

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	専門エクステンション	科目名	ゲーム特別制作 I				科目コード	S6200J1	
配当期	前期	授業実施形態	集中				単位数	2 単位	
担当教員名	申 宰 叟	履修グループ	選択				授業方法	演習	
実務経験の内容	ゲームやアプリ企業で10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3Dゲーム開発に必要な基本知識や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。							
達成学	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

度 評 価	部 D P	3.態度			10				10
		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	・チーム結成とプロトタイプ開発の着手 授業の目標(短期完成)と評価基準を確認後、即座にチームを編成します。提示されたテーマに基づき、コアとなるゲームメカニクスを決定し、開発環境のセットアップと基幹システム(プレイヤー操作・基本ロジック)の初期実装を完了させます。	講義・演習	
第2回	・メインシステムの統合と中間チェック インゲームの主要機能(敵の挙動、ステージ構成、判定処理)を実装し、ゲームループ(タイトル～プレイ～リザルト)を繋ぎ合わせます。この段階で一度プレイテストを行い、動作の安定性と面白さの核を確認し、後半のブラッシュアップに向けた改善点を抽出します。	演習	
第3回	・技術的ブラッシュアップと演出の強化 中間チェックでのフィードバックを基に、コードの最適化やリファクタリングを行い、動作の質を高めます。同時に、エフェクトやUIの磨き上げ、BGM・SEの同期処理を実装し、ポートフォリオにおける技術的なアピールポイントとなる機能の完成度を向上させます。	演習	
第4回	・最終調整および作品発表会 難易度調整と徹底的なバグ取りを行い、展示用の最終ビルドを完成させます。各チームによるデモンストレーションを実施し、制作の背景や技術的な工夫点についてプレゼンテーションを行います。最後に、開発プロセスをまとめたレポートおよびポートフォリオ資料を提出します。	演習	