

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス(2020年度)

専門分野区分	ゲームデザイン	科目名	ゲーム制作特論	科目コード	D0347A1
配当期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中	単位数	8単位
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	4C(SD/SL)	授業方法	演習
実務経験の内容	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、基礎的なデッサン力・構成力について実践的に講義する。				
学習一般目標	ゲームの歴史を振り返り、どのような変化や進化を遂げ現在のスタイルが確立されていったのか、ハード・ソフトなど多角的に分析し、今後のゲーム制作に役立つよう造詣を深める。 ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。				
授業の概要および学習上の助言	ゲームの誕生から現在までをゲーム業界や様々なゲームハード、ゲームソフトなどを振り返りながら講義を行います。日頃から新旧問わず幅広いジャンルのゲームプレーをしてください。				
教科書および参考書	資料の配布等				
履修に必要な予備知識や技能	多種多様なゲームプレー体験。 ゲーム雑誌やゲーム関連WEBに日常的に目を通し、見聞を広める。				
使用機器					
使用ソフト					
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が達成すべき行動目標			
	1・5	ゲームの歴史を通して、様々なゲーム作品やゲーム業界に興味を持つことができる。			
	3	ゲームに興味や関心を持って講義を受けることができる。			
	4	プレゼンテーション・グループワークにおいてしっかりと自分の考えを発表できる。			
	2・5	過去の作品から現代にも通用する技術・考え方を持つことができる。			

達成度評価	評価方法	試験	クイズ 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
		総合評価割合				30			70
学部 D P	1. 知識・理解							20	20
	2. 思考・判断				10			10	20
	3. 態度							10	10
	4. 技能・表現				20			10	30
	5. 関心・意欲							20	20
評価の要点	評価方法	評価の実施方法と注意点							
	試験								
	クイズ/小テスト								
	レポート	各種レポートの完成度(構成・見やすさ・わかりやすさ)から総合的に評価します。							
	成果発表(口頭・実技)								
	作品	提出課題作品により、理解度や技術力を評価します。							
	ポートフォリオ								
その他	講義の出席率、授業態度、制作意欲などを総合的に評価します。								

授業明細表

回数/日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1週 /	授業説明 ゲーム制作の流れ	講義	
第2週 /	好きなテレビゲームについて プレゼン資料作成	講義・実技	好きなゲームについて調べておく
第3週 /	★好きなテレビゲームについて発表	発表	資料提出
第4週 /	「ゲームの歴史」と「業界」①	講義・実技	資料配布
第5週 /	「ゲームの歴史」と「業界」②	講義・実技	資料配布
第6週 /	「ゲームの歴史」と「業界」③	講義・実技	資料配布
第7週 /	「ゲームの歴史」と「業界」④	講義・実技	資料配布
第8週 /	ゲームの分析 プレイ所感・面白さの分析	講義・実技	
第9週 /	ゲーム企画を考える① アイデアを考える	講義・実技	
第10週 /	ゲーム企画を考える② ペラ企画の作成	講義・実技	
第11週 /	ゲーム企画を考える③ ★ペラ企画発表・講評	発表	企画書提出
第12週 /	ゲーム企画を考える④ グループ制作①アイデアを考える	講義・実技	
第13週 /	ゲーム企画を考える⑤ グループ制作①企画書の作成	講義・実技	
第14週 /	ゲーム企画を考える⑥ ★ペラ企画発表・講評	発表	企画書提出
第15週 /	まとめ 前期の振り返りと後期の目標設定	講義	