

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四年制 ゲームプログラマーコース 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。									

