

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 PGIV				科目コード	S3018A1		
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	濱田 享	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマーとしてゲーム系企業で10年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づき作品制作のサポートをおこない、実践的なゲームの制作技法を指導する。									
学習一般目標	各自で制作したゲームのプログラムを検討し改善していく。過去に自分で作ったプログラムの検討・改善をおこなうことで、自分で作成してきたプログラムより効率の良いプログラムの作成方法を学習する。今後ゲーム制作を続けていくうえで様々な作り方を学び、その中から効率の良いプログラムを選択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	各自で制作した作品のプログラムをチェックして組み方・制作技法のアドバイスをおこない、作品のブラッシュアップをおこなう。一度制作した作品に対してプログラムの検討・改善をおこなうことで、さらに効率・メンテナンス性の高いプログラムを学び、就職活動も見据えて技術力、作品の完成度をあげてもらいたい。									
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。 各自で制作したゲーム作品を一つ以上用意すること。									
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	作成したプログラムを検討し改善点を見つけることができる。								
	4	見つかった改善点に対し改善を加えることができる。								
	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 9/24	授業概要・シラバスの説明 作品チェック 作品制作	講義・実習	
第2週 10/1	作品チェック 作品制作	講義・実習	
第3週 10/8	作品制作	講義・実習	
第4週 10/15	作品制作	講義・実習	
第5週 10/29	作品制作	講義・実習	
第6週 11/5	作品制作	講義・実習	
第7週 11/12	作品制作	講義・実習	
第8週 11/19	中間提出 作品制作	講義・実習	
第9週 11/26	作品制作	講義・実習	
第10週 12/3	作品制作	講義・実習	
第11週 12/10	作品制作	講義・実習	
第12週 12/17	作品制作	講義・実習	
第13週 1/14	作品制作	講義・実習	
第14週 1/21	作品提出 作品制作	講義・実習	