

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	ゲームエンジン I				科目コード	G7131A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	坂本 多教	履修グループ	2H(ML/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容	キャラクター制作アシスタントやプログラミング講師としての経験、およびUnityでのゲーム制作経験を活かし、ゲーム制作の流れを踏まえた実践的なUnityの使い方を指導する。									
学習一般目標	UnityおよびVisual Scriptingの基本操作を習得し、入力処理・条件分岐・当たり判定・オブジェクト生成・UI表示などの基礎的なゲーム要素を組み合わせて、ゲームを自ら構築できる力を養う。									
授業の概要および学習上の助言	本授業では、Unityを用いてゲームの制作を行うことで基礎的な実装力を習得し、ゲームの基本構造への理解を深める。また、制作を行う上で追加機能やアレンジなどを加えたい場合は主体性をもって調べること。									
教科書および参考書	資料を配布									
履修に必要な予備知識や技能	PC(Windows)の基本操作									
使用機器	PC									
使用ソフト	Unity									
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	Unityの基礎知識と基本操作を理解する。								
	2	ゲームの基本構造理解ができる。								
	3	ゲームの構造を理解し、指示通りの機能を実装できる。								
	4	ゲームとして成立する作品を制作することができる。								
	5	ゲームとして成立する構成を主体性をもって制作し、処理の流れを説明できる。								
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					20			
		2.思考・判断					20			
		3.態度							10	
		4.技能・表現					20			
		5.関心・意欲							30	
	総合評価割合						60		40	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	提出課題作品により、理解度や技能を判断する。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め判断する。

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	講師の自己紹介/授業方針とシラバスの説明/Unityの導入と操作説明	講義・実技	ゲームを作るには何が必要かを具体的にイメージし、考える。 例:キャラクター、カメラ、ギミック、ステージ、サウンド、UI、世界観など
第2回	VisualScriptingの導入と操作説明	講義・実技	変数や条件分岐を使うことで何ができるかを学習する。
第3回	2Dアクションゲーム制作:ゲームオブジェクトを動かす	講義・実技	UnityAssetStoreにある素材や、自作した素材を使いゲームを制作する。
第4回	2Dアクションゲーム制作:タイルマップを使ったステージ制作	講義・実技	
第5回	2Dアクションゲーム制作:ギミックの追加①	講義・実技	プレイヤーにとって障害となるギミックを追加する。
第6回	2Dアクションゲーム制作:ギミックの追加②	講義・実技	プレイヤーがアイテムを取得するとスコアが増減するギミックを追加する。
第7回	2Dアクションゲーム制作:UIの追加	講義・実技	スコアが一定数に達した時、ゲームクリアとするUIを作成する。
第8回	2Dアクションゲーム制作:アクションの追加	講義・実技	新たにジャンプアクションを追加する。
第9回	2Dアクションゲーム制作:アニメーションの追加	講義・実技	プレイヤーのアクションに応じたアニメーションを追加する。
第10回	2Dアクションゲーム制作:ビルドの作成	講義・実技	完成したゲームを実際に遊んだ後、改善点を考える。
第11回	3Dゲーム制作:ボール転がし①	講義・実技	2Dゲーム制作のノウハウを生かし3Dゲーム制作へ移行する。
第12回	3Dゲーム制作:ボール転がし②	講義・実技	
第13回	3Dゲーム制作:ボール転がし③	講義・実技	
第14回	課題解決型授業① 資料作成「好きなゲーム」	実技	好きなゲームを調査し、好きな要素や体験をまとめた資料を作成する。

第15回

課題解決型授業②
資料作成「作ってみたいゲームシステム」

実技

自分が作ってみたいゲームの概要とメインシステムについてまとめた資料を作成する。