

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	ゲームデザイン	科目名	ゲームCGデザインⅢ				科目コード	G7108A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	長尾 和昭	履修グループ	3E(MD/SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	初代PlayStationの時代から現代に至るまでゲームグラフィックデザイナー及びゲーム制作会社の代表として28年間にわたりゲーム制作に携わった経験を生かして、ゲーム開発の現場で使用されるゲームデザイン技法を指導する。									
学習一般目標	ゲームに使用可能なステージをデザインできる／ステージモデルを制作することができる／ゲームステージのコンセプトアートを作成することができる／製作者が意図したコンセプトに見る人を「導く」デザインができる									
授業の概要および学習上の助言	キャラクターのみではゲームは成り立たないため、ゲームに使用することを意識したステージデザイン及び、その3Dモデルもしくはコンセプトアートの作成方法を習得する。また、ステージデザインを通してプレイヤーを「導く」手法を学習し、習得する。									
教科書および参考書	サンプルデータなどを必要に応じて用意する。									
履修に必要な予備知識や技能	3Dソフト(MAYA等)、Photoshopの基本オペレーションを習得していること									
使用機器	iPad、ペンタブレット等									
使用ソフト	AdobePhotoshop,MAYA等									
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	プレイヤーを楽しませることができるゲームステージをデザインできる ゲームに使用可能なステージモデルを作成することができる／ゲームステージのコンセプトアートを作成することができる								
	5	インターネットで調べたり、質問を行うなどしてより質の高い作品を目指すことができる								
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					80			80
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現								
		5.関心・意欲							20	20
	総合評価割合						80		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	
成果発表(口頭・実技)	
作品	授業中に制作された作品をもって評価する。 下記の内容を理解して作品に取り入れられているかどうかを重視する ・プレイヤーが迷わないか ・意図した場所に視線が行くか ・ギミックが理解できるか
ポートフォリオ	
その他	出席率、質問回数、授業に対する意欲を総合的に評価する。 他の学生とも作品を見せ合い、フィードバックを得ながら質を高める努力をしているかどうかを重視する。

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	ゲームステージのデザインについて学ぶ① プレイヤーを導く3つの要素について学習する 光 / 形 / 動き ①サンプルゲームを見ながら、誘導方法のデザインについて確認する ②画像を加工しながら、目的のポイントに視線を導く方法を習得する ③「ここに行かせたい」画像を1枚作る ④他の人に見せて、意図した通りの場所に注目してもらえるか確認する	実習	ゲームのレベルデザインを研究する
第2回	ゲームステージのデザインについて学ぶ② サンプルゲームを用いて、プレイヤーを導くゲームステージのオブジェクト配置を行う ①光だけでプレイヤーを目的の場所に誘導してみる(他要素禁止) ②形(目立つオブジェクト)を利用して目的の場所に誘導してみる(光禁止) ③両方組み合わせて誘導してみる ④他の人が作ったものをプレイしながらお互いに意見を出し合う	実習	ゲームのオブジェクト配置を研究する
第3回	ゲームステージのデザインについて学ぶ③ サンプルゲームを用いてプレイヤーを楽しませるステージギミックを考える ①シンプルにボタンを押したら扉が開くギミックを用意してみる ②「～したら～が起こる」を考えて実装してみる ③前回の誘導と合わせてステージを仕上げてみる ④他の人が作ったものをプレイしながらお互いに意見を出し合う	実習	様々なゲームのステージギミックを研究する
第4回	身近な生活空間に学ぶステージデザイン 日常空間に存在する誘導要素を観察し、ゲーム空間へ応用する力を養う。 ①身近な誘導の仕組み(道路標示、案内板、照明など)を考察する ②自分の部屋やリビングの配置図をスケールを意識して作成する ③プレイヤーの動線を想定し、どのように誘導するかを設計する ④ゲームとして成立するギミック(条件・報酬・制限)を考案する ⑤誘導とギミックを組み合わせたステージ案を図解する ⑥他者に説明し、分かりやすさや導線の妥当性を確認する	実習	自分の部屋やリビングなど身近な生活空間の写真を撮影しておく

第5回	<p>世界遺産や歴史的建造物に学ぶステージデザイン 実在する建築構造や空間設計を分析し、ゲームステージへ応用する力を養う。</p> <p>①世界遺産や歴史的建造物の構造(一本道・分岐・高低差・視界制御など)を分析する ②プレイヤーの動線を想定し、どのように誘導されているかを整理する ③分析した構造をベースにゲームステージとして再設計する ④ステージ内にギミック(条件・報酬・制限)を組み込み図解する ⑤誘導とギミックが成立しているか他者に説明し検証する</p>	実習	世界各地の遺跡などの構造について調べる
第6回	<p>レベルデザインを意識したステージ設計① 作成するステージの案を考えて、紙もしくは画像にラフイメージを描く</p> <p>①ステージコンセプトを決める(目的・体験) ②ラフ作成(動線・誘導・構造) ③講師チェック</p>	実習	作成したいゲームステージのイメージを考える
第7回	<p>レベルデザインを意識したステージ設計②</p> <p>①実際にステージデザイン画を作り始める ②誘導(光・形)を配置する ③途中で講師チェック</p>	実習	作成したいゲームステージのイメージを考える
第8回	<p>レベルデザインを意識したステージ設計③ ステージギミックを考えてデザインに盛り込む</p> <p>①ギミックを追加 ②「～したら～が起こる」を実装 ③誘導と噛み合っているか確認</p>	実習	作成したいゲームステージのイメージを考える
第9回	<p>レベルデザインを意識したステージ設計④ ステージデザインを仕上げる</p> <p>①全体調整 ②プレイテスト(他人に遊ばせる) ③改善</p>	実習	作成したいゲームステージのイメージを考える
第10回	<p>ゲームステージ3Dモデル/コンセプトアート制作① これまでに設計したステージ案をもとに、3Dモデルまたはコンセプトアートのいずれかを選択し制作を開始する。 制作手法に応じた基本ワークフローを理解し、構図・スケール・導線を意識してベースを作成する。</p>	実習	ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する
第11回	<p>ゲームステージ3Dモデル/コンセプトアート制作② 制作を進めながら、ステージの構成や配置を具体化する。 誘導(光・形)を意識したオブジェクト配置や画面構成を行い、ステージとしての視認性や分かりやすさを向上させる。</p>	実習	ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する
第12回	<p>ゲームステージ3Dモデル/コンセプトアート制作③ ギミックや演出要素を反映し、ステージの完成度を高める。 プレイヤーの行動や体験を想定しながら、誘導とギミックが連動するように調整を行う。</p>	実習	ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する
第13回	<p>ゲームステージ3Dモデル/コンセプトアート制作④ 制作物を仕上げ、第三者に意図が伝わるかを確認する。 視線誘導や体験設計を踏まえて最終調整を行い、成果物としてまとめる。</p>	実習	実習ステージデザインを元に3Dモデルもしくはコンセプトアートを作成する
第14回	既存ゲームの面白いと思うステージギミックを調べていくつか列挙する。	課題解決型授業2期	
第15回	前回の課題解決型授業で調べたステージギミックについて、そのギミックを説明する図を作成する	課題解決型授業4期	