

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	<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	専門的実務／学問分野において最先端のフロンティア。新しい専門的実務や知見につながる分野横断的な視点・知識・理解 <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"/> ハイプ・サイクルへの理解	研究や革新の重要な課題を解決し、既存の知識や専門的実務を再定義するために必要な、最も高度な専門的技術 <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	研究や革新の重要な課題を解決し、既存の知識や専門的実務を再定義するために必要な、最も高度な専門的技術 <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	研究や革新の重要な課題を解決し、既存の知識や専門的実務を再定義するために必要な、最も高度な専門的技術 <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	研究や革新の重要な課題を解決し、既存の知識や専門的実務を再定義するために必要な、最も高度な専門的技術 <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"/> 先端技術のハイプ・サイクルを理解した、予測、分析能力	研究や革新の重要な課題を解決し、既存の知識や専門的実務を再定義するために必要な、最も高度な専門的技術 <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	専門的実務や学問の最前線で、新しいアイデア・プロセス開発に対する権威、自律性、学術的・専門的な誠実性および持続的な関与 <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	専門的実務や学問の最前線で、新しいアイデア・プロセス開発に対する権威、自律性、学術的・専門的な誠実性および持続的な関与 <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	<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	高度に専門化された知識。その内いくつかは、仕事／学習分野における知識の最前線。異なる分野の知識・理解 <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	実務／学問分野における主体的・批判的洞察と分野横断的知識の統合。新しい知識や方法論の研究・開発・革新に必要な問題解決技能 <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	実務／学問分野における主体的・批判的洞察と分野横断的知識の統合。新しい知識や方法論の研究・開発・革新に必要な問題解決技能 <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	実務／学問分野における主体的・批判的洞察と分野横断的知識の統合。新しい知識や方法論の研究・開発・革新に必要な問題解決技能 <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	実務／学問分野における主体的・批判的洞察と分野横断的知識の統合。新しい知識や方法論の研究・開発・革新に必要な問題解決技能 <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	実務／学問分野における主体的・批判的洞察と分野横断的知識の統合。新しい知識や方法論の研究・開発・革新に必要な問題解決技能 <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	複雑で予測不可能な課題に対する革新的な取組が求められる仕事や学習の管理。専門的知識・実践と管理への貢献・評価 <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、時間を正しく把握する責任	複雑で予測不可能な課題に対する革新的な取組が求められる仕事や学習の管理。専門的知識・実践と管理への貢献・評価 <input type="checkbox"/> 先端技術の管理 <input type="checkbox"/> 技術への正しい評価

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
6	<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	理論や原理の批判的思考を含む、仕事/学習分野に関する高度な知識・理解	<input type="checkbox"/> 仕事/学習分野で、複雑で予測不可能な課題の解決のために必要な熟練と革新を実証する高度な技能	<input type="checkbox"/> 仕事/学習分野で、複雑で予測不可能な課題の解決のために必要な熟練と革新を実証する高度な技能	<input type="checkbox"/> 仕事/学習分野で、複雑で予測不可能な課題の解決のために必要な熟練と革新を実証する高度な技能	<input type="checkbox"/> 仕事/学習分野で、複雑で予測不可能な課題の解決のために必要な熟練と革新を実証する高度な技能	<input type="checkbox"/> 仕事/学習分野で、複雑で予測不可能な課題の解決のために必要な熟練と革新を実証する高度な技能	<input type="checkbox"/> 技術的・専門的活動を管理し、予測不可能な仕事や学習の場面で意思決定を行う責任。個人や団体の専門的な開発を管理する責任	<input type="checkbox"/> 技術的・専門的活動を管理し、予測不可能な仕事や学習の場面で意思決定を行う責任。個人や団体の専門的な開発を管理する責任
	<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	<input type="checkbox"/> 開発におけるコストの計算技能	<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"/> デモリアル作成 <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	<input type="checkbox"/> 職種・学年・他団体を越えた協働と連携	<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	<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"/> 一般的な法的理解	<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	<input type="checkbox"/> 業務に必要な技術の正しい選択に関する意識	
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	仕事/学習分野における総合的、専門的、事実に、理論的な知識と、その知識の批判的認識	<input type="checkbox"/> 抽象的な問題を創造的に解決するために必要な包括的な認知科学技術と実践的技能	<input type="checkbox"/> 抽象的な問題を創造的に解決するために必要な包括的な認知科学技術と実践的技能	<input type="checkbox"/> 抽象的な問題を創造的に解決するために必要な包括的な認知科学技術と実践的技能	<input type="checkbox"/> 抽象的な問題を創造的に解決するために必要な包括的な認知科学技術と実践的技能	<input type="checkbox"/> 予期せぬ変化がある仕事/学習活動の主体的管理と監督。自己と他者の業績の点検・開発	<input type="checkbox"/> 予期せぬ変化がある仕事/学習活動の主体的管理と監督。自己と他者の業績の点検・開発	
	<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"/> ディスカッション技法 <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"/> 業務の遅れに関する報告責任	<input type="checkbox"/> 業務に必要な技術の習得に対する意識	

