

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	ゲーム応用	科目名	ゲーム技術研究 I			科目コード	G6200A1			
配当期	前期	授業実施形態	通常			単位数	4 単位			
担当教員名	明石 美則	履修グループ	3E(SP)			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、ゲーム開発において必要なテスト、デバックの知識や技術を指導する									
学習一般目標	ゲーム開発の全般的なプロセスを理解し、特にリリース後の運用管理に関する実務スキルを習得する。運用段階で求められる管理ツール活用、QAの実践、イベント企画運営について学ぶ。チーム活動を通じてコミュニケーション力を高め、協調的な問題解決能力を育成する。ゲーム開発から運用までの流れを体系的に把握し、現場で活躍できる実践力を養う。									
授業の概要および学習上の助言	授業ではゲーム開発の基本的な流れを整理し、特に運用段階に焦点を当てて実践的に学習する。実際の運用現場で使用されるツール(Discord、Redmine、Trello等)の活用方法や、品質管理(QA)の具体的な手順を体験型で習得する。さらに、ゲームイベントの企画・運営についてもチーム単位で取り組み、コミュニケーション力と協調性を養う。各回の実習とチーム課題に積極的に参加し、主体的に問題を発見・解決する姿勢が重要である。									
教科書および参考書	ゲームをテストする バグのないゲームを支える知識と手法									
履修に必要な予備知識や技能	ゲーム制作やプログラミングに関する基本的な知識が望ましい。特にゲーム開発の基本的な流れ(企画、開発、テスト、リリースなど)を事前に理解しておく、授業の内容をよりスムーズに把握できる。また、チーム作業やディスカッションが多いため、積極的なコミュニケーション姿勢も求められる。									
使用機器	PC(Excelなど)、Discord(コミュニケーションツール)などの管理ツール ※実習では主にExcelを使用してテストケースや運用管理シートを作成するため、基本的なExcelの操作に慣れておくことが望ましい。									
使用ソフト	Excel、Discord									
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		ゲーム開発全体の流れと運用業務の役割を理解できる。							
	1/4		管理ツール(DiscordやExcel等)を活用し、チームでの作業管理ができる。							
	2/4		チェックリストやテストケースを自分で考え、具体的に記述・共有できる。							
	3/5		チーム実習に積極的に参加し、企画・QA・運用まで責任をもって取り組める。							
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			10	20				30
		3.態度							10	10
		4.技能・表現				10	20			30
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合				30	30	20		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	授業中に出される課題や実習内容に対して、期日までに提出されたレポートを評価対象とする。
成果発表(口頭・実技)	チームでの最終課題に対して、発表内容や構成、工夫点を総合的に評価する。
作品	チェックリスト、テストケース、イベント企画書などの実習成果物を評価対象とする。
ポートフォリオ	
その他	出席状況、授業態度による評価 授業で作成したチェックリストやテストケース等の記録をまとめ、提出物として評価する場合がある。

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	ゲーム開発の流れと講義全体の目的を理解し、チームを編成する。 知っているゲームを持ち寄り、企画要素をディスカッションする。	講義・実習	
第2回	選んだゲームの開発プロセスを整理し、QAの概要を学ぶ。 テストケースの基礎を学び、宿題として作成を行う。	講義・実習	
第3回	テストケース作成のルールと考え方を実習で学ぶ。 チェック項目の精度と表現力を高める練習を行う。	講義・実習	
第4回	ゲーム運用のシミュレーション1を実施する。 テストプロセスとバグ対応をシミュレーションで体験する。	実習	
第5回	シミュレーションの発表を通じて、対策や改善を議論する。 作成した資料を整理し、チームで発表を行う。	実習	
第6回	多様なゲームテスト手法について学ぶ。 教科書を参考にしながらテストの種類と特徴を整理する。	実習	
第7回	チェックリストの意義を学び、シミュレーション2を開始する。 実際のテスト項目を元にチームでテスト準備を進める。	実習	
第8回	イベント運用を加えたシミュレーションを体験する。 チェックリスト・テストケースの提出と発表を行う。	実習	
第9回	チームプロジェクトのテーマを決め、計画書を作成する。 プロジェクトの目標と役割分担を明確にする。	実習	
第10回	プロジェクトを進行し、中間フィードバックを受ける。 進捗確認と問題解決のプロセスを確認する。	実習	
第11回	最終発表に向けた準備を行う。 資料の整理とリハーサルを通じて発表内容を磨く。	実習	
第12回	チームプロジェクトの発表と講評を実施する。 発表内容に対して講師・他チームからのフィードバックを受ける。	実習	
第13回	講義全体の振り返りとレビューを行う。 今後の応用と成長の指針について意見を共有する。	実習	

第14回	課題解決方授業第1回目 テストケース作成	実習 実施時期: 1 期	
第15回	課題解決方授業第2回目 チームプロジェクトのプロセス作成	実習 実施時期: 3 期	