

## 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	ゲームデザイン	科目名	ゲーム制作特論	科目コード	D0347A1
配当期	前期・後期・ <span style="border: 1px solid black; padding: 1px;">通年</span>	授業実施態	<span style="border: 1px solid black; padding: 1px;">通常</span> ・集中	単位数	8単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	4C(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	学校で4年間学んできた分野での集大成としての作品を制作する。 クリエイティブ分野において、各人が就職を希望する業界に対しにアピールできる。2D、または3D作品。 途中経過に対して、他社の意見や改良案を取り入れ、反映し制作を進めていく。				
授業の概要および学習上の助言	課題制作実習。 コンセプトをしっかり固め、本制作、プレゼンテーションの段階を踏んで成果を残せるようにする。				
教科書および参考書					
履修に必要な予備知識や技能	目標を達成する為どのような表現・スキルが必要なのかといった情報を調べておく。 興味関心をもって積極的リサーチすること。				
使用機器	ペンタブレット等				
使用ソフト	3Dツール、AdobePhotoshop等				
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			
	2	情報収集から需要を考え、対応する為の作品を企画し、制作に取り組むことができる。			
	3	就活に持っていくことのできるレベル、もしくはメディアフロンティアに出品可能な作品を1つ以上制作することができる。			
	4	テーマ・コンセプトに沿った作品を制作することができる。			
	4	自分の制作した作品を理論的に説明することができる。			
5	インターネット等を活用し、海外サイトのチュートリアルや作品などの情報を積極的に収集し、作品制作に活用することができる。				

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 ォリオ	その他	合計	
	総合評価割合					20	70		10	100
	学 部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断					20			20
		3.態度					20			20
		4.技能・表現				20	10			30
5.関心・意欲						20		10	30	
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)	最終日に成果発表を行います。 制作した作品のテーマやコンセプト、アピールポイントを 明確に説明できるかどうかを評価します。								
	作品	独自性のある作品、もしくはスキルアップを目標とした 作品などの完成度により評価します。								
	ポートフォリオ									
	その他	講義の出席率、授業態度、意欲などを総合的に評価します。								

授業明細表(前期)

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 4/9	・作品制作についての流れ説明 ・作品のコンセプト決めと情報収集 途中経過確認 (現時点での成果物提出)	講義・実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第2週 4/16	・ラフスケッチ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第3週 4/23	・ラフスケッチ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第4週 5/7	・ラフスケッチ 途中経過確認 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第5週 5/14	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第6週 5/21	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第7週 5/28	・作品制作 制作物仮完成 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第8週 6/11	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第9週 6/18	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第10週 6/25	制作物確認 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第11週 7/2	作品仕上げ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第12週 7/9	作品仕上げ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第13週 7/16	制作物完成 最終確認・調整	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第14週 7/23	作品発表 (現時点での成果物提出)	プレゼン	

授業明細表(後期)

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 9/30	・作品制作についての流れ説明 ・作品のコンセプト決めと情報収集 途中経過確認 (現時点での成果物提出)	講義・実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第2週 10/7	・ラフスケッチ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第3週 10/14	・ラフスケッチ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第4週 10/21	・ラフスケッチ 途中経過確認 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第5週 10/28	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第6週 11/4	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第7週 11/11	・作品制作 制作物仮完成 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第8週 11/18	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第9週 11/25	・作品制作	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第10週 12/2	制作物確認 (現時点での成果物提出)	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第11週 12/9	作品仕上げ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第12週 12/16	作品仕上げ	実技 指導、添削	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第13週 12/23	制作物完成 最終確認・調整	実技	間に合わない部分は授業 以外でも制作を続ける
第14週 1/20	★作品発表 (現時点での成果物提出)	プレゼン	