

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2019年度)

専門分野区分	ゲーム基礎	科目名	ゲーム概論	科目コード	D0250C1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	2単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関する知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。				
授業の概要および学習上の助言	ゲームの誕生から現在までをゲーム業界や様々なゲームハード、ゲームソフトなどを振り返りながら講義。日頃から新旧問わず幅広いジャンルのゲームプレイを薦める。				
教科書および参考書	資料の配布等				
履修に必要な予備知識や技能	多種多様なゲームプレイ体験 ゲーム雑誌やゲーム関連WEBに日常的に目を通し、見聞を広める。				
使用機器					
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	5	ゲームの歴史を通して、様々なゲーム作品やゲーム業界に興味を持つことができる			
	3	ゲームに興味や関心を持って講義を受けることができる			
	5	過去の作品から現代にも通用するヒントを得ようとする意欲			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 小テスト	レポート	成果発表 (口頭・実技)	作品	ポートフ ォルオ	その他	合計	
	総合評価割合				40	30			30	100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度			20	10			10	40
		4.技能・表現								
5.関心・意欲				20	20			20	60	
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点								
	試験									
	クイズ 小テスト									
	レポート	<ul style="list-style-type: none"> ・各種レポート ・企画考案1つ 								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。								
	ポートフォ ォルオ									
	その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。								

授業明細表

回数 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 4/12	授業概要・シラバスについて ゲーム制作の流れ	講義	
第2週 4/26	好きなテレビゲームについて プレゼン資料作成	講義・実習	好きなゲームを考えておく
第3週 5/10	好きなテレビゲームについて 各自発表(1分)	講義・ 発表	
第4週 5/17	「ゲームの歴史」と「業界」 ・ゲームの歴史① ・業界の構造	講義・実習	最新ゲーム業界ニュースに 目を通す(復習)
第5週 5/24	「ゲームの歴史」と「業界」 ・ゲームの歴史② ・業界の構造	講義・実習	最新ゲーム業界ニュースに 目を通す(復習)
第6週 5/31	「ゲームの歴史」と「業界」 ・ゲームの歴史③ ・業界の構造	講義・実習	最新ゲーム業界ニュースに 目を通す(復習)
第7週 6/7	「ゲームの歴史」と「業界」 ・ゲームの歴史③ ・業界の構造	講義・実習	最新ゲーム業界ニュースに 目を通す(復習)
第8週 6/14	ゲームについて分析する① まずはプレー所感から	講義・実習	プレー所感を書くための ゲームプレーやメモ
第9週 6/21	ゲームについて分析する② 面白さの分析	講義・実習	
第10週 6/28	ゲーム企画案だし 数点企画案を考える	講義、実習、	
第11週 7/5	1枚のドキュメントに企画案をまとめる	講義、実習、	完成しなかった分は 完成させておく(復習)
第12週 7/12	企画案のセールスポイントを考える	講義、実習、	もっと良いアイデアがないか 考える(復習)
第13週 7/19	企画書草案仕上げ プレゼンテーション	実習、 発表	
第14週 7/24	まとめ	講義	