

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Ⅱ				科目コード	G7132A1		
配当期	後期	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応用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。ゲーム全体を意識しながら制作を行い、主体性をもって取り組むこと。									
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	授業方針とシラバスの説明/前期の復習/ゲームシステム考案	講義・実技	前期に学習したUnityに関する復習と、後期の授業の説明を行う。 2D/3Dのゲームシステムを考案する。
第2回	ゲーム制作①:ゲームシステムの実装	実技	考案したゲームのメインシステムの実装を行う。
第3回	ゲーム制作①:ゲームシステムのブラッシュアップ	実技	システムのブラッシュアップを行う。
第4回	ゲーム制作①:ゲーム全体のブラッシュアップ	実技	制作中のゲームに必要な要素やデザインなどを追加する。
第5回	ゲーム制作②:ゲームシステム考案	講義・実技	反省点や改善点を活かし新たに制作に取り組む。
第6回	ゲーム制作②:ゲームシステムの実装	実技	
第7回	ゲーム制作②:ゲームシステムのブラッシュアップ	実技	
第8回	ゲーム制作②:ゲーム全体のブラッシュアップ	実技	
第9回	ゲーム制作③:ゲームシステム考案	講義・実技	
第10回	ゲーム制作③:ゲームシステムの実装	実技	
第11回	ゲーム制作③:ゲームシステムのブラッシュアップ	実技	
第12回	ゲーム制作③:ゲーム全体のブラッシュアップ	実技	
第13回	制作したゲームの分析	講義・実技	これまで制作したゲームを実際に動かした後、改善点を考える。
第14回	課題解決型授業① ゲーム作品のブラッシュアップと提出	実技	制作したゲーム作品にブラッシュアップを行い、提出する。
第15回	課題解決型授業② ゲーム作品のブラッシュアップと提出	実技	制作したゲーム作品にブラッシュアップを行い、提出する。