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		
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	仕事／学習分野における幅広い文脈の中で事実と理論の知識	仕事／学習分野における特定の問題の解決策を産み出すために必要な一連の認知・実践技能	仕事／学習分野における特定の問題の解決策を産み出すために必要な一連の認知・実践技能	仕事／学習分野における特定の問題の解決策を産み出すために必要な一連の認知・実践技能	仕事／学習分野における特定の問題の解決策を産み出すために必要な一連の認知・実践技能	仕事／学習分野における特定の問題の解決策を産み出すために必要な一連の認知・実践技能	通常は予測可能であるが変化する可能性のある仕事や学習の文脈の中での自己管理。他者の日常業務を監督し、仕事／学習活動の評価・改善	通常は予測可能であるが変化する可能性のある仕事や学習の文脈の中での自己管理。他者の日常業務を監督し、仕事／学習活動の評価・改善
		<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"/> 技能者育成における指導経験 <input type="checkbox"/> ビジネス文書作成スキル <input type="checkbox"/> 企画発想力・構成力	<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

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		
3		仕事／学習分野における事実、原則、プロセス、一般概念の知識	基本的な方法、手法、材料、情報の選択・利用によって、任務を達成し問題解決に必要な認知・実践技能	基本的な方法、手法、材料、情報の選択・利用によって、任務を達成し問題解決に必要な認知・実践技能	基本的な方法、手法、材料、情報の選択・利用によって、任務を達成し問題解決に必要な認知・実践技能	基本的な方法、手法、材料、情報の選択・利用によって、任務を達成し問題解決に必要な認知・実践技能	基本的な方法、手法、材料、情報の選択・利用によって、任務を達成し問題解決に必要な認知・実践技能	仕事や学習の完了に対する責任。問題を解決する際の状況に対する自己の行動の適応	仕事や学習の完了に対する責任。問題を解決する際の状況に対する自己の行動の適応
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2		仕事／学習分野における基本的な知識	簡単な規則と手法を利用した任務の実行。日常的問題を解決する目的で関連情報の利用に必要な基本的な認知・実践技能	簡単な規則と手法を利用した任務の実行。日常的問題を解決する目的で関連情報の利用に必要な基本的な認知・実践技能	簡単な規則と手法を利用した任務の実行。日常的問題を解決する目的で関連情報の利用に必要な基本的な認知・実践技能	簡単な規則と手法を利用した任務の実行。日常的問題を解決する目的で関連情報の利用に必要な基本的な認知・実践技能	簡単な規則と手法を利用した任務の実行。日常的問題を解決する目的で関連情報の利用に必要な基本的な認知・実践技能	監督下で、ある程度の自律性を持った仕事や学習	監督下で、ある程度の自律性を持った仕事や学習
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1		基本的な一般知識	簡単な任務を実行するために必要な基本技能	簡単な任務を実行するために必要な基本技能	簡単な任務を実行するために必要な基本技能	簡単な任務を実行するために必要な基本技能	簡単な任務を実行するために必要な基本技能	直接監督下で、構造化された状況での仕事や学習	直接監督下で、構造化された状況での仕事や学習
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>