

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			科目コード	T3010A1			
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	和田 康宏	履修グループ	2D(MP)2E(SP)			授業方法	演習			
実務経験の内容										
学習一般目標	ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。 企画をプログラムとするために必要となる要素を理解し、仕様を作成できる。 グループ開発に必要な知識を理解し、技術を身に付ける。									
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。 特に2年次では後期システム開発演習があり、初めてのグループ制作となります。 この科目に向けて、企画の立案から、グループでの共同作業で必要となる知識や技術の修得をめざします。									
教科書および参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	C言語、ゲームプログラミングの基礎を復習しておくこと。									
使用機器	実習室 Windows PC									
使用ソフト	Microsoft Office Excel, Word, PowerPoint									
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	コンセプトを中心に置いた企画・アイデアを発案、発表できる								
	4, 5	グループ制作を見据え、スケジュールや役割作業分担を考えることができる								
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			25					25
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現			15				10	25
	5.関心・意欲			20				20	40	
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	授業中に出题する課題の提出								
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品									
	ポートフォリオ									
	その他	出席・授業への参加等を考慮し判断する。								

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 /	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 /	「ゲームの歴史」と「業界」 ・ゲームの歴史 ・業界の構造	講義	
第3週 4 /	「コンセプト」とは何か ・コンセプトの重要性 ・コンセプトとアイデア ・身近なものの「コンセプト」	講義・演習	身近なものに対して、どのようなコンセプトが設定されているか
第4週 5 /	「コンセプト」とは何か ・コンセプトが与える影響 ・コンセプトの実現（面白さ≠楽しさ） ・ゲームの要素（ルール、世界観、アクション、ギミック）	講義	
第5週 5 /	「コンセプト」とは何か ・コンセプトの実現する要素を考える（演習）	講義・演習	
第6週 5 /	「コンセプト」とは何か ・コンセプトの実現する要素を考える（発表）	講義・演習	
第7週 5 /	企画書と仕様書 ・企画書とは ・記載すべき内容（どう楽しませたいのか）	講義	
第8週 6 /	企画書と仕様書 ・仕様書とは ・記載すべき内容（どう制作したいのか）	講義	
第9週 6 /	企画書と仕様書 ・既存のゲームで仕様書を書いてみる	講義・演習	
第10週 6 /	個人制作 と グループ制作 の違い ・グループでの役割 （「プログラマ」「プログラミングは役割ではない」）	講義	個人とグループで、どういった差があるか
第11週 6 /	個人制作 と グループ制作 の違い ・スケジュールリングとマイルストーン ・プロトタイプ開発	講義	
第12週 7 /	グループでの開発 ・グループ開発での注意点 ・データの共有方法 ・ストレージサーバ等の使い方 ・バージョン管理	講義	
第13週 7 /	グループでの開発 ・プログラム共有時の注意点 ・結合しやすいプログラム設計 ・システム開発演習の進め方のヒント	講義	
第14週 7 /	まとめ	講義・演習	