

科目番号：gm-304

科目名		時間数(90分) [60単位時間]					
ゲーム設計演習2		講義	演習	実習	合計		
		3		27	30		
科目概要	ゲーム開発における、企画・設計段階について、講義と演習を通して、発想から企画書・設計書の作成までの手法を習得する。						
学習到達目標	ゲーム開発の流れを理解した上で、グループ内のアイデアを活用した企画書や仕様書の作成ができるようになる。						
講義計画	回	内容	回	内容			
	1	チーム決め	16	仕様書の作業スケジュールの作成			
	2	企画案決定会議	17	仕様書作成			
	3		18				
	4	企画案決定	19				
	5	企画書の作業スケジュールの作成	20				
	6		21				
	7		22				
	8		23				
	9	企画書作成	24				
	10		25				
	11		26				
	12		27				
	13	企画書レビュー	28			仕様書レビュー	
	14		29				
	15	仕様書の作業スケジュールの作成	30			作品発表	
使用教材	書籍名		出版社				
	主教材	配布資料					
実習環境	Word、PowerPoint が使用できる 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"> ・企画書に記載されている項目が全て記述されている ・仕様書に記載されている項目が全て記述されている ・仕様書に記載されている画面が全て記述されている ・指定されたレポートを全て作成している ・誰が読んでも分かる文章で作成されている ・期限内に完成している 	全ての項目において、条件を満たしている 100点
		一部条件を満たしていない箇所もあるが、おおかた満たしている 80点
		3つ以上の条件を満たしていない 60点
		ほとんどの条件を満たしていない 40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	・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。

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