

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	専門エクステンション	科目名	クリエイティブワークゲームPGⅣ				科目コード	S3018J1		
配当期	後期	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	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマ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	各自で制作したゲームのプログラムを検討し改善していく。過去に自分で作ったプログラムの検討・改善をおこなうことで、自分で作成してきたプログラムより効率の良いプログラムの作成方法を学習する。今後ゲーム制作を続けていくうえで様々な作り方を学び、その中から効率の良いプログラムを選択できるようになることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	各自で制作した作品のプログラムをチェックして組み方・制作技法のアドバイスをおこない、作品のブラッシュアップをおこなう。一度制作した作品に対してプログラムの検討・改善をおこなうことで、さらに効率・メンテナンス性の高いプログラムを学び、就職活動も見据えて技術力、作品の完成度をあげてもらいたい。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	C/C++の基本的な知識、ゲームプログラミングの基礎知識を習得していることが望ましい。各自で制作したゲーム作品を一つ以上用意すること。									
使用機器	作成するゲームにあわせた機器									
使用ソフト	作成するゲームにあわせたソフト									
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							
	3/4		作成したプログラムを検討し改善点を見つけることができる。							
	4		見つかった改善点に対し改善を加えることができる。							
	4		わかりやすいプログラムを記述することができる。							
	4/5		必要な知識を自ら調査し活用できる。							
	5		講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。							
達成度評価	評価方法		試験	小テスト	レポート	成果発表 (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								
		2.思考・判断								
		3.態度					40			40
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							30	30
	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	
成果発表(口頭・実技)	
作品	提出作品のチェックをおこない、内容によって評価をおこなう。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。

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	授業概要・シラバスの説明 作品チェック 作品制作	実習	
第2回	作品チェック 作品制作	実習	
第3回	作品制作	実習	
第4回	作品制作	実習	
第5回	作品制作	実習	
第6回	作品制作	実習	
第7回	中間提出・作品チェック	実習	
第8回	作品制作	実習	
第9回	作品制作	実習	
第10回	作品制作	実習	
第11回	作品制作	実習	
第12回	作品制作	実習	
第13回	最終提出、発表、評価	実習	