

科目名		ゲームプロジェクト						年度	2025
英語科目名		GJ1						学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科 1年次	必／選	選	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		エンジニア	
【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ぶ。									
【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】 制作を円滑にするため、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つけるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任、チームに連絡し、事後に担任に届を提出すること。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	決められた期間内に、当初想定していた内容を超える作品を完成させた		決められた期間内に、当初想定していた内容の作品を完成させた		決められた期間内に作品が完成せず、作品の内容も不十分である				
到達目標 B	積極的にチームでの話し合いに参加し、能動的に制作を進めた。		コミュニケーションを取り、問題を起こさずチーム内で自分の役割を全うした。		コミュニケーションに消極的で、自発的な行動が見られない				
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】 必要に応じてレジュメ・資料を配布する。									
【成績の評価方法・評価基準】 平常点：50% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する。 成果：50% 制作したゲームの出来によって評価する。									
※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