

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	ゲーム基礎	科目名	ゲーム研究				科目コード	G8000A1		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	4 単位		
担当教員名	小山 寛夢	履修グループ	G(MP/SP)1H(GP/MP/SP)1I(GD/MD/ML/SD/S				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。 コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、 ゲームプランナーとして必要な企画作成能力と提案力の指導を行う。 資料作成に重要な論理的思考や新しいアイデアを考える力を実践的に講義する。									
学習一般目標	ゲームクリエイターとして必要になる知識やコミュニケーション能力をグループワークを通じて習得する。									
授業の概要および学習上の助言	この授業では技術の習得を目指すものではなく、前期にて他の授業で経験している技術や経験を利用して取り組むものとなっています。また、課題ではグループ単位で取り組むことが多いですので、グループワークを通じて将来に向けて他の人との仕事や課題に向き合う大切を実践してください。									
教科書および参考書	各授業ごとにプリント資料の配布									
履修に必要な予備知識や技能	各課題ではゲームの知識や経験がとても重要になりますので、日ごろから最新の情報だけではなく様々なゲームの知識/情報を収集すること。									
使用機器	一部課題にてノートPCやipadを利用する									
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	自分なりのアイデアを考えることができる。								
	2	自分の作品をきちんとプレゼンすることができる。								
	3	第三者の視点を意識した資料が作れる。								
	4	資料作成後、より見やすく分かり易く修正する事ができる。								
	5	チーム内の他のメンバーと協調し、自身の持つ能力を活かしながら作業を進めることができる。								
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			10	10				20
		2.思考・判断					10		10	20
		3.態度				15	10			25
		4.技能・表現							10	10
		5.関心・意欲			20	20	40		20	100
総合評価割合			10		15			25		
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)	成果物を理解し、他の人に対して自分の考えや製作意図を正しく伝えることができているかを判断します。
作品	成果物の完成度(独自性・デザイン性・構成力など)を総合的に評価します。
ポートフォリオ	
その他	講座での出席率・授業態度・意欲などを総合的に評価します。

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	◆シラバス確認 ◆座学-ゲーム業界とは ◆アイスブレイク課題 グループワーク-アイデア課題	講義	
第2回	◆座学-コンセプトについて ◆グループワーク-コンセプト課題	講義/実習	
第3回	グループワーク1-1 ◆座学-グループワークについて ◆グループワーク-ゲーム分析	講義/実習	次回授業時に発表を行うので、それまでに資料を作成完了しておくこと
第4回	グループワーク1-2 ◆グループワーク-ゲーム分析 ◆プレゼンテーション-成果発表	実習/発表	
第5回	ゲーム開発演習1-1 ◆座学 ◆アナログゲーム制作 →課題説明 →製作作業	講義/実習	
第6回	ゲーム開発演習1-2 ◆アナログゲーム制作 →製作作業 →資料作成	実習	次回1コマ目に製作しているゲームを実際に遊ぶので、それまでにゲームの資料や素材等を完成させておくこと
第7回	ゲーム開発演習1-3 ◆アナログゲーム制作 →製作ゲーム体験会 →ゲーム修正作業 →資料作成	実習/体験会	次回までに制作したゲームの修正作業並びに発表資料を完成させておくこと
第8回	ゲーム開発演習1-4 ◆アナログゲーム制作 →プレゼンテーション-完成発表	発表	
第9回	ゲーム開発演習2-1 ◆座学 ◆ボードゲーム制作 →課題説明 →製作作業	講義/実習	
第10回	ゲーム開発演習2-2 ◆ボードゲーム制作 →製作作業 →進捗確認	講義/実習	次回2コマ目に製作しているゲームを実際に遊ぶので、それまでにゲームの資料や素材等を完成させておくこと

第11回	<p>ゲーム開発演習2-3</p> <p>◆ボードゲーム制作</p> <ul style="list-style-type: none"> →製作作業 →進捗確認 →ゲーム体験会 	実習/体験	
第12回	<p>ゲーム開発演習2-4</p> <p>◆ボードゲーム制作</p> <ul style="list-style-type: none"> →修正作業 →進捗確認 →発表用資料の作成 	実習	次回までに制作したゲームの修正作業並びに発表資料を完成させておくこと
第13回	<p>ゲーム開発演習2-5</p> <p>◆ボードゲーム制作</p> <ul style="list-style-type: none"> →プレゼンテーション-完成発表 	発表	
第14回	<p>解決型課題1</p> <p>◆アナログゲーム制作資料作成</p>	問題解決	
第15回	<p>解決型課題2</p> <p>◆ボードゲーム制作資料作成</p>	問題解決	