

科目名	ゲームデザイン2						年度	2025	
英語科目名							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	村田 修	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマ		
【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企画力・アイデア力向上のための基礎知識を身につけます。									
【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】 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。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。									
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	常に締め切りを守り、高品質な課題を提出する。		提出期限に遅れることもあるが、課題を提出する。		提出期限に遅れることが多く、課題を提出できないこともある。				
到達目標 B	仕様書に必要な項目を全て理解し、詳細かつ明確な仕様書を作成する		仕様書に必要な項目を理解し、簡単な仕様書を作成する。		仕様書に必要な項目を理解していない。				
到達目標 C	チームワークを発揮し、役割分担・コミュニケーション・スケジュール管理を適切に行うことができる		チームワークの重要性を理解し、簡単な役割分担・コミュニケーション・スケジュール管理ができる		チームワークの概念を理解していない				
到達目標 D									
到達目標 E									
【教科書】 特になし									
【参考資料】 授業中に提示する									
【成績の評価方法・評価基準】 評価課題の完成度をもとに総合的に評価する									
※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					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かの説明できる	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	2	
			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について理解できる		
			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	2	

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