

科目番号：gm-302

科目名		時間数(90分) [60単位時間]					
ゲーム開発演習		講義	演習	実習	合計		
				30	30		
科目概要	ゲーム設計演習で作成した設計書を基にして、グループでの実習を通して、ゲーム開発手法を習得する。						
学習到達目標	ゲーム設計演習で制作した企画書や仕様書を基に、チームで担当決めを行い、任された作業ができるようになる。						
講義計画	回	内容		回	内容		
	1	仕様書の確認		16	作品作成		
	2	仕様書の確認・調整		17	作品作成		
	3	仕様書の確認・調整		18	作品作成		
	4	仕様書の確認・調整		19	作品作成		
	5	仕様書の確認・調整		20	作品作成		
	6	作業担当決定		21	作品作成		
	7	作品作成		22	作品作成		
	8	作品作成		23	作品作成		
	9	作品作成		24	作品作成		
	10	作品作成		25	テスト		
	11	作品作成		26	テスト		
	12	作品作成		27	テスト		
	13	作品作成		28	テスト		
	14	作品作成		29	テスト		
	15	作品作成		30	作品発表		
使用教材	書籍名			出版社			
	主教材	なし					
	副教材	配布プリント					
実習環境	Unityが動作するPC環境						
目標資格	資格名			実施団体			
	なし						
成績評価方法	実習課題(70%) 個人の貢献度評価(30%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可			

【評価シート(サンプル)】 実習課題

評価項目	評価ポイント	配点
実習課題	<ul style="list-style-type: none"> ・仕様書に記載されている機能が全て実現されている ・仕様書に記載されている画面が全て実装されている ・仕様書通りのユーザインターフェースが全て実装されている ・ゲームバランスが調整されている ・可読性が良く、保守に適したコーディングがされている ・エラー、バグが取り除かれている ・指定されたレポートを全て作成している ・期限内に完成している 	仕様書通りに実装されており、汎用性・拡張性・保守性に優れている。 100点
		仕様書通りに実装されている 90点
		仕様書からやや変更点があったものの、基本的な機能は実現している 75点
		仕様書に記載されている機能の半分しか実現していない 60点
		仕様書に記載されている機能の1/3しか実現していない 50点
		※提出が遅れた場合は、1日につき-2点とする

【評価シート(サンプル)】 個人の貢献度評価

評価項目	評価ポイント	配点
貢献度評価	・30コマ目で提出するレポートをもとに「作業内容」,「自己評価」,「他者評価」から評価を行う。	よく貢献した 90点 ふつう 70点 あまり貢献していない 60点 ※プロジェクトリーダーは10点の加点とする

科目評価は以下の計算方法で算出する。

$$(実習課題 \times 70\%) + (個人の貢献度評価 \times 30\%) = 科目評価$$