

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         | ゲーム制作演習   | 科目名                            | ゲーム制作演習Ⅱ     |      |             |    |         | 科目コード | G6311A1 |     |
| 配当期            | 前期  | 授業実施形態                         | 通常           |      |             |    |         | 単位数   | 6 単位    |     |
| 担当教員名          | 田中 義明   | 履修グループ                         | 2F(GP/MP/SP) |      |             |    |         | 授業方法  | 演習      |     |
| 実務経験の内容        | <p>ゲーム業界およびIT関連分野、並びにパチスロメーカーにおいて、約4年間にわたりプログラム開発およびプロジェクト管理業務に従事。主にゲームおよび遊技機におけるソフトウェア開発を担当し、要件定義から実装・テスト・運用まで一貫した開発プロセスに携わるとともに、複数のエンジニアとの協働による進捗管理や品質管理にも取り組んできました。この実務経験を活かし、ゲーム開発において実践的な知識とスキルを体系的に指導しています。現場で求められる論理的思考力、問題解決能力、チーム開発スキルの育成を重視した授業設計を行っています。</p> |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 学習一般目標         | <p>この授業では、チームでのゲーム開発を通じて、企画から制作・改善までの一連の流れを体験します。実践を重視し、開発現場で必要となる実力と対応力を養うことを目的とします。<br/>単なる完成を目指すのではなく、試行錯誤を通じて品質向上を図ります。<br/>開発を繰り返す中で、チームワークとコミュニケーション能力の重要性を体感します。</p>   |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | <p>この授業では、チーム制作を中心に、ゲームを企画・開発・改善する力を実践的に養います。毎回の活動では、自ら考え動くことが求められます。<br/>うまくいかないことも貴重な経験です。失敗を恐れず、試行錯誤を通じてより良いゲームを目指しましょう。<br/>自分のアイデアを形にする楽しさと、仲間と共に創り上げる面白さを体感してください。</p>  |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 教科書および参考書      | 無し  |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | C/C#/C++の基礎知識、Unityの基礎知識  |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 使用機器           | Unityがインストールされているノートパソコン  |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 使用ソフト          | Unity(2022.3.21f以上)、コードエディター(Visual studio)など   |                                |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 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   | ゲーム制作の流れを理解し、企画から完成まで取り組める。    |              |      |             |    |         |       |         |     |
|                | 1/4   | 基本的なゲームシステムを自ら設計・実装できる。        |              |      |             |    |         |       |         |     |
|                | 2/4   | チームの役割分担の中で、自分の担当領域を主体的に進められる。 |              |      |             |    |         |       |         |     |
|                | 5   | 協力しながら積極的に開発に参加し、継続的に改善を行える。   |              |      |             |    |         |       |         |     |
| 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                        |              |      | 15          |    |         |       |         | 15  |
|                |   | 2.思考・判断                        |              |      | 15          |    |         |       |         | 15  |
|                |   | 3.態度                           |              |      |             |    |         |       | 10      | 10  |
|                |   | 4.技能・表現                        |              |      |             | 10 | 20      |       |         | 30  |
|                |   | 5.関心・意欲                        |              |      |             | 10 |         | 20    |         | 30  |
|                | 総合評価割合  |                                |              |      | 30          | 20 | 20      | 20    | 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        | 日報や振り返りシートなど、開発過程の記録をもとに思考力や理解度を評価する。   |
| 成果発表(口頭・実技) | 発表内容・プレゼンテーション力・他者への説明の明確さを評価する。        |
| 作品          | 実装の完成度やプレイ体験の品質、アイデアの実現度を中心に評価する。       |
| ポートフォリオ     | 各プロジェクトの成果を整理し、自分の成長を示す構成や工夫を評価する。      |
| その他         | 授業への参加態度、チーム活動への貢献、自主的な取り組み姿勢を総合的に判断する。 |

### 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  | <ul style="list-style-type: none"> <li>・全体オリエンテーション</li> <li>「ゲーム開発:1回目」</li> <li>・チームを編成(1チーム3~4名)</li> <li>・1回目のゲーム企画</li> </ul> | 講義・実習   | 実習:<br>チーム編成、ゲーム企画                         |
| 第2回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:1回目」</li> <li>・1回目のゲーム開発</li> </ul>  | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |
| 第3回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:1回目」</li> <li>・1回目のゲーム開発</li> <li>・試遊会のためのビルド</li> </ul>                             | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |
| 第4回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:1回目」</li> <li>・1回目ゲームの試遊会</li> </ul>   | 実習      | 実習:<br>皆でプレイして意見交換<br>課題:<br>ゲームプロジェクト、ビルド |
| 第5回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:2回目」</li> <li>・チーム再編成(1チーム3~4名)</li> <li>・2回目のゲーム企画</li> </ul>                       | 実習      | 実習:<br>チーム編成、ゲーム企画                         |
| 第6回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:2回目」</li> <li>・2回目のゲーム開発</li> </ul>  | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |
| 第7回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:2回目」</li> <li>・2回目のゲーム開発</li> </ul>  | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |
| 第8回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:2回目」</li> <li>・2回目ゲームの試遊会</li> </ul>   | 実習      | 実習:<br>皆でプレイして意見交換<br>課題:<br>ゲームプロジェクト、ビルド |
| 第9回  | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:3回目」</li> <li>・ブラッシュアップゲーム選択(1、2から)</li> <li>・ブラッシュアップ内容設定</li> </ul>                | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |
| 第10回 | <ul style="list-style-type: none"> <li>「ゲーム開発:3回目」</li> <li>・3回目のゲーム開発</li> </ul>  | 実習      | 実習:<br>ゲーム開発                               |

|      |                            |    |  |
|------|----------------------------|----|--|
| 第11回 | 「ゲーム開発:3回目」<br>・3回目のゲーム開発  | 実習 | 実習:<br>ゲーム開発<br>課題:ビルドデータ、リンクなど            |
| 第12回 | 「ゲーム開発:3回目」<br>・3回目ゲームの試遊会 | 実習 | 実習:<br>皆でプレイして意見交換<br>課題:<br>ゲームプロジェクト、ビルド |
| 第13回 | まとめ                        | 講義 | 実習:発表とまとめ                                  |