科目名	卒業制	年度	2025					
英語科目名	FG1							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	教員の領	実務経験	有	実務経懸	険の職種	ゲームニ	エンジ 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	レベル 5	レベル4	レベル 3	レベル2	レベル 1				
評価	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】

: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:25% ツールの使用状況。コミュニケーション状況。 課題

平常点

※種別は講義、	4 33 4 33	演習のいずれかを記入。
「*X* 1単 カリ (よ i典 季安 、	実習、	伊育リノい タイレル・タ 前八人。

※ ₹		、演習のいずれかを記					
科目名			卒業	制作	年度)25
	英語表記	ļ <u>, </u>		1	学期	-	期
回数	授業テーマ	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	三部
オリエンテーション			1 オリエンテーション	チーム制作の概要を理解する			
	チーム制作の概要を 理解する				3		
	7 1 7	(主/H) (3	3 企画会議	提案力を身につける			
		1 制作方針会議	使用するエンジン等を決定する				
2 プリプロダク ション		α版の準備作業を行う	2 スケジュール	α版のスケジュールを立てる		3	
		to the Imple total and Imple total	1プログラム作業 仕様に沿ってプログラム作業を行う 担当箇所の作う 2 スケジュール管理 チームで進捗を確認する				
3	α版作業	各自、担当箇所の作業を行う				3	
			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う		+	
4	α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	
5 α版作業			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う			
	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		
6 α版作業		to do In Nothern - II.	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う			
	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		
		を自、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			
7	α版作業		2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する		3	
			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う			
8	α版作業	各自、担当箇所の作 2 スケジュール管業を行う	2 スケジュール管理	チームで進捗を確認する			
		各自の作業を統合	1 統合作業	各自の作業を統合する			
9	α版完成		2 不具合対応	不具合を探し修正する		3	
		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			
10 αチョ	αチェック		2 β版会議	β版の方針・要件を話し合う		3	
		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 β 版のスケジュールを立てる β 版のスケジュールをバックログに	1 スケジュール	β版のスケジュールを立てる			
11	β版準備		β版のスケジュールをバックログに登録する		3		
			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う		-	
	•	A L In VI War ~ 1L	•	•		_	

			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	
13	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
		未でログ			
		h	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	
14	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
		各自、担当箇所の作 [*]	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	_
15	β版作業	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
			0 20 - 10 10		
		各自、担当箇所の作	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	- _
16 β版作業	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	
			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	
17	β版作業	各自、担当箇所の作	2 スケジュール管理		3
		業を行う		, ven emilion	\dashv \mid
			1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	
18	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
		未で11 /			_
		h. I. I. I. I. I.	1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う	
19	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
		各自の作業を統合	1 統合作業	各自の作業を統合する	_
20	β版完成	し、β版を完成させ る	2 不具合対応	不具合を探し修正する	3
			1 0 = 1 1 7	数号のエーケも巫は牝ニナ巫はマ	
01	βチェック	β版のチェックを受 けファイナル版作業	1 β チェック 2 F版会議	教員のチェックを受け指示を受ける F版の方針・要件を話し合う	_ 3
41	ρ y エック	の方針を出す	2 「似云巌	「「版の力」が一条件を話し合う	_
			1 スケジュール	ファイナル版のスケジュールを立てる	
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	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	-
備	1/用	ルに落とし込む		/ / / / / / / / / / / / / / / / / / /	3
		ルに洛とし込む		2)11)/////Wasself = 1,6 5 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7 7	3
			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
23	ファイナル版作業		1 プログラム作業 2 スケジュール管理	仕様に沿ってプログラム作業を行う	3
23	ファイナル版作 業	ルに落とし込む 各自、担当箇所の作 業を行う		仕様に沿ってプログラム作業を行う	
23	ファイナル版作業			仕様に沿ってプログラム作業を行う	
	ファイナル版作 業 プレイ会	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想	2 スケジュール管理	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する	
		各自、担当箇所の作 業を行う 学科の学生間で全作	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す	3
24	プレイ会	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う	3 3
24	プレイ会	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う	3
24	プレイ会	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業 2 スケジュール管理	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う チームで進捗を確認する	3 3
24	プレイ会 ファイナル版作 業	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める 各自、担当箇所の作業を行う	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う チームで進捗を確認する プログラム作業を行う	3 3
24	プレイ会 ファイナル版作 業	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業 2 スケジュール管理 1 プログラム作業	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う チームで進捗を確認する プログラム作業を行う	3 3 3
24 25 26	プレイ会 ファイナル版作 業 ファイナル版作 業	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める 各自、担当箇所の作業を行う 各自、担当箇所の作業を行う	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業 2 スケジュール管理 1 プログラム作業 2 スケジュール管理	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う チームで進捗を確認する プログラム作業を行う	3 3 3
24 25 26	プレイ会 ファイナル版作 業 ファイナル版作 業	各自、担当箇所の作業を行う 学科の学生間で全作品をプレイし、感想を集める 各自、担当箇所の作業を行う	2 スケジュール管理 1 改修案出し 2 スケジュール 1 プログラム作業 2 スケジュール管理 1 プログラム作業 2 スケジュール管理	仕様に沿ってプログラム作業を行う チームで進捗を確認する プレイ会の感想をもとに修正案を出す 修正案のスケジュールを出す プログラム作業を行う チームで進捗を確認する プログラム作業を行う チームで進捗を確認する	3 3 3

28	コンテスト応募	び卒業展出展の準備	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	
		を行う					
	29 制作発表会準備	制作発表会の準備を行う	_	発表会準備	発表会の準備を行う	3	
29							
30 制作発表会	完成した作品を学科 全体に発表する	_	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