

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	ゲーム応用	科目名	ゲームQA			科目コード	G6220A1			
配当期	前期	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	3C(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、ゲーム開発において必要なテスト、デバックの知識や技術を指導する									
学習一般目標	ゲーム開発の全般的なプロセスを理解し、ゲームの品質を保証するのに大切なデバッグ、テストについて学ぶ。チーム活動を通じてコミュニケーション力を高め、協調的な問題解決能力を育成する。ゲーム開発から運用までの流れを体系的に把握し、現場で活躍できる実践力を養う									
授業の概要および学習上の助言	授業ではゲーム開発の基本的な流れを整理し、特にテスト段階に焦点を当てて実践的に学習する。実際の運用現場で使用されるツール(Discord等)の活用方法や、品質保証(QA)の具体的な手順を体験型で習得する。さらに、コミュニケーション力と協調性を養う。各回の実習とチーム課題に積極的に参加し、主体的に問題を発見・解決する姿勢が重要である。									
教科書および参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	ゲーム開発の基本的な流れ(企画、開発、テスト、リリースなど)を事前に理解しておく、授業の内容をよりスムーズに把握できる。また、チーム作業やディスカッションが多いため、積極的なコミュニケーション姿勢も求められる。									
使用機器	PC(Excelなど)、Discord(コミュニケーションツール)などの管理ツール ※ 実習では主にExcelを使用してテストケースや運用管理シートを作成するため、基本的なExcelの操作に慣れておくことが望ましい。									
使用ソフト	Excel、Discord									
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	ゲーム開発全体の流れと品質保証の役割を理解できる。								
	1/4	管理ツール(DiscordやExcel等)を活用し、チームでの作業管理ができる。								
	2/4	チェックリストやテストケースを自分で考え、具体的に記述・共有できる。								
	5	チーム実習に積極的に参加し、責任をもってQAに取り組める。								
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
		2.思考・判断			10	20				30
		3.態度							10	10
		4.技能・表現				10	20			30
		5.関心・意欲							10	10
	総合評価割合				30	30	20		20	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	授業中に出される課題や実習内容に対して、期日までに提出されたレポートを評価対象とする。
成果発表(口頭・実技)	チームでの課題に対して、発表内容や構成、工夫点を総合的に評価する。
作品	テストケース、などの実習成果物を評価対象とする。
ポートフォリオ	
その他	出欠や授業の取り組み態度、チームでの協力姿勢などで総合的に評価

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	シラバス解説 ゲームQAについて	講義 ・演習	
第2回	ゲームコンセプトディスカッション	講義 ・演習	
第3回	ゲームの分析発表	講義 ・演習	
第4回	チームごとにQAテストの実施 QAリストづくり	講義 ・演習	
第5回	チームごとにQAテストの実施 QA実施	講義 ・演習	
第6回	チームごとにQAテストの実施 チーム内レビュー	講義 ・演習	
第7回	チームごとにQAテストの実施 発表	講義 ・演習	
第8回	ゲームコンセプトディスカッション	講義 ・演習	
第9回	ゲームの分析発表	講義 ・演習	
第10回	チームごとにQAテストの実施 QAリストづくり	講義 ・演習	
第11回	チームごとにQAテストの実施 QA実施	講義 ・演習	
第12回	チームごとにQAテストの実施 チーム内レビュー	講義 ・演習	
第13回	チームごとにQAテストの実施 発表	講義 ・演習	
第14回	課題解決型授業1 テストケース作成	遠隔授業 実施時期:1期	
第15回	課題解決型授業2 テストケース作成	遠隔授業 実施時期:3期	