

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	ゲーム演習基礎				科目コード	G7031A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	村上 梓弓	履修グループ	1H(ML/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	高校在学中よりフリーランスのデザイナー・画家として活動を開始し、ゲーム開発会社にてデザイナー・企画職として数年勤務。現在はフリーランスのアートディレクター、2D・3Dデザイナー、コンセプトアーティスト、キャラクターデザイナー等、幅広く活動中。生の現場経験を共有しながら、コンテンツへの実装を考慮した魅力的なキャラクターデザインが出来るよう実践的に講義 する。									
学習一般目標	Unityを用いて簡単なアクションゲームを作成しながらセットアップから完成までの一連の流れを体験することで、プログラミング、デザイン、サウンドなどの様々な工程を学習し、プランナーとして全体像を意識しながらゲーム開発に臨める力をつける。									
授業の概要および学習上の助言	ゲームを1つ作り上げるだけでもたくさんの「人の手」が入ります。 プランナーのお仕事では、様々なポジションの人との連携が必要になる場面もあります。 プログラミング、デザインやサウンドなど、1つのゲームを作り上げるためにはどんな作業が必要か、理解を深めていきましょう。 また、職種に関係なく作成しながら興味がわいた事柄、より良いゲームにするためにアレンジしてみたい、作り込みたいと感じた点があれば自分なりに調べてみましょう。									
教科書および参考書	資料を配布									
履修に必要な予備知識や技能	「アクションゲーム」のプレイ経験(種類は問わない) 可能であれば、「2Dアクションゲーム」を1ステージ以上プレイしておくこと。 ※何をプレイすべきかわからない場合はいつでもご相談ください。									
使用機器	Windows									
使用ソフト	Unity 6000.0.36f1, Unity2021.3.23.f1 ※基本は6000を用いる									
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		シンプルな2Dアクションゲームを1ステージ以上作成する。							
	1		ゲーム完成までに必要な要素を理解する。							
	2		ステージの難易度を工夫をこらして調整する思考力を身につける。							
	1/2		好きなアクションゲームがなぜ面白いかを分析できる能力を培う。							
	1/2		より魅力的なゲームを作るにはどんな工夫が必要であるか創意工夫する能力を身につける。							
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		10	50
		2.思考・判断			20		20		10	50
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲								
	総合評価割合				30		60		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	提出課題から、思考力・分析能力・創意工夫と提案力を評価します。
成果発表(口頭・実技)	
作品	成果物から、思考力・ツールの習得度・理解度を評価します。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断します。

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	シラバス説明／ゲーム制作について／Unityのインストール ・ゲームを制作するために必要なものを理解する ・2Dアクションゲームの例を見る ・Unityのインストール、セットアップ	講義・実技	導入として「2Dアクションゲーム」を作るために何が必要であるかを考える。 例:プレイヤーキャラ、敵キャラ、罅、地形、効果音、音楽、画面のデザイン…等
第2回	Unityの基本操作① ・Unityで作るゲームの構成を知る(用語の理解) ・Unityの操作を学習する ↳プロジェクトを作る、ゲーム画面の作成	講義・実技	
第3回	Unityの基本操作② ・Unityの操作を学習する ↳キャラクターの作成(配置・重力や当たり判定の設定) ・スクリプトファイル(C#)の追加	講義・実技	
第4回	サイドビューゲーム(2Dアクションゲーム)の基本システムの作成① ・サンプルゲームの試遊 ・ステージの作成(画面内に足場を配置する)	講義・実技	自分で描いた絵や、別の画像素材を使いたい場合は、各自用意する(後半以降で差し替え)
第5回	サイドビューゲームの基本システムの作成② ・プレイヤーの作成(歩行・ジャンプ・方向転換)	講義・実技	
第6回	サイドビューゲームの基本システムの作成③ ・ジャンプ以外のアニメーションをインポートする	講義・実技	
第7回	UI(ユーザーインターフェイス)の作成① ・UIの画像アセット(ボタン画像等)をインポートし、「ゲームスタート」「ゲームオーバー」「ステージクリア」の画面を作成する。	講義・実技	実際のゲームで実装されているUIの例も自主的にリサーチする。
第8回	UI(ユーザーインターフェイス)の作成② ・UIの画像アセット(ボタン画像等)をインポートし、「ゲームスタート」「ゲームオーバー」「ステージクリア」の画面を作成する。	講義・実技	
第9回	追加機能の作成① ・タイトル画面の作成	講義・実技	様々なゲームの「タイトル画面」を調べてみる。
第10回	追加機能の作成② ・時間制限機能の作成／画面スクロールの作成	講義・実技	

第11回	追加機能の作成③ ・アイテム取得とスコアへの反映／スコア画面の作成 └アイテム画像をステージに配置する。プレイ中のスコア表示、並びにリザルト画面のUIを作成する。	講義・実技	
第12回	追加機能の作成④ ・ステージ内の仕掛けの作成(罠、移動床、敵)	講義・実技	
第13回	サウンドの実装・作成したゲームの試遊 ・サウンドの実装と試遊	講義・実技	試遊を通して今後自分などのようなアクションゲームを作りたいか構想する。
第14回	解決型課題 資料作成「好きなアクションゲーム」	開催時期:2期	好きなアクションゲームを調査し、まとめ資料を作成する。 1つのゲームを作成するために必要な要素を理解する。
第15回	解決型課題2 資料作成「作ってみたいゲームの構想」	開催時期:4期	自分が作ってみたいゲームについて、資料を作る。