

学修成果指標（ゲーム・CG分野 - ゲームクリエイター職種）

レベル	学習者プロフィール	知識と理解	技能				責任と自律性		
			汎用的な技能	職務上の技能			自律性と責任感	倫理観とプロ意識	
				専門実践技能	対人技能	分析技能			管理・指導技能
8	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術もしくは五感制御における技術応用の研究成果 <input type="checkbox"/> ゲームデザインに関する学術研究成果の発表経験 <input type="checkbox"/> ゲームにおける論文査読立場と、自身の研究成果と学術指導経験 <input type="checkbox"/> ゲームにおける書籍、論文の発表 <input type="checkbox"/> 応用技術をタイトルに実装した経験 <input type="checkbox"/> ワールドワイドカンファレンスでの発表経験 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術の理解と、五感制御の理解の応用研究 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの検証研究と成果発表 <input type="checkbox"/> 一般普及における訴求力の知識と実証検証結果 <input type="checkbox"/> 発想における特殊性の学術体系化 <input type="checkbox"/> ハイブ・サイクルへの理解 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 他業種を含めた情報の収集技能 <input type="checkbox"/> 先端技術のサイクルを理解し、次の技術を正しく予測できる技能 <input type="checkbox"/> 技術を分析し、広く使えるようにする技能 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 高度な専門知識を使い、業務上の課題を解決に導く技能 <input type="checkbox"/> 将来必要な技術を予測し先行して開発する技能 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 他業種を含めた交渉、調整能力 <input type="checkbox"/> 技術を体系化し理解しやすい形にまとめる資料作成技能 <input type="checkbox"/> 情報を広める場の設定と運営 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 最先端技術を正確に理解できる知識を適用する能力 <input type="checkbox"/> 先端技術のハイブ・サイクルを理解した、予測、分析能力 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 開発における課題を発見する能力 <input type="checkbox"/> ナラティブ理論を応用した開発における組織管理 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 最先端技術を学習する責任 <input type="checkbox"/> 技術を汎用化させる為の枠組み構築 <input type="checkbox"/> 開発した技術を運営し持続させることへの関与 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 最先端技術の運営と維持への関与 <input type="checkbox"/> 広い層に対しての技術の応用例の提示
7	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術の応用事例の指導 <input type="checkbox"/> 五感制御における応用事例の指導 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの学術研究における論文発表 <input type="checkbox"/> ゲーム制作における体系的な指導経験 <input type="checkbox"/> ゲーム制作における指導的役割での発表 <input type="checkbox"/> 市場向けタイトル開発経験 <input type="checkbox"/> ワールドワイド技術カンファレンスでのセッション発表経験 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術と五感制御の理解 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの研究と論文発表 <input type="checkbox"/> ゲーム制作における体系的学術研究 <input type="checkbox"/> チーム、個人のゲーム制作における学術的指導経験 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの学術的体系化 <input type="checkbox"/> ワールドワイドにおける法的知見 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術に精通し開発もする技能 <input type="checkbox"/> 技術を、体系化し、まとめる技能 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 高度な専門知識に基づく技能 <input type="checkbox"/> 業務に必要な技術を正しく選択する技能 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 業務内容の迅速かつ的確な説明能力 <input type="checkbox"/> チーム内の問題解決能力 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 技術を解析できる知識を適用する能力 <input type="checkbox"/> 先端技術を独自に研究、開発する能力 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 部下を指導する能力 <input type="checkbox"/> 業務をスケジュール内に進める技能 <input type="checkbox"/> 部下の育成 <input type="checkbox"/> 技術へのセキュリティ管理と法的理解 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端の専門知識を学習する責任 <input type="checkbox"/> 使用する技術にかかると、時間を正しく把握する責任 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術の管理 <input type="checkbox"/> 技術への正しい評価
6	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 先端技術の知見 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの論文発表経験 <input type="checkbox"/> ゲーム制作におけるチームビルディングのマネジメント経験 <input type="checkbox"/> ゲーム制におけるエンジニアとマーケティングの役割と知見 <input type="checkbox"/> チーム、個人におけるゲーム制作の指導の経験と知見 <input type="checkbox"/> 技術カンファレンスにおけるセッション応募経験 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ゲームチーム制作マネジメントとディレクション <input type="checkbox"/> プロジェクトリーダーとしての役割 <input type="checkbox"/> ゲームマーケティング <input type="checkbox"/> 法的知見 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 開発におけるコストの計算技能 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 最先端技術のプログラミング <input type="checkbox"/> 実機でのアプリ制作 <input type="checkbox"/> ノードベースプログラミング（企画） <input type="checkbox"/> ゲームプランナーゼミ <input type="checkbox"/> デモリール作成 <input type="checkbox"/> ポートフォリオ完成 <input type="checkbox"/> ゲームエンジンCG表現 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 職種・学年・他団体を越えた協働と連携 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> プロジェクトが正確に進められるかどうか分析する能力 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 進捗管理、リソースと仕様のバランス管理 <input type="checkbox"/> 制作進行管理 <input type="checkbox"/> 一般的法的理解 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 業務に必要な技術の選別に関する正当性の説明責任 <input type="checkbox"/> 開発を最後まで導く責任 	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> 業務に必要な技術の正しい選択に関する意識

