

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021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	通年	授業実施形態	通常					単位数	8 単位	
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	4D(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、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。									
学習一般目標	<ul style="list-style-type: none"> ・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、各自が就職を希望する業界に対しにアピールできる作品の作成を行う。 ・途中経過に対して、他者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。 コンセプトを固め、作品制作、プレゼンテーションの段階を踏んで成果を残すようにする。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	目標を達成する為にどういった表現・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にリサーチすること。									
使用機器										
使用ソフト										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	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。								
	2	テーマ・コンセプトに沿った作品を制作し、理論的に説明することができる。								
	3	意欲をもって取り組むことができる。								
	4	ポートフォリオ、または作品展に出せるクオリティの作品を制作することができる。								
	5	インターネット等を活用し、作品等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	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	
	学部DP	1.知識・理解					20			20
		2.思考・判断				20				20
		3.態度				10				10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲					10			10
総合評価割合				20	70		10	100		
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									

試験	
小テスト	
レポート	
成果発表(口頭・実技)	前期・後期の最終日に成果発表を行う。 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出来るかを評価する。
作品	独自性のある作品、もしくはスキルアップを目標にした作品等の完成度により評価する。
ポートフォリオ	
その他	講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。

授業明細表

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業説明・制作作品のテーマ、コンセプト決めと情報収集	講義・実技	資料配布
第2回	イメージ案作成①	実技/指導	進捗状況確認
第3回	イメージ案作成②	実技/指導	進捗状況確認
第4回	イメージ案提出	発表	成果物の提出
第5回	作品制作①	実技/指導	進捗状況確認
第6回	作品制作②	進捗状況確認	進捗状況確認
第7回	作品制作③	実技/指導	進捗状況確認
第8回	制作物途中経過発表 作品講評	実技/指導	成果物の提出 発表内容の作成
第9回	作品制作④	実技/指導	進捗状況確認
第10回	作品制作⑤	実技/指導	進捗状況確認
第11回	作品制作⑥	実技/指導	進捗状況確認
第12回	作品調整・ブラッシュアップ①	実技/指導	進捗状況確認
第13回	作品調整・ブラッシュアップ②	実技/指導	進捗状況確認
第14回	作品調整・ブラッシュアップ③	実技/指導	進捗状況確認
第15回	制作物完成発表 作品講評 前期の振り返りと後期の目標設定	発表/講義	完成作品提出 発表内容の作成
第16回	授業説明 制作作品のテーマ、コンセプト決めと情報収集	講義・実技	資料配布
第17回	イメージ案作成①	実技・指導	進捗状況確認

第18回	イメージ案作成②	実技・指導	進捗状況確認
第19回	進捗状況確認	発表	進捗状況確認
第20回	作品制作①	実技・指導	進捗状況確認
第21回	作品制作②	実技・指導	進捗状況確認
第22回	作品制作③	実技・指導	進捗状況確認
第23回	制作物途中経過発表 作品講評	実技・指導	成果物の提出 発表内容の作成
第24回	作品制作④	実技・指導	進捗状況確認
第25回	作品制作⑤	実技・指導	進捗状況確認
第26回	作品制作⑥	実技・指導	進捗状況確認
第27回	作品調整・ブラッシュアップ①	実技・指導	進捗状況確認
第28回	作品調整・ブラッシュアップ②	実技・指導	進捗状況確認
第29回	作品調整・ブラッシュアップ③	実技・指導	進捗状況確認
第30回	制作物完成発表 作品講評 1年の振り返り	発表	完成作品提出 発表内容の作成