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	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル 1		
評価	優れている	よい	ふつう	あと少し	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 英語表記		ゲームデザイン 2 Game Design 2					2025	
							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 仕様書の書き方 仕様書に書く項目を理解している			2		
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 2 マリオの要素					
3	ゲーム画面の仕様	1 画面遷移 ゲーム全体の画面フローが理解できる				2		
	(ca?		3 実習 1 必要な項目	実習を通して実際に仕様が書けるようになる プレイヤーの仕様に必要な項目が理解できる				
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? 実習 実習を通して実際に仕様が書けるようになる 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				3	_	
5	エネミーの仕様	エネミーの仕様に必要 なものとは?	2 実習	実習を通して実際に仕様が書けるようになる	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 2 必要な項目 3 実習	アイテムの仕様に必要な項目が理解できる ギミックの仕様に必要な項目が理解できる 実習を通して実際に仕様が書けるようになる		2		
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 2 レベルデザイン 3 実習	レベル作成時に必要な項目が理解できる レベル作成時の作業ついて理解できる 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 2 実習	レベル作成時のストーリーが理解できる 実習を通して実際にレベル制作ができる		2		
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				
13	タスク管理と Backlog	Backlogを使ったタス ク管理	1 タスク管理 2 Backlog	タスク管理の方法が理解できる 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