

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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 | G6111A2 |     |     |
| 配当期                    | 前期                                                                                                                                                                           | 授業実施形態      | 通常                                  |      |      |                 | 単位数   | 2 単位    |     |     |
| 担当教員名                  | 濱田 享                                                                                                                                                                         | 履修グループ      | 2G(GP/SP)                           |      |      |                 | 授業方法  | 演習      |     |     |
| 実務経験の内容                | プログラマーとしてゲーム系企業で16年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づきゲーム開発に必要なとなるプログラミングの知識やスキルを指導する。                                                                        |             |                                     |      |      |                 |       |         |     |     |
| 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<br>および学習上の<br>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<br>参 考 書        | 特になし                                                                                                                                                                         |             |                                     |      |      |                 |       |         |     |     |
| 履修に必要な<br>予備知識や<br>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)                                                                                                                                                                   |             | 学生が到達すべき行動目標                        |      |      |                 |       |         |     |     |
|                        | 1/5                                                                                                                                                                          |             | ゲーム制作の流れについて理解し、説明できる               |      |      |                 |       |         |     |     |
|                        | 1/5                                                                                                                                                                          |             | コンセプトが何か理解し、説明できる                   |      |      |                 |       |         |     |     |
|                        | 2/4                                                                                                                                                                          |             | コンセプトを中心に置いた企画・アイデアを発案できる           |      |      |                 |       |         |     |     |
|                        | 2/4                                                                                                                                                                          |             | やりたいこと、やるべきことを整理して伝えることができる         |      |      |                 |       |         |     |     |
|                        | 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                                  | 小テスト | レポート | 成果発表<br>(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     |                                     |      | 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  |
|                        | 総合評価割合                                                                                                                                                                       |             |                                     |      | 70   |                 |       |         | 30  | 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        | 授業中に出题する課題の提出とその内容で判断する |
| 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

| 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・シラバスについて<br>はじめに<br>・ゲーム制作で学習すること<br>・ゲームの歴史          | 講義      |                               |
| 第2回  | 「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      | 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3回  | コンセプトを考える<br>・アイデアとは<br>・アイデア出し                            | 講義・演習   |                               |
| 第4回  | コンセプトが与える影響<br>・メインのシステムとギミック<br>・コンセプトが与える影響              | 講義      |                               |
| 第5回  | コンセプトを実現する<br>・コンセプトの実現に必要な要素<br>・制作の中心                    | 講義・演習   |                               |
| 第6回  | ゲーム制作に関わる資料<br>・ペラ企画<br>・企画書とは                             | 講義・演習   |                               |
| 第7回  | 企画書と仕様書<br>・企画を立てる<br>・仕様書とは                               | 講義・演習   |                               |
| 第8回  | 仕様書の種類<br>・記載すべき内容とは                                       | 講義      |                               |
| 第9回  | 発表と評価<br>・課題解決の内容を発表                                       | 講義・演習   |                               |
| 第10回 | 個人制作とチーム制作の違い<br>・チームでの役割<br>・業界の構造                        | 講義・演習   |                               |
| 第11回 | 制作の管理<br>・スケジューリングとマイルストーン                                 | 講義      |                               |
| 第12回 | チームでの開発<br>・コーディングルール<br>・デザインパターン                         | 講義      |                               |

|      |                                    |                 |  |
|------|------------------------------------|-----------------|--|
| 第13回 | チームでの開発環境<br>・データの共有方法<br>・バージョン管理 | 講義・演習           |  |
| 第14回 | 課題解決型授業1<br>自分で考えたゲームでペラ企画を描く      | 遠隔授業<br>実施時期:2期 |  |
| 第15回 | 課題解決型授業2<br>既存のゲームで分析する            | 遠隔授業<br>実施時期:4期 |  |