

科目名	卒業制作							年度	2025
英語科目名	FG1							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科 2年次	必／選	選	時間数	240	単位数	8	種別※	実習
担当教員	土井 克仁 / 村田 修		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】 コンテスト受賞を目指し、プロジェクト単位でゲーム制作を行う。 4年間の集大成となる作品を完成させる。									
【科目の概要】 各自の担当部分を完成させ、ゲーム作品を完成させることが目標。 完成した作品は卒業制作展に出品する。 完成度によっては、「全国専門学校ゲームコンペティション」「福岡ゲームコンテスト」等のコンテストの受賞を目指し応募する。									
【到達目標】 卒業展に展示する学校生活最後の作品を完成させる。 学生だからこそ実現できる自由な制作を楽しみ尽くす。									
【授業の注意点】 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	技術的に優れた作品が完成している。		作品が完成している		作品が未完成である				
到達目標 B	相当量のプログラム量を記載しており、作品に大きく貢献している。		相応のプログラム量を記載しており、作品に貢献している。		プログラム量が少なく貢献度が少ない。				
到達目標 C	積極的にコミュニケーションを取り、チームをリードした。		作品制作に必要なコミュニケーションを取っていた。		コミュニケーションが取れなかった。				
到達目標 D	チーム制作に必要なツールをしっかりと活用し、チームの使用も促した。		チーム制作に必要なツールを活用した。		チーム制作に必要なツールを使わなかった。				
到達目標 E	制作を楽しんだ		まあまあ楽しんだ		楽しむことができなかった				

【教科書】 特になし								
【参考資料】 オリエンテーションで概要資料配布。								
【成績の評価方法・評価基準】 課題 : 75% チームで制作した作品の完成度、チームへの貢献度（プログラム量）で評価 平常点 : 25% ツールの使用状況。コミュニケーション状況。								
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。								
科目名		卒業制作				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	オリエンテーション	チーム制作の概要を理解する	1	オリエンテーション	チーム制作の概要を理解する	3		
			2	役割分担	コミュニケーション力を身につける			
			3	企画会議	提案力を身につける			
2	プリプロダクション	α 版の準備作業を行う	1	制作方針会議	使用するエンジン等を決定する	3		
			2	スケジュール	α 版のスケジュールを立てる			
3	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
4	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
5	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
6	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
7	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
8	α 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3		
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
9	α 版完成	各自の作業を統合し、α 版を完成させる	1	統合作業	各自の作業を統合する	3		
			2	不具合対応	不具合を探し修正する			
10	α チェック	α 版のチェックを受け β 版作業の方針を出す	1	α チェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3		
			2	β 版会議	β 版の方針・要件を話し合う			
11	β 版準備	β 版の要件を出し、スケジュールに落とし込む	1	スケジュール	β 版のスケジュールを立てる	3		
			2	バックログ	β 版のスケジュールをバックログに登録する			
			1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う			

12	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する	3	
13	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
14	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
15	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
16	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
17	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
18	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
19	β 版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
20	β 版完成	各自の作業を統合し、β 版を完成させる	1	統合作業	各自の作業を統合する	3	
			2	不具合対応	不具合を探し修正する		
21	β チェック	β 版のチェックを受けファイナル版作業の方針を出す	1	β チェック	教員のチェックを受け指示を受ける	3	
			2	F版会議	F版の方針・要件を話し合う		
22	ファイナル版準備	ファイナル版の要件を出し、スケジュールに落とし込む	1	スケジュール	ファイナル版のスケジュールを立てる	3	
			2	バックログ	ファイナル版のスケジュールをバックログに登録する		
23	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
24	プレイ会	学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める	1	改修案出し	プレイ会の感想をもとに修正案を出す	3	
			2	スケジュール	修正案のスケジュールを出す		
25	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	プログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
26	ファイナル版作業	各自、担当箇所の作業を行う	1	プログラム作業	プログラム作業を行う	3	
			2	スケジュール管理	チームで進捗を確認する		
27	ファイナル版完成	各自の作業を統合し、ファイナル版を完成させる	1	統合作業	各自の作業を統合する	3	
			2	不具合対応	不具合を探し修正する		
		コンテスト応募、及	1	コンテスト応募	応募要項に従いコンテスト応募作業を行う		

28	コンテスト応募	び卒業展出展の準備を行う	2 卒業展対応	卒業展出展のレギュレーションに沿って準備を行う	3	
29	制作発表会準備	制作発表会の準備を行う	1 発表会準備	発表会の準備を行う	3	
30	制作発表会	完成した作品を学科全体に発表する	1 発表会	発表会に参加しプレゼンテーションを行う	3	
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						