

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	システム制作演習	科目名	システム開発演習				科目コード	G6801A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	6 単位		
担当教員名	担当教員グループ	履修グループ	3D(SP/MP)				授業方法	演習		
実務経験の内容										
学習一般目標	この授業では、システム開発に必要な基礎知識や技術を実践的に習得し、短期間でのプロダクト完成を目指す集中制作を体験します。チーム制作を通じて、プロダクトの核となる要求・アイデアを形にする技術力や、限られた時間内で問題を解決する能力を養います。 また、開発の過程で繰り返される実装、テスト、フィードバックのサイクルを経験することで、実際の開発現場に近い実践的な流れを学び、チームメンバーとの円滑なコミュニケーション能力の向上を目指します。									
授業の概要および学習上の助言	開発などの現場では、個人の技術力だけでなく、チームで協力して一つのプロダクトを作り上げる力が不可欠です。この授業では、数名でチームを組み、提示されたプロダクト要望に沿って短期間でシステムを制作・完成させることを目標とします。 単にプログラムを書くだけでなく、自分の役割を理解し、仲間の作業と連携させる難しさと楽しさを学んでください。これまで学んできた知識を活かして、まずは「動くもの」を完成させ、作品として形にする達成感を味わいましょう。試行錯誤や地道な作業の積み重ねが、将来の大きな力になります。一つひとつの作業を丁寧に行い、チーム全員で協力して取り組むことを大切にしてください。									
教科書および参考書	とくになし									
履修に必要な予備知識や技能	システム開発の基礎知識 (システムの仕組み、論理的な思考、および基本的な数学や物理の法則など)  チーム内での役割分担と連携 (自身の役割を理解し、進捗を共有しながらメンバーと協力して制作を進める姿勢)  プロジェクト管理の基礎 (制作データの適切な管理や共有、および期限を守って作業を完了させる習慣)									
使用機器	ノートパソコン									
使用ソフト										
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								
	1/2	システム開発に必要な基本的知識や技術を理解し、提示されたプロダクト要望に沿って作品を設計・制作することができる。								
	3	チームの一員として他者と協力しながら、プロダクト制作に主体的に取り組むことができる。								
	4	プロダクトの開発過程や成果を、口頭やスライド資料などを用いて的確に発表することができる。								
達成度評価	学部D	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
		1.知識・理解			20					20
		2.思考・判断				10	20			30
		3.態度				10				10

評価	P	4.技能・表現				30	10		40
		5.関心・意欲							
	総合評価割合				20	20	50	10	
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		(日報形式) 授業内での進捗や学習内容について、個人ごとに日報形式で記録・提出します。 記述内容の具体性や振り返りの深さ、毎回の提出状況を評価対象とします。提出漏れや形式不備がある場合は減点対象となります。							
成果発表(口頭・実技)		完成した作品について、チーム単位でプレゼンテーションを行います。発表では、企画意図・制作過程・工夫点・役割分担などをスライド等を用いて説明します。聴衆に伝わりやすい構成とプレゼン力も評価の対象です。							
作品		提示されたプロダクト要求に基づいて制作された作品を評価します。作品は年度末に開催される学内イベント「メディアフロンティア」への出展も目標とし、完成度や独創性、操作性、企画との整合性などを総合的に判断します。チーム制作であっても、個人の貢献度を重視します。							
ポートフォリオ		授業期間中に制作した作品や進捗記録をまとめ、成果物として提出します。プロダクト要求に沿って、制作意図・工夫点・使用技術などを整理します。構成の分かりやすさや資料としての完成度が評価対象となります。							
その他		授業への出席状況、制作活動への積極的な参加、チーム内での協力姿勢などを総合的に評価します。特に、開発中のコミュニケーションや課題への自主的な取り組み姿勢が重視されます。							

### 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	第1回:オリエンテーション 授業の進行方法、評価基準などについて確認します。その後、チームを編成し、各員の技術スタックに基づいた開発ロールの分担について協議を行います。	講義・演習	
第2回	第2回:コアシステムの構築 決定した開発システムに基づき、核となるメインロジック(操作、UI、データ等)の実装を開始し、「動くもの」を作ることに注力します。	演習	
第3回	第3回:コンテンツの実装と統合 構成するシステムのモジュール、データ構造・データストア、UIなどの要素を追加し、操作開始から目的達成までの一連のワークフローを連結させます。	演習	
第4回	第4回:デバッグおよび最終調整 不具合の修正や数値の微調整を行い、作品としての完成度を高めます。想定外の操作や入力データに対する安定性を確保します。	演習	
第5回	第5回:第1次プロジェクト提出 第1サイクルで制作したプロダクトのビルドデータおよび関連ドキュメントを正式に提出します。期限を守り、成果物を納品する習慣を養います。	演習	

第6回	第6回: 第1次試用会(クオリティチェック) 提出された作品を互いにレビューし、操作感や技術的な工夫点についてフィードバックを交換します。他チームの実装方法を学び、自身の課題を抽出します。	演習	
第7回	第7回: 第1次成果発表会 第1サイクルの制作プロセスと技術的な成果についてのプレゼンテーションを行います。開発ログに基づいた振り返りを行い、次サイクルへの目標を明確にします。	演習	
第8回	第8回: 第2次オリエンテーションおよびチーム再編 第2サイクルの開発範囲とスケジュール確認を行います。前回の経験を活かした新しい開発体制を構築します。	講義・演習	
第9回	第9回: 基盤設計と実装 第2サイクルの開発範囲に合わせ、前回の反省を活かした効率的な設計を目指します。より拡張性の高いプログラム構造の構築に注力します。	演習	
第10回	第10回: 演出とUXの強化 メイン機能の実装・拡充に加え、UI・UXを強化し、使用者の体験価値を高める「磨き上げ」の作業を行います。	演習	
第11回	第11回: 第2次プロジェクト提出 2つのサイクルを経て成長した証として、最終的なプロダクトを提出します。開発ログを整理し、プロジェクト管理の締め括りを行います。	演習	
第12回	第12回: 第2次試用会(最終クオリティ確認) 完成した最終作品のレビュー会を実施します。前回の制作と比較して向上した点や、新しく挑戦した技術的要素を実機で確認し合います。	演習	
第13回	第13回: 第2次成果発表会および全体総括 全行程の締め括りとして、最終成果のプレゼンテーションを行います。2回のチーム制作を通じた自身の成長と、今後の課題について総括します。	演習	

担当教員一覧	実務経験の内容
和田 康宏	
申 宰叟	ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理の業務を行った。その実務経験に基づきゲーム開発方法やノウハウを指導する。
田中 義明	ゲームやIT、パチスロメーカーなどで4年間プログラム開発、管理を行いました。その実務経験に基づきゲームエンジンを使ったゲーム開発に必要な知識とスキルの指導を行います。
濱田 享 株式会社COMET DESIGN WORKS 職業実践専門課程連携企業	プログラマーとしてゲーム系企業で10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2D・3Dゲーム開発に必要な高度なプログラミングの知識やスキル、実践的なゲームソフトの制作技法を指導する。
明石 美則	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、ゲーム業界のプログラマーになるのに必要な知識と、実践的なゲーム制作技法を指導する。