

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	ゲーム制作演習	科目名	ゲーム制作演習Ⅲ				科目コード	G8102A1		
配当期	前期	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	3C(SP/MP)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲーム業界の第一線で活躍してきた講師陣が直接指導いたします。実務経験に基づき、チーム開発におけるゲーム制作のノウハウや、現場で通用する実践的なスキルを指導致します。									
学習一般目標	この授業では、ゲーム開発に必要な基礎知識や技術を実践的に習得し、短期間でゲーム完成を目指す集中制作を体験します。初めてのチーム制作を通じて、企画の核となる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	ゲーム業界では、個人の技術力だけでなく、チームで協力して一つの作品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、提示されたテーマに沿って短期間でゲームを制作・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言い、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	ゲーム制作の基礎知識 (ゲームの仕組み、論理的な思考、および基本的な数学や物理の法則など) 制作ツールやエンジンの基本操作 (自身の担当箇所を形にするための、各種ソフトやゲームエンジンの基礎的な使い方) 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	ゲーム開発に必要なノートパソコン									
使用ソフト	ゲーム開発に必要なソフトウェア									
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	ゲーム開発に必要な基本的知識や技術を理解し、提示されたテーマ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、ゲーム制作に主体的に取り組むことができる。								
	4	制作したゲームの企画や成果を、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		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	(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	提示されたテーマに基づいて制作されたゲーム作品を評価します。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」への出展を前提とし、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、ポートフォリオとして提出します。内容は「メディアフロンティア」に提出された作品を中心に構成し、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: 第1次オリエンテーションおよびチームビルディング 第1サイクルのテーマ発表、制作スケジュールの確認、およびチーム編成を行います。各メンバーの技術スタックを確認し、簡易的な役割分担を決定します。	講義・演習	
第2回	第2回: コアシステムの構築 決定したテーマに基づき、ゲームの核となるメインロジック(操作、判定、基本サイクル)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 敵キャラクター、ステージ、UIなどの要素を追加し、タイトルからリザルトまでの一連のゲームループを連結させます。	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ゲーム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次試遊会(クオリティチェック) 提出された作品を互いにプレイし、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サイクルの新テーマ発表とスケジュール確認を行います。チームを再編成し、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 新テーマに合わせ、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 メインループの実装に加え、エフェクトやサウンド、視覚的な演出を強化し、プレイヤー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、最終的なゲーム作品を提出します。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次試遊会(最終クオリティ確認) 完成した最終作品の試遊会を実施します。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
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。
坂部 和実	デザイナーとしてゲーム会社に10年間のアーケード・コンシューマーゲームの開発経験と、フリーランスとして10年間、コンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等多岐にわたってのイラストレーション・デザイン等を担当した経験を活かし、デザイン制作に関しての知識・考え方や、基礎的なデザイン力・構成力について、作品制作のために実践的に指導する。