

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	クリエイティブワークゲームPG I				科目コード	S3010J1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	申 宰 暎	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理を行いました。その実務経験に基づきゲーム開発方法やノウハウを指導致します。									
学習一般目標	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人でおこなうことが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	学生自らすでに発売してあるゲームの一部、もしくは全部を模倣する。その後、オリジナル様相を追加しポートフォリオ作品として使えるようにする。 中間と最終の2回発表の機会を設けて作品のチェックをおこなう。 後期にグループでの制作をおこなう前に、まず個人で一つのゲームを作るための手順と必要な技術をしっかり学習するとともに、ゲームを完成させることでゲームを作っていける自信をつけてもらいたい。									
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#/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。									
使用機器	各自個人ノートパソコンを使用									
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)	学生が到達すべき行動目標								
	1/2/4	模倣するゲームの分析ができ、制作計画が作れる								
	1/2/4	作成したゲームにオリジナル様相が追加できる								
	3/4	自部のゲーム作品を発表会で発表できる								
	5	授業に真面目に参加し、開発に集中できる								
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					10			10
		2.思考・判断					10			10
		3.態度				10				10
		4.技能・表現				10	40			50
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合					20	60		20	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)	中間、最終発表に参加、発表力や態度
作品	ゲームの完成度、提出
ポートフォリオ	
その他	出席、態度

### 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	授業概要・シラバスの説明 模倣するゲーム選択 開発準備	講義・実習	計画書
第2回	計画書による相談 進捗報告 作品制作	実習	進捗報告
第3回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第4回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第5回	進捗報告による相談 作品制作 中間発表準備	実習	進捗報告
第6回	中間発表	実習	中間発表資料
第7回	中間チェック	発表	中間発表資料
第8回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第9回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第10回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第11回	進捗報告による相談 作品制作	実習	進捗報告
第12回	進捗報告による相談 作品制作 最終発表準備	実習	発表用作品
第13回	最終発表	発表	発表資料 作品