

科目名	ゲームエンジン 1							年度	2025
英語科目名	PDI							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	大森 健司		教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームエンジニア	
【科目の目的】 市販の3Dゲームを分析し、プレイヤーと敵を生かしたレベルデザインについて学ぶ									
【科目の概要】 プランナー実務に必要な周辺知識・技術を実習を通して学びます。									
【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：意図を持ったレベルデザインができるとともに、それを人に説明できる。 C：授業の内容を理解し、実施するテストで高得点が取れる。									
【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	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	意図を持ったレベルが制作でき、かつ出来が優れており、プレゼンの内容も理解できる		自身で意図を持ったレベルの制作ができ、プレゼンの内容も理解できる		意図を持ってレベルが制作できず、プレゼンの内容が理解できない				
到達目標 C	授業の内容を理解し、小テストで9割以上点数を取ることができる。		授業の内容を理解し、小テストで7割以上点数を取ることができる。		小テストが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 D									
到達目標 E									
【教科書】									

特になし									
【参考資料】									
毎回レジュメ・資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題：60% 課題の提出、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		ゲームエンジン 1					年度	2025	
英語表記							学期	前期	
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	オリエンテーション	後期の授業内容について	1	オリエン	後期の授業について概要が理解できる			2	
2	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	面白いコンボ攻撃を実現する手法とは何か？	1	移動操作	移動操作の仕組みが理解できる			2	
			2	コンボ	攻撃方法の仕組みが理解できる				
3	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	面白いバトルを実現する手法とは何か？	1	移動操作	移動操作の仕組みが理解できる			2	
			2	アクション	攻撃方法の仕組みが理解できる				
4	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	プレイヤーキャラのリアクションとは何か？	1	リアクション	ダメージリアクションが何か理解できる			2	
			2	リアクション	特殊なリアクションについて理解できる				
5	3Dゲームのプレイヤーキャラクター	駆け引きとは何か？	1	三すくみ	ゲームにおける三すくみが理解できる			2	
6	3Dゲームの敵キャラクター	敵キャラの個性とは何か？	1	敵キャラの個性	敵キャラの個性とは何か理解できる			2	
			2	敵キャラの演出	敵キャラの演出手法が理解できる				
7	3Dゲームの敵キャラクター	敵キャラのリアクションとは何か？	1	リアクション	ダメージリアクションが何か理解できる			2	
			2	リアクション	特殊なリアクションについて理解できる				
8	3Dゲームのレベルデザイン	3Dゲームのレベルデザインについて学ぶ	1	何度も遊べる	レベルを何度も遊ばせる手法が理解できる			2	
			2	テンポとリズム	ゲームのテンポとリズムが何か理解できる				
9	3Dゲームのレベルデザイン	3Dゲームのレベルデザインについて学ぶ	1	カメラ	3Dゲームのカメラの仕組みが理解できる			2	
10	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1	実習	自身で考えたレベルを作成することができる			2	
11	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1	実習	自身で考えたレベルを作成することができる			2	
12	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1	実習	自身で考えたレベルを作成することができる			2	

13	3Dゲームのレベルデザイン	レベルを実際に考えて作る	1 実習	自身で考えたレベルを作成することができる		2	
14	3Dゲームのレベルデザイン	レベルの発表	1 発表	作成したレベルをクラスに発表できる		2	
15	後期のまとめ	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							