

## 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	ゲーム制作概論 I	科目コード	D0251B1
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	2J(SL)	授業方法	講義
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	ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。 企画に必要な要素を理解し、作成できる。				
授業の概要および学習上の助言	ゲームを制作するには、どのようなゲームがあり、どこで楽しませるのか（コンセプト）をはっきりとさせ、それに沿ったゲームとなるよう企画書を準備する必要があります。 この科目では企画書作成に必要な知識や技術の修得をめざします。				
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					
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			
	1・5	ゲーム制作の流れについて理解し、説明できる			
	2・4	アイデアを発案し、企画にまとめることができる			
	4	文章のみではなく、図解を用いて内容を説明できる			
	4	プレゼンテーションにおいて堂々と自分の作品を発表できる			
	5	企画内容に個性的なアイデアを付け加えることができる			

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				20	20	40		20	100
	学 部 D P	1.知識・理解			20					20
		2.思考・判断					10			10
		3.態度								
		4.技能・表現				20	30			50
5.関心・意欲								20	20	
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									
	成果発表 (口頭・実技)	プレゼンテーションの準備・発表内容で判断する								
	作品	提出課題作品により、理解度や技術を判断する。								
	ポートフォ 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 到達目標設定	講義	授業概要・シラバスについて ゲーム制作の流れ
第2週 4/26	ゲームの「アイデア」と「コンセプト」 ・何がおもしろいのかを考える	講義・演習	ゲームの「アイデア」と 「コンセプト」 ・何がおもしろいのかを考える
第3週 5/10	既存のゲームで要素をみる ・要素とはなにか	講義	既存のゲームで要素をみる ・要素とはなにか
第4週 5/17	「企画」と「企画書」 ・企画を人に伝えるために必要なことは	講義	「企画」と「企画書」 ・企画を人に伝えるために必 要なことは
第5週 5/24	既存のゲームで企画を考えてみる ・文字企画書	講義・演習	既存のゲームを調べておく ・文字企画書
第6週 5/31	「仕様」と「仕様書」 ・企画と仕様の違い	講義	「仕様」と「仕様書」 ・企画と仕様の違い
第7週 6/7	一枚でゲームの企画を考えてみる	講義・演習 発表	
第8週 6/14	テーマ・コンセプト・ゲーム概要等決める アイデア出し	講義、 実習、	もっと良いアイデアがないか 考える（復習）
第9週 6/21	企画案 1 を企画書レベルになるよう詳細を決定して いく	実習、 発表	もっと良いアイデアがないか 考える（復習）
第10週 6/28	企画書草案 1 として体裁を整えていく	講義、 実習、	もっとわかりやすくないか 考える（復習）
第11週 7/5	企画書草案 1 に絵や図などを追加し、 見易さやインパクトを与える	講義、 実習、	見やすさについて 考える（復習）
第12週 7/12	企画書 1 仕上げ	講義、 実習、	見やすさについて 考える（復習）
第13週 7/19	プレゼンテーション	発表	
第14週 7/24	まとめ		