

## 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         | ゲーム創作演習                                                                                                                                                                                                                | 科目名     | ゲーム創作演習Ⅱ                                            |      |      |                 |    | 科目コード   | G6321A1 |     |
| 配当期            | 後期                                                                                                                                                                                                                     | 授業実施形態  | 通常                                                  |      |      |                 |    | 単位数     | 6 単位    |     |
| 担当教員名          | 別記                                                                                                                                                                                                                     | 履修グループ  | SP・MP                                               |      |      |                 |    | 授業方法    | 演習      |     |
| 実務経験の内容        | 複数講師のため別記                                                                                                                                                                                                              |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 学習一般目標         | この授業では、ゲーム開発に必要な基礎知識や技術を実践的に習得し、企画段階から完成までのプロセスを体験します。年度末に開催される学内イベント「メディアフロンティア」へのゲーム出展を目標とし、作品完成に至るまでの実践的な技術力・問題解決能力を養います。<br>また、開発の過程で繰り返される実装、テスト、フィードバックのサイクルを通じて、ゲーム開発現場に即した実践力とチームとしてのコミュニケーション能力の向上を目指します。     |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 授業の概要および学習上の助言 | ゲーム業界では日々技術が進化していて、企画から開発・完成まで幅広く対応できる人材が求められています。この授業では、チームを組んでテーマに沿ったゲームを制作し、年度末の「メディアフロンティア」への出展を目指します。<br>これまで学んできた知識やスキルを活かして、実用性のある作品をつくり上げていきましょう。<br>試行錯誤や地道な作業の積み重ねが、将来の力になります。一つひとつの作業を丁寧にに取り組むことを大切にしてください。 |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 教科書および参考書      | 各人のテーマに応じた参考資料                                                                                                                                                                                                         |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 履修に必要な予備知識や技能  | ・基本的なプログラミング知識(C#またはC++の使用経験が望ましい)<br>・Unityエディタの基本操作<br>・オブジェクト指向の基礎理解<br>・チームでの制作経験や、簡単なバージョン管理ツール(Gitなど)の使用経験があると望ましい                                                                                               |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 使用機器           | 開発に使えるノートパソコン                                                                                                                                                                                                          |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 使用ソフト          | ゲーム開発に必要なソフトウェア(Unity, Unreal, VS, Rider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                                                                                                                                                                                                                    |         | ゲーム開発に必要な基本的知識や技術を理解し、提示されたテーマに沿って作品を設計・制作することができる。 |      |      |                 |    |         |         |     |
|                | 3                                                                                                                                                                                                                      |         | チームの一員として他者と協力しながら、ゲーム制作に主体的に取り組むことができる。            |      |      |                 |    |         |         |     |
|                | 4                                                                                                                                                                                                                      |         | 制作したゲームの企画や成果を、口頭やスライド資料などを用いて的確に発表することができる。        |      |      |                 |    |         |         |     |
|                |                                                                                                                                                                                                                        |         |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
| 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 |                                                     |      | 20   |                 |    |         |         | 20  |
|                |                                                                                                                                                                                                                        | 2.思考・判断 |                                                     |      |      | 10              | 20 |         |         | 30  |
|                |                                                                                                                                                                                                                        | 3.態度    |                                                     |      |      | 10              |    |         |         | 10  |
|                |                                                                                                                                                                                                                        | 4.技能・表現 |                                                     |      |      |                 | 30 | 10      |         | 40  |
|                |                                                                                                                                                                                                                        | 5.関心・意欲 |                                                     |      |      |                 |    |         |         |     |
|                | 総合評価割合                                                                                                                                                                                                                 |         |                                                     |      | 20   | 20              | 50 | 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        | (日報形式)<br>授業内での進捗や学習内容について、個人ごとに日報形式で記録・提出します。<br>記述内容の具体性や振り返りの深さ、毎回の提出状況を評価対象とします。提出漏れや形式不備がある場合は減点対象となります。                  |
| 成果発表(口頭・実技) | 完成した作品について、チーム単位でプレゼンテーションを行います。発表では、企画意図・制作過程・工夫点・役割分担などをスライド等を用いて説明します。聴衆に伝わりやすい構成とプレゼン力も評価の対象です。                            |
| 作品          | 提示されたテーマに基づいて制作されたゲーム作品を評価します。作品は年度末に開催される学内イベント「メディアフロンティア」への出展を前提とし、完成度や独創性、操作性、企画との整合性などを総合的に判断します。チーム制作であっても、個人の貢献度を重視します。 |
| ポートフォリオ     | 授業期間中に制作した作品や進捗記録をまとめ、ポートフォリオとして提出します。内容は「メディアフロンティア」に提出された作品を中心に構成し、制作意図・工夫点・使用技術などを整理します。構成の分かりやすさや資料としての完成度が評価対象となります。      |
| その他         | 授業への出席状況、制作活動への積極的な参加、チーム内での協力姿勢などを総合的に評価します。特に、開発中のコミュニケーションや課題への自主的な取り組み姿勢が重視されます。                                           |

