

情報福祉マネジメント学科のプログラミング応用Ⅱに関するルーブリック

評価項目	5	4	3	2	1
人型3DCGのモデリング	オリジナルの人型3DCGを創作し、デザイン的にも優れている。	オリジナルの人型3DCGを創作できる。	参考資料と同等のモデリングできる。	3DCGとして作品が破綻している。	参考資料を見てもモデリングが全くできない。
スキニングとモーション付け	人型3DCGにオリジナルのモーション付けを行い、デザイン的にも優れている。	人型3DCGにオリジナルのモーション付けを行うことができる。	参考資料と同等のスキニングとモーション付けができる。	意図した通りモデルを動かすことができない。	スキニングもモーション付けも全くできない。
教材用サンプルコードの理解	サンプルコード全体の意味をほぼ完全に理解できる。	サンプルコード全体の7割～8割は理解できる。	サンプルコード全体の5割～6割は理解できる。	サンプルコード全体の内、半分未満しか理解できない。	サンプルコードが全く理解できない。
スキンアニメーションのプログラムコードの理解	スキンアニメーションのプログラムコード全体の意味をほぼ完全に理解できる。	スキンアニメーションのプログラムコード全体の7割～8割は理解できる。	スキンアニメーションのプログラムコード全体の5割～6割は理解できる。	スキンアニメーションのプログラムコード全体の内、半分未満しか理解できない。	スキンアニメーションのプログラムコードが全く理解できない。
ゲーム制作	オリジナル要素が多数入ったゲームを開発し、デザイン的にも優れている。	オリジナル要素が少し入ったゲームを開発できる。	指示通りのゲームは制作できる。	指示通りのゲームを開発しようと試みるが、バグのため正常に動作しない。	自力ではゲームの制作が全くできない。