

科目名		ゲームプロジェクト							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	120	単位数	4	種別※	実習
担当教員		幸田 健志		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプロデューサ	
【科目の目的】 実際にゲームを制作し、作品を作る。 ゲーム制作の流れや職種ごとの作業・役割を、実習を通して理解し、チームで円滑にコミュニケーションを取る手法を学ぶ。										
【科目の概要】 ゲーム制作プロジェクトを行うための基礎知識と技術について学びます。										
【到達目標】 A. スケジュールを守り、期間内にゲームを完成させる B. チームで制作するための円滑なコミュニケーション手法を理解する										
【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	スケジュールを厳守し、期間内に高品質なゲームを完成させることができる		スケジュール管理の基本的な概念を理解し、簡単なゲームを完成させることができる		スケジュール管理の概念を理解できない					
到達目標 B	チームメンバーと円滑にコミュニケーションを取り、チームワークを発揮して高品質なゲームを完成させることができる		コミュニケーションの基本的な概念を理解し、チームメンバーと協力して簡単なゲームを完成させることができる		コミュニケーションの概念を理解できない					
到達目標 C										
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		ゲームプロジェクト				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	制作1	チームを組んで追いかけてゲームの改造をする	1	オリエン	授業の目的と内容を理解する	2	
			2	話し合い	コミュニケーション手法を理解する		
			3	実習	ゲーム開発の流れを理解する		
2	制作1	チームを組んで追いかけてゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
3	制作1	チームを組んで追いかけてゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
4	制作1	チームを組んで追いかけてゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
5	制作1	チームを組んで追いかけてゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2	成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		
6	制作2	チームを組んでシューティングゲームの改造をする	1	話し合い	コミュニケーション手法を理解する	2	
			2	実習	ゲーム開発の流れを理解する		
7	制作2	チームを組んでシューティングゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
8	制作2	チームを組んでシューティングゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
9	制作2	チームを組んでシューティングゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
10	制作2	チームを組んでシューティングゲームの改造をする	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2	成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		
11	制作3	チームを組んでオリジナルゲームを制作する	1	話し合い	コミュニケーション手法を理解する	2	
			2	実習	ゲーム開発の流れを理解する		
12	制作3	チームを組んでオリジナルゲームを制作する	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
13	制作3	チームを組んでオリジナルゲームを制作する	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
14	制作3	チームを組んでオリジナルゲームを制作する	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
15	制作3	チームを組んでオリジナルゲームを制作する	1	実習	ゲーム開発の流れを理解する	2	
			2	成果発表	実習を通してプレゼンについて理解する		

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