

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	ゲーム基礎	科目名	ゲーム制作概論					科目コード	G6111A1	
配当期	後期	授業実施形態	通常					単位数	2 単位	
担当教員名	明石 美則	履修グループ	1G(MP/SP)					授業方法	演習	
実務経験の内容	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、ゲーム制作の現場に必要な知識や技術を指導する									
学習一般目標	ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。 企画をプログラムとするために必要となる要素を理解し、仕様を作成できる。 グループ開発に必要な知識を理解し、技術を身に付ける。									
授業の概要および学習上の助言	ゲームを制作するには、どのようなゲームがあり、どこで楽しませるのか(コンセプト)をはっきりとさせ、それに沿ったゲームとなるよう企画書を準備する必要があります。 1年次の後期からゲーム制作演習があり、初めてのグループ制作となります。 ゲーム制作に向けて、企画の立案から、グループでの共同作業で必要となる知識や技術の修得をめざします。									
教科書および参考書	特になし									
履修に必要な予備知識や技能	C言語、ゲームプログラミングの基礎を復習しておくこと									
使用機器	各自で用意するノートPC Windows									
使用ソフト	Microsoft Office Excel, Word, PowerPoint									
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								
	1/5	ゲーム制作の流れについて理解し、説明できる								
	1/5	コンセプトが何か理解し、説明できる								
	2/4	コンセプトを中心に置いた企画・アイデアを発案できる								
	2/4	やりたいこと、やるべきことを整理して伝えることができる								
	4/5	グループ制作を見据え、スケジュールや役割/作業分担を考えることができる								
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			25					25
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現			15				10	25
		5.関心・意欲			20				20	40
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	授業中に出题する課題の提出とその内容で判断する
成果発表(口頭・実技)	
作品	
ポートフォリオ	
その他	出席・授業への参加等を考慮し判断する

### 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・シラバスについて はじめに ・ゲーム制作で学習すること ・ゲームの歴史	講義	
第2回	「コンセプト」とは何か ・コンセプトの重要性 ・コンセプトとアイデア ・身近なものの「コンセプト」	講義・演習	身近なものに対して、どのようなコンセプトが設定されているか
第3回	コンセプトを考える ・アイデアとは ・アイデア出し	講義・演習	
第4回	コンセプトが与える影響 ・メインのシステムとギミック ・コンセプトが与える影響	講義・演習	
第5回	コンセプトを実現する ・コンセプトの実現に必要な要素 ・制作の中心	講義・演習	
第6回	ゲーム制作に関わる資料 ・ペラ企画 ・企画書とは	講義・演習	
第7回	企画書と仕様書 ・企画を立てる ・仕様書とは	講義・演習	
第8回	仕様書の種類 ・記載すべき内容とは	講義・演習	
第9回	発表と評価 ・課題解決の内容を発表	講義・演習	
第10回	個人制作とチーム制作の違い ・チームでの役割 ・業界の構造	講義・演習	
第11回	制作の管理 ・スケジュールリングとマイルストーン	講義・演習	
第12回	チームでの開発 ・コーディングルール ・デザインパターン	講義・演習	

第13回	チームでの開発環境 ・データの共有方法 ・バージョン管理	講義・演習	
第14回	課題解決型授業1 自分で考えたゲームでペラ企画を描く	遠隔授業 実施時期:5期	
第15回	課題解決型授業2 既存のゲームで分析する	遠隔授業 実施時期:7期	