

科目名	実践実習 1							年度	2025
英語科目名	RP1							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	240	単位数	8	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			
<b>【科目の目的】</b> 短期間のゲーム制作を繰り返し、ゲームデザイン能力を身につける。									
<b>【科目の概要】</b> 1年次に学んだC言語、C++を使って、短期間で少人数チーム、または個人でのゲーム開発を行う。ゲーム制作に慣れると同時に、ゲームデザイン能力を身につける。ゲーム開発A、ゲーム開発Bとの連携授業。									
<b>【到達目標】</b> C言語、C++を使って、小規模のゲームを複数完成させる。基本となるゲームシステム（挑戦）とその派生バリエーション（幅）というゲームデザインの基礎を徹底させるゲームの手触りであるリアクションにこだわる									
<b>【授業の注意点】</b> チームでの円滑な作業を実現するため、欠席・遅刻は厳禁である。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。共同作業となるため、コミュニケーションは欠かせないが、不要な私語、座席移動は厳禁とする。学校から機材を借りる場合は必ず、教員もしくは教育補助員の許可を得ること。ネットワークの使用は制作に必要な研究、素材収集の用途に限定する。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5	レベル4	レベル3	レベル2	レベル1				
	優れている	よい	ふつう	あと少し	要努力				
到達目標 A	3つの優れたゲームを完成させた		3つのゲームを完成させた		ゲームを完成させられなかった				
到達目標 B	ゲームデザインを理解したうえで、さらに個性を向上させる		ゲームデザインを理解し、「面白い」を再現できる		ゲームデザインを理解できていない				
到達目標 C	個人でゲームを作ることができる実装力を身に付けている		プログラム、デザイン作業を個人で行うことができる		プログラム、デザインの能力が基準に達していない				
到達目標 D									
到達目標 E									

<b>【教科書】</b> 特になし							
<b>【参考資料】</b> オリエンテーション時に資料配布。以降、随時配布。							
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 試験・課題(80%)：課題を総合的に評価する 平常点(20%)：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		実践実習 1			年度	2025	
英語表記		RP1			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	企画①	小規模チーム制作の企画を考える	1	オリエンテーション	授業の内容と目的を理解する	2	
			2	企画立案	チームで企画を出し教員の承認を得る		
			3	仕様書作成	作成するゲームの仕様書を作成する		
2	α版①作成	α版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
3	α版①発表会	α版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
4	β版①作成	β版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
5	β版①発表会	β版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
6	企画②	小規模チーム制作の企画を考える	1	オリエンテーション	授業の内容と目的を理解する	2	
			2	企画立案	チームで企画を出し教員の承認を得る		
			3	仕様書作成	作成するゲームの仕様書を作成する		
7	α版②作成	α版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
8	α版発表会	α版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
9	β版②作成	β版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
10	β版②発表会	β版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
11	企画③	個人制作の企画を考える	1	オリエンテーション	授業の内容と目的を理解する	2	
			2	企画立案	チームで企画を出し教員の承認を得る		

			3	仕様書作成	作成するゲームの仕様書を作成する		
12	α版③作成	α版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
13	α版発表会	α版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
14	β版③作成	β版を制作する	1	プログラム作業	仕様書に沿ってプログラム作業を行う	2	
			2	デザイン作業	リソースを自作する		
15	β版③発表会	β版を発表する	1	発表会	実機を用いてゲーム内容を発表する	2	
			2	プレイ会	他の学生にプレイしてもらい意見をもらう		
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							