

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020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          | 明石 美則  | 履修グループ                              | 2 G ( G P / S P ) |      |                 | 授業方法  | 演習          |     |     |    |
| 実務経験の内容        | IT 業界でプログラマー、システムエンジニアとして 3 年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約 9 年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、ゲーム制作の現場で必要な知識や技術を指導する  |                                     |                   |      |                 |       |             |     |     |    |
| 学習一般目標         | ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。<br>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。<br>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。<br>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。<br>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慮することができる |                   |      |                 |       |             |     |     |    |
|                |  |                                     |                   |      |                 |       |             |     |     |    |
| 達成度評価          | 評価方法   | 試験                                  | クイズ<br>小テスト       | レポート | 成果発表<br>(口頭・実技) | 作品    | ポート<br>フォリオ | その他 | 合計  |    |
|                | 総合評価割合   |                                     |                   | 70   |                 |       |             | 30  | 100 |    |
|                | 学部<br>D<br>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<br>(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<br>日付  | 学習内容   | 授業の運営方法 | 学習課題(予習・復習)                   |
|-----------|--|---------|-------------------------------|
| 第1週<br>/  | 授業概要・シラバスについて<br>ゲーム制作の流れ  | 講義      |                               |
| 第2週<br>/  | 「ゲームの歴史」と「業界」<br>・ゲームの歴史<br>・業界の構造   | 講義      |                               |
| 第3週<br>/  | 「コンセプト」とは何か<br>・コンセプトの重要性<br>・コンセプトとアイデア<br>・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<br>/  | 「コンセプト」とは何か<br>・コンセプトが与える影響<br>・コンセプトの実現(面白さ≠楽しさ)<br>・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<br>/  | 「コンセプト」とは何か<br>・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<br>/  | 「コンセプト」とは何か<br>・コンセプトの実現する要素を考える(演習)   | 講義・演習   |                               |
| 第7週<br>/  | 「コンセプト」とは何か<br>・コンセプトの実現する要素を考える(発表)   | 講義・演習   |                               |
| 第8週<br>/  | 企画書と仕様書<br>・企画書とは<br>・記載すべき内容(どう楽しませたいのか)  | 講義      |                               |
| 第9週<br>/  | 企画書と仕様書<br>・仕様書とは<br>・記載すべき内容(どう制作したいのか)   | 講義・演習   |                               |
| 第10週<br>/ | 企画書と仕様書<br>・既存のゲームで仕様書を書いてみる   | 講義・演習   | 個人とグループで、どういった差があるか           |
| 第11週<br>/ | 個人制作とグループ制作の違い<br>・グループでの役割<br>(「プログラマー」「プログラミングは役割ではない」)                        | 講義      |                               |
| 第12週<br>/ | 個人制作とグループ制作の違い<br>・スケジューリングとマイルストーン<br>・プロトタイプ開発                                 | 講義      |                               |
| 第13週<br>/ | グループでの開発<br>・グループ開発での注意点<br>・データの共有方法<br>・ストレージサーバ等の使い方<br>・バージョン管理              | 講義・演習   |                               |
| 第14週<br>/ | グループでの開発<br>・プログラム共有時の注意点<br>・結合しやすいプログラム設計<br>・システム開発演習の進め方のヒント                 | 講義・演習   |                               |
| 第15週<br>/ | まとめ  | 講義・演習   |                               |

