

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2022年度)

専門分野区分	ゲーム基礎	科目名	ゲーム概論					科目コード	D0250C2	
配当期	前期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	小山 寛夢	履修グループ	1J(GD/MD/SD/SL)					授業方法	演習	
実務経験の内容	<p>ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。 コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、 ゲームプランナーとして必要な企画作成能力と提案力の指導を行う。 資料作成に重要な論理的思考や新しいアイデアを考える力を実践的に講義する。</p>									
学習一般目標	<p>アイデア作成に必要な基礎知識・技術を理解し、資料としてまとめる。 作るだけでなく提案/プレゼンを行うことにより、伝える力を養う。 また、見せる相手を意識した文章や構成力・デザイン性を考え学ぶことによって デザイナー/プランナーとして必要となる知識や技術の習得を目指す。</p>									
授業の概要 および学習上の 助言	<p>ゲームを制作するうえで、アイデアを考えることは重要になります。 アイデアは作る際には、第三者が見ることを意識することが大切です。 個人的な趣味や好みに偏りすぎず、多くの状況に適応できる技術とそれを支える知識の習得を目指します。</p>									
教科書および 参考書	資料を配布									
履修に必要な 予備知識や 技能	<p>資料を作る際にはそれを相手にどう見せるかということを意識することが大切です。 その為にも、文章を簡潔にまとめる方法や幅広い知識・構成力・デザイン性などが重要になります。</p>									
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	自分なりのアイデアを考えることができる。								
	2	自分の作品をきちんとプレゼンすることができる。								
	3	第三者の視点を意識した資料が作れる。								
	4	資料をより見やすく分かり易く編集する事ができる。								
	5	制作物に自分のアイデアや独自性を落とし込んでいる。								
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				10	20			30
		5.関心・意欲				20				20
	総合評価割合					40	60			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)	成果物などのプレゼンテーション時の分かり易やすさと作品への理解度を評価します。
作品	成果物の完成度(独自性・デザイン性・構成本力など)を総合的に評価します。
ポートフォリオ	
その他	講座での出席率・授業態度・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	シラバス/授業内容の説明/アイスブレイク課題	講義	
第2回	アイデアを考え作成しようⅠ 1-1 【新しいスライムを考えよう!】 座学/資料作成	講義・実技	進捗確認
第3回	アイデアを考え作成しようⅠ 1-2 【新しいスライムを考えよう!】 資料完成/作品プレゼン	実技・発表	★課題提出 ※プレゼンに向けての準備を行う 例:発表原稿を作成する/作品をより見やすく編集する
第4回	グループでアイデアを考え作成しようⅠ 1-1 【ゲーム施策を考えてログインユーザーを増やそう!】 座学/資料作成	講義・実技	進捗確認 資料作成を進める/グループ内で情報を共有化させる
第5回	グループでアイデアを考え作成しようⅠ 1-2 【ゲーム施策を考えてログインユーザーを増やそう!】 中間報告/資料作成	実技	進捗確認 次回授業までに資料を完成させる/グループ内で情報を共有化させる
第6回	グループでアイデアを考え作成しようⅠ 1-3 【ゲーム施策を考えてログインユーザーを増やそう!】 作品プレゼン	発表	★課題提出 ※プレゼンに向けての準備を行う 例:発表原稿を作成する/作品をより見やすく編集する
第7回	グループでアイデアを考え作成しようⅡ 1-1 【ゲーム内の町を作ろう!】 座学/資料作成	講義・実技	進捗確認 資料作成を進める/グループ内で情報を共有化させる
第8回	グループでアイデアを考え作成しようⅡ 1-2 【ゲーム内の町を作ろう!】 資料作成	実技	進捗確認 次回授業までに資料を完成させる/グループ内で情報を共有化させる
第9回	グループでアイデアを考え作成しようⅡ 1-3 【ゲーム内の町を作ろう!】 作品プレゼン	実技・発表	★課題提出 ※プレゼンに向けての準備を行う 例:発表原稿を作成する/作品をより見やすく編集する
第10回	企画書を作ろう-導入編- 1-1 座学/アイデアを考える	講義・実技	

第11回	企画書を作ろう-導入編- 1-2 座学/資料作成(ペア企画書を作る)	実技	★課題提出
第12回	企画書を作ろう-実践編- 1-1 資料作成(前回までに作成したペア企画をもとに企画書を作る)	実技	
第13回	企画書を作ろう-実践編- 1-2 資料完成	実技	★課題提出
第14回	課題解決型授業1 アイデアを考え作成しようⅡ 【新しいコピー能力を考えよう!】	遠隔授業 実施時期:1期	別途提示
第15回	課題解決型授業2 企画書アイデアを考えよう!	実施時期:3期	別途提示