

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	IT エクステンション	科目名	クリエイティブワークゲーム PG I				科目コード	S3010A2		
配 当 期	前期	授業実施形態	通常				単 位 数	2 単位		
担当教員名	岩田 君昭	履修グループ	2D(MP)2E(SP)2F(MP/SP)2G(GP/S P)				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマ、ディレクターとして遊技機の開発会社に 22 年間勤務。遊技機のソフトウェア開発と、開発全般のディレクション業務に従事した。これら実務経験をもとに、プログラム作成方法や作品作りについて指導する。									
学習一般目標	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人でおこなうことができるようになることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	各自で作品を作成していき、中間と最終の 2 回発表の機会を設けて作品のチェックをおこなう。後期にグループでの制作をおこなう前に、まず個人で一つのゲームを作るための手順と必要な技術をしっかり学習するとともに、ゲームを完成させることでゲームを作っている自信をつけてもらいたい。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	C/C++の基本的な知識、ゲームプログラミングの基礎知識を習得していることが望ましい。									
使用機器	作成するゲームにあわせた機器									
使用ソフト	作成するゲームにあわせたソフト									
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								
	3・4	一つのゲームを企画から完成まで作成することができる。								
	3・4	作成したゲームの要素やコンセプトをまとめて発表ができる。								
	4	わかりやすいプログラムを記述することができる。								
	4・5	必要な知識を自ら調査し活用できる。								
	5	講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。								
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					70		30	100	
	学部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度					40			40
		4.技能・表現					30			30
	5.関心・意欲							30	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)	
	作品	提出作品のチェックをおこない、内容によって評価をおこなう。
	ポートフォリオ	
	その他	授業への出席、取り組み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 4/9	授業概要・シラバスの説明 企画相談 作品制作	講義・実習	
第2週 4/16	企画相談 作品制作	講義・実習	
第3週 4/23	作品制作	講義・実習	
第4週 5/7	作品制作	講義・実習	
第5週 5/14	作品制作	講義・実習	
第6週 5/21	作品制作	講義・実習	
第7週 5/28	作品制作	講義・実習	
第8週 6/11	中間発表・チェック	講義・実習	
第9週 6/18	作品制作	講義・実習	
第10週 6/25	作品制作	講義・実習	
第11週 7/2	作品制作	講義・実習	
第12週 7/9	作品制作	講義・実習	
第13週 7/16	作品発表・チェック	講義・実習	
第14週 7/23	作品発表・チェック	講義・実習	