移	ゲーム全体の画面フローが理解できる	2	
			2	レイアウト	ゲーム画面のレイアウトが理解できる		
			3	実習	実習を通して実際に仕様が書けるようになる		
4	プレイヤーの仕様	プレイヤーの仕様に必要なものとは？	1	必要な項目	プレイヤーの仕様に必要な項目が理解できる	3	
			2	実習	実習を通して実際に仕様が書けるようになる		
5	エネミーの仕様	エネミーの仕様に必要なものとは？	1	必要な項目	エネミーの仕様に必要な項目が理解できる	2	
			2	実習	実習を通して実際に仕様が書けるようになる		
6	アイテムやギミックの仕様	アイテムやギミックの仕様に必要なものとは？	1	必要な項目	アイテムの仕様に必要な項目が理解できる	2	
			2	必要な項目	ギミックの仕様に必要な項目が理解できる		
			3	実習	実習を通して実際に仕様が書けるようになる		
7	レベルデザイン基礎	レベルデザインとは？	1	レベルデザイン	レベル作成時に必要な項目が理解できる	2	
			2	レベルデザイン	レベル作成時の作業ついて理解できる		
			3	実習	レベルの分析ができる		
8	レベルデザイン基礎	レベルデザインとは？	1	レベルデザイン	レベル作成時のストーリーが理解できる	2	
			2	実習	実習を通して実際にレベル制作ができる		
9	2Dゲームのカメラ	カメラを考えるときに必要なこととは？	1	必要な項目	カメラの仕様に必要な項目が理解できる	2	
10	ミニ制作の準備	チームでシューティングゲームの改造案を考える	1	グループワーク	ミニ制作の準備ができる	2	
11	ミニ制作の準備	チームでシューティングゲームの改造案を考える	1	グループワーク	ミニ制作の準備ができる	2	
12	ミニ制作の準備	チームでシューティングゲームの改造案を考える	1	グループワーク	ミニ制作の準備ができる	2	
13	タスク管理とBacklog	Backlogを使ったタスク管理	1	タスク管理	タスク管理の方法が理解できる	2	
			2	Backlog	Backlogの使い方が理解できる		
14	Backlog	Backlogを実際に使う	1	実習	実習を通して実際にBacklogが使える	2	
15	前期のまとめ	全14回分の復習	1	後期の復習	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