

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 | 1H(GP/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 | |