

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Ⅱ				科目コード	S6201J1	
配当期	前期	授業実施形態	集中				単位数	2 単位	
担当教員名	石中 春行	履修グループ	選択				授業方法	演習	
実務経験の内容	ゲーム系専門学校を卒業後、ゲーム会社に入社。3年後に専門学校の教員として勤務し、その後再びゲーム会社に契約社員として入社する。さまざまな開発現場に興味があったため、銀行系、医療系、遊技機系、重機系などのソフトウェア開発にも携わる。現在はフリーランスとしてスポット案件に参画しながら、計3校の専門学校で講師を務めている。								
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。							
	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

達成度評価	学部DP	2.思考・判断			10	20			30
		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りポートおよびポートフォリオ資料を提出します。

演習