### 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  | 授業の進め方、評価方法、成果目標(メディアフロンティアへの出展)について確認します。<br>その後、チームを編成し、開発の役割分担を話し合います。<br>また、外部連携企業による講演(ゲーム制作におけるチーム開発の考え方と実践)も実施予定です。 | 講義と演習   |             |
| 第2回  | 事前に提示された開発テーマをもとに、ゲームのジャンル、要素、目指す体験をチームで明確にします。<br>ユーザー像や基本ルール、コアメカニクスの方向性などを整理し、企画書作成の準備を始めます。                            | 演習      |             |
| 第3回  | ゲームの概要、ルール、画面構成、ステージ構造などを盛り込んだ企画書の初稿を作成します。<br>チーム内でレビューを行い、教員からのフィードバックも受けながらブラッシュアップします。                                 | 演習      |             |
| 第4回  | 画面レイアウトやユーザー導線、情報の見せ方について具体化し、プレゼン資料(スライド・モック等)を制作します。<br>5週目の発表に備え、発表担当者の練習や資料整理を行います。                                    | 演習      |             |
| 第5回  | 各チームが企画内容・ゲーム構成・スケジュール・分担などをスライドで発表します。<br>発表後、教員およびクラスメイトからの質問・フィードバックを受けます。                                              | 演習      |             |
| 第6回  | 中間発表で得た指摘や意見をもとに、仕様の再調整を行い、本格的な開発に向けた作業を進めます。<br>プロジェクトの構成、アセット管理、開発ルールの確認なども行います。                                         | 演習      |             |
| 第7回  | 同上                                                                                                                         | 演習      |             |
| 第8回  | 同上                                                                                                                         | 演習      |             |

|      |                                                                                                                                                     |    |  |
|------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----|--|
| 第9回  | ゲームのコアシステム(操作・判定・進行)の実装を開始します。プレイヤー挙動、ステージ構成、得点処理など、ゲームの土台となる部分を中心に構築します。                                                                           | 演習 |  |
| 第10回 | UI要素(ボタン・情報表示)やビジュアル演出(アニメーション・エフェクト)を追加し、簡単なプレイテストを通して改善点を洗い出します。<br>演習                                                                            | 演習 |  |
| 第11回 | ゲームのテンポや難易度調整、フレーム処理の確認などを行い、全体の完成度を高めていきます。<br>不具合の洗い出しと修正もこの週の重点です。                                                                               | 演習 |  |
| 第12回 | GM、SE、演出などの仕上げ作業を行い、ゲーム体験の質を向上させます。<br>タイトル画面・リザルト画面など周辺UIも実装します。                                                                                   | 演習 |  |
| 第13回 | 完成版としての動作確認・最終調整を行いながら、メディアフロンティア出展用の提出物(ビルド・説明文)と、個人ポートフォリオ資料を整理します。                                                                               | 演習 |  |
| 第14回 | 完成したゲーム作品をチームごとにプレゼンテーションおよびデモンストレーション形式で発表します。<br>制作の背景や工夫点を説明し、来場者や教員からの質疑応答にも対応します。<br>また、学内イベント「メディアフロンティア」出展を見据え、作品に対するフィードバックを受け取り、改善点を整理します。 | 演習 |  |
| 第15回 | 発表時のフィードバックをもとに、必要に応じてゲームの細部を修正・調整します。<br>また、完成版のビルドデータ・ポートフォリオ・レポートなどを正式に提出し、授業全体の振り返りを行います。<br>各チームの振り返り共有と、個別レポート(日報をもとにしたまとめ)も実施します。            | 演習 |  |

| 担当教員一覧                                            | 実務経験の内容                                                                                                                                     |
|---------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 岩田 君昭                                             | プログラマ、ディレクターとして遊技機の開発会社に22年間勤務。遊技機のソフトウェア開発と、開発全般のディレクション業務に従事した。これら実務経験をもとに、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。                                          |
| 和田 康宏                                             |                                                                                                                                             |
| 申 宰暎                                              | ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理の業務を行った。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する。                                                                                |
| 田中 義明                                             | ゲームやIT、パチスロメーカーなどで4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エンジンを使ったゲーム開発に必要な知識とスキルの指導を行います。                                                         |
| 濱田 享<br>株式会社COMET DESIGN<br>WORKS<br>職業実践専門課程連携企業 | プログラマとしてゲーム系企業で10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2D・3Dゲーム開発に必要な高度なプログラミングの知識やスキル、実践的なゲームソフトの制作技法を指導する。                   |
| 明石 美則                                             | 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、ゲーム業界のプログラマーになるのに必要な知識と、実践的なゲーム制作技法を指導する。 |
| 小山 寛夢                                             | 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、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。                                                              |