

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	卒業研究Ⅱ				科目コード	G8121A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	6 単位		
担当教員名	野山 秀憲	履修グループ	4B(SP)4C(SD/SL)				授業方法	演習		
実務経験の内容										
学習一般目標	チームで作品の企画を行い企画書にまとめ作品を制作できることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	5～8名でチームを構成し企画から制作までを行う。チームの背丈にあった企画・計画を作成し、作品の完成を目指す。計画通りに行かない場合、企画が変更となる場合もある。完成させるためにチームとしてどうすべきか、チームのために自分が何をすべきかを考え行動することが大事である。									
教科書および参考書										
履修に必要な予備知識や技能	学校で学んだすべての知識・手法									
使用機器	普通教室、PC実習室									
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								
	2/4	実践的な企画から制作まで工程を習得できる。								
	2/3/4	作品の完成度を上げるための緻密な制作技法を習得できる。								
	3/5	グループにおけるコミュニケーション技法を習得できる。								
	3/4	グループで作成した作品に対するプレゼンテーションの能力を高める事ができる								
	4	実践的な作品制作技法を習得できる								
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								
		2.思考・判断					40			40
		3.態度							20	20
		4.技能・表現					10			10
		5.関心・意欲							30	30
	総合評価割合						50		50	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	企画書の提出
成果発表(口頭・実技)	
作品	作品の完成度
ポートフォリオ	
その他	

### 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	打合せと企画のまとめ、制作		
第2回	進捗状況確認 打合せと企画のまとめ、制作	打合せと制作	
第3回	進捗状況確認 打合せと企画のまとめ、制作 発表資料作成	打合せと制作	
第4回	企画案発表	発表	
第5回	企画案発表	発表	
第6回	打合せと企画の練り直し、制作	打合せと制作	
第7回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第8回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第9回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第10回	進捗状況確認 打合せと整理、制作	打合せと制作	
第11回	進捗状況確認 打合せと整理、制作 発表資料作成	打合せと制作	
第12回	作品発表	発表	
第13回	作品発表	発表	