

☒ ゲーム制作計画書（エンジニア志望向け）評価項目 詳細説明

説明

(1) コンセプトの明確さ

- ゲームの目的やテーマが、一文で明確に伝わるか。
- 「なぜこのゲームを作るのか」が論理的に説明されているか。
- 他の作品との差別化や、独自の視点・体験が感じられるか。
- 技術的にどんな体験を支えるつもりなのかを読み取れるか。

(2) ゲームシステム構成

- ルール、操作、勝敗条件などが整理され、誰が読んでも理解できる構成か。
- 図やフローチャートなどで、プレイの流れが視覚的に説明されているか。
- プレイヤーの行動と結果のつながり（入力→反応→報酬）が明確か。
- 実装担当者やデザイナーにも共有しやすい構成になっているか。

(3) 技術構成・アーキテクチャ

- 使用エンジン・自作システム・ライブラリの関係性が整理されているか。
- ゲームを構成するクラスやモジュールの役割分担が理解できるか。
- 「どの部分を自作したのか」「どこを工夫したのか」が明示されているか。
- 開発者としての設計力やコード構成の理解を示しているか。

(4) 図表・資料構成力

- スライドや図のレイアウトが整っており、視覚的に読みやすいか。
- 各スライドの情報量が適切で、説明順序に一貫性があるか。
- 図やスクリーンショットが、技術や仕様の説明と一致しているか。
- 教師・審査者・仲間が見ても「分かりやすい」と感じる完成度か。

(5) 技術的挑戦度・創意工夫

- 既存の教材や一般的な機能を超えて、新しい技術に挑戦しているか。
- 実装面での工夫（最適化、エフェクト、物理、AIなど）が見られるか。
- 「これまでできなかったことを実現したい」という姿勢があるか。
- 学んだ知識を応用して、自分なりの解決策を提案しているか。

(6) スケジュールと実行計画

- 開発スケジュールが現実的か（期間・人員・機能バランス）。
- α版・β版などフェーズごとの目標が具体的に設定されているか。
- 技術課題に対して段階的な対処計画が組まれているか。
- チームの場合、役割と進行管理が明確に分担されているか。

(7) 技術検証・プロトタイピング計画

- 開発前に「どの技術を試すべきか」を具体的に挙げているか。
- 検証項目（描画、物理、AI、ネットワークなど）が整理されているか。
- 試作→評価→改善の流れを意識しているか。
- 開発のリスクを早期に発見・軽減する意識があるか。

(8) 面白そう？（魅力設計・体験価値）

- プレイヤーが「遊んでみたい」と感じるワクワク感があるか。
- 見た目・演出・操作感・世界観の一貫性が感じられるか。
- 技術面と体験面の両方から魅力を作れているか。
- コンセプトとゲーム体験が一致しているか。

🕒Revision #1

★Created 23 October 2025 07:18:17 by youe2

✎Updated 2 June 2026 18:58:43 by youe2