

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2026年度)

専門分野区分	ゲームプログラミング	科目名	ツール制作				科目コード	G6004A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	濱田 享	履修グループ	2G(GP/MP/SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマーとしてゲーム系企業で17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	ゲーム制作に活用できる簡単なツールの作成方法を学習し、ゲームオブジェクトのパラメーター調整、スプライトアニメーション作成、2Dタイルマップエディタなどの実装を通じて自身が作成するゲーム制作を支援するツールを自作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	本授業ではimgui(https://github.com/ocornut/imgui)を利用してC++でのツール制作を学習します ツール制作では単純なプログラムの知識だけでなくアーティストなどの職種と連携をしながら、ゲームの仕様に合わせた必要なデータを作成する多職種が使いやすいツールを作成する必要があります 講義で基本的な機能の実装はおこないますが、これまでのチーム制作の経験を活かし、こんな機能があったら良いというもの積極的に追加していきましょう									
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++基礎知識、2Dゲームプログラミングで学習した知識									
使用機器	Windows PC (Windows 11)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2022(C++)、imgui、DXライブラリ、専用ライブラリ(DxPlus)									
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								
	1/2/4	ゲームプログラムで使われるツールUIを作成できる								
	1/4	ゲーム内のオブジェクトのパラメーターをランタイムで変更するUIを作成できる								
	1/4	簡単なゲーム用ツールを作成し、ツールから出力したデータをゲーム側で読み込んで利用できる								
	4/5	習得した知識と技術を利用し、自身のゲームに必要なオリジナルツールを作成することができる								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表 (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			30					30
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現			30					30
		5.関心・意欲						20	10	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	授業内の課題提出により評価する
成果発表(口頭・実技)	
作品	授業内の課題提出により評価する
ポートフォリオ	
その他	出席及び、授業の取り組み態度により評価する

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	授業ガイダンス 環境構築とImGui導入	講義・演習	
第2回	UI部品を使ったゲームパラメーターの変更	講義・演習	
第3回	スプライトアニメーションツールの作成① レイアウトとUI構築	講義・演習	
第4回	スプライトアニメーションツールの作成② ファイル読み込みとアニメーション作成	講義・演習	
第5回	スプライトアニメーションツールの作成③ JSONファイル出力とゲーム側での読み込み	講義・演習	
第6回	2Dタイルマップエディタの作成① レイアウトとUI構築	講義・演習	
第7回	2Dタイルマップエディタの作成② マウス操作によるタイル配置	講義・演習	
第8回	2Dタイルマップエディタの作成③ マップのレイヤ構成作成	講義・演習	
第9回	2Dタイルマップエディタの作成④ ファイル出力とゲーム側での読み込み	講義・演習	
第10回	ゲームエンジン風UI作成① Unity風複数Windowとタブレイアウト構成	講義・演習	
第11回	ゲームエンジン風UI作成② Unity風Component追加設計	講義・演習	
第12回	ゲームエンジン風UI作成③ Unity風Inspector設計	講義・演習	
第13回	最終制作	講義・演習	
第14回	課題解決型授業1:6期	演習	
第15回	課題解決型授業1:8期	演習	