レベル	学習者プロフィール	知識と理解	技能				責任と自律性		
			汎用的な技能	職務上の技能			自律性と責任感	倫理観とプロ意識	
				専門実践技能	対人技能	分析技能			管理・指導技能
5	<input type="checkbox"/> 応用技術の知見 <input type="checkbox"/> ゲームデザインの実装経験 <input type="checkbox"/> ゲーム制作の個人もしくは、チーム制作への参加経験 <input type="checkbox"/> ゲーム制作の企画内容の判断 <input type="checkbox"/> 2D、3D、モーションにおけるコンセプトの制作 <input type="checkbox"/> 開発プロジェクトのチームビルディングの経験 <input type="checkbox"/> ネイションワイドのコンテスト応募経験	<input type="checkbox"/> プログラムに必要な数学・物理 <input type="checkbox"/> ゲーム個人制作 <input type="checkbox"/> モバイルゲームアプリ制作知識 <input type="checkbox"/> 企画書個人制作 <input type="checkbox"/> CG個人制作（ポートフォリオ制作）	<input type="checkbox"/> 制作スケジュールの立案 <input type="checkbox"/> 自己作品のアピールのためのプレゼンテーション能力 <input type="checkbox"/> 企画提案力 <input type="checkbox"/> 企画修正力	<input type="checkbox"/> ゲーム物理（リアル表現） <input type="checkbox"/> 描画エンジン制作 <input type="checkbox"/> ゲームAI技術とアルゴリズム <input type="checkbox"/> サウンドエフェクト、3Dサウンド <input type="checkbox"/> モバイルゲーム開発技術 <input type="checkbox"/> オンラインゲーム制作技術 <input type="checkbox"/> 質感表現能力（シェーダー・テクスチャ・ライティング） <input type="checkbox"/> 3Dスカルプトモデリング技術 <input type="checkbox"/> 企画会議シミュレーション <input type="checkbox"/> ゲームエンジンプログラミング（企画） <input type="checkbox"/> ドキュメントレイアウト	<input type="checkbox"/> 論理的伝達技法 <input type="checkbox"/> 作品プレゼンからの改善 <input type="checkbox"/> デイスカッション技法 <input type="checkbox"/> チームメンバーの意見・考えの尊重	<input type="checkbox"/> 使用している技術を正しく理解し説明ができる能力	<input type="checkbox"/> チーム制作メンバーの役割を理解した行動 <input type="checkbox"/> チーム制作でのコミュニケーション、問題解決技能 <input type="checkbox"/> コミュニケーションツールの活用	<input type="checkbox"/> 指定された技術を使用し、業務を遂行する責任	<input type="checkbox"/> 業務に必要な技術の習得に対する意識
4	<input type="checkbox"/> 技術の知見 <input type="checkbox"/> ゲーム制作における基礎プログラムの知識 <input type="checkbox"/> ゲーム制作の企画 <input type="checkbox"/> 2D、3D、モーションのツール群の使用 <input type="checkbox"/> 個人、チームによるゲーム制作の経験 <input type="checkbox"/> 技術カンファレンスへの参加経験	<input type="checkbox"/> 情報処理の基礎 <input type="checkbox"/> ゲーム制作概論 <input type="checkbox"/> プログラミング概論 <input type="checkbox"/> 2D・3Dの描画理論 <input type="checkbox"/> ゲームエンジンの制作手法 <input type="checkbox"/> 色彩・質感の知識 <input type="checkbox"/> チーム制作作業の進め方 <input type="checkbox"/> ゲーム業界知識	<input type="checkbox"/> ビジネス文書作成スキル <input type="checkbox"/> 企画発想力・構成員力	<input type="checkbox"/> C言語プログラミング <input type="checkbox"/> C++とオブジェクト指向プログラミング <input type="checkbox"/> 2D・3Dゲームプログラミングと描画理論 <input type="checkbox"/> シェーダープログラミング技術 <input type="checkbox"/> ゲーム数学 <input type="checkbox"/> レベルデザイン <input type="checkbox"/> ゲーム仕様書作成 <input type="checkbox"/> チュートリアル制作 <input type="checkbox"/> 2D・3Dデザインツールの操作 <input type="checkbox"/> 基礎画力・観察力・構成員力・描写力 <input type="checkbox"/> UI/UXデザイン	<input type="checkbox"/> 自分のアイデアをプレゼンする能力 <input type="checkbox"/> 自分の作品をプレゼンする能力	<input type="checkbox"/> 教えられた知識を正しく分析できる能力	<input type="checkbox"/> チーム制作での役割理解 <input type="checkbox"/> 3分野（プログラム・企画・CG）での制作進行に必要な行動	<input type="checkbox"/> 指示された範囲の業務に対する責任 <input type="checkbox"/> 業務の遅れに関する報告責任	<input type="checkbox"/> 指示された技術の習得の正しい理解に対する心掛け