

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2023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	通年	授業実施形態	通常			単位数	8 単位			
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	4D(SD/SL)			授業方法	演習			
実務経験の内容	クリエイターとしてゲーム会社で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年間のコンシューマーゲーム・ソーシャルゲーム・書籍・マンガ等のデザイン等を担当した経験を活かし、作品制作に関する知識・考え方や、制作物の構成・アピールについて実践的に講義する。									
学習一般目標	各専門分野への就職活動において必要な作品、もしくは一般就職を目指す学生に関しても各々が4年間学んできた分野での集大成としての作品を制作する。設定したテーマに対し、ものづくりを行う意義や目的を追求する。それらの作品制作にあたり、自ら思考し、実践・表現を行うことで意欲的に取り組む姿勢を学び、最終的に作品を完成させ、制作物に対する自分の考えをプレゼンテーションという形で発表することを目指す。									
授業の概要および学習上の助言	各自の得意分野に関するテーマを設定。1年間を通してどのような制作を進めていくのかのスケジュールを立て、成果や進捗報告として企画・中間・最終発表時にプレゼンテーションを行う。 各個人が自主的に調査・研究し、制作していくことを前提とします。									
教科書および参考書	随時レジュメ配布									
履修に必要な予備知識や技能	目標を達成する為にどういった表現・スキルが必要なのかといった情報を調べておく。興味・関心をもって積極的にリサーチすること。									
使用機器										
使用ソフト										
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1	需要に対応する為の作品を企画し、情報収集から制作に取り組むことができる。								
	2	テーマ・コンセプトに沿った作品を制作し、理論的に説明することができる。								
	3	意欲をもって取り組むことができる。								
	4	4各自が設定したテーマに沿った作品を口頭で説明することができる。								
	5	インターネット等を活用し、作品等の情報を積極的に収集し、作品制作に活用することができる。								
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					20			20
		2.思考・判断				20				20
		3.態度							10	10
		4.技能・表現					40			40
		5.関心・意欲					10			10
	総合評価割合					20	70		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	
成果発表(口頭・実技)	企画発表、中間発表(前期最終授業)、最終発表を行う。
作品	企業に向けた作品や、積極的且つ自主的に制作された完成度で判断。
ポートフォリオ	
その他	授業への出席、取り組み、態度などを含め総合的に判断する。

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	授業概要についての説明。作品の内容を確認の上、構成の企画を立てる	講義	
第2回	作品の内容を確認の上、構成の計画を立てる。進捗確認。	講義・実習	
第3回	企画内容発表	講義・実習	
第4回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第5回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第6回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第7回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第8回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第9回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第10回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第11回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第12回	中間発表	講義・実習	
第13回	中間発表	講義・実習	
第14回	課題解決型授業Ⅰ	遠隔授業 実施時期:1期	別紙提示
第15回	課題解決型授業Ⅱ	遠隔授業 実施時期:3期	別紙提示
第16回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第17回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第18回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	

第19回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第20回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第21回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第22回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第23回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第24回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第25回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第26回	作品の制作およびブラッシュアップ作業。進捗確認。	講義・実習	
第27回	最終発表	講義・実習	
第28回	最終発表	講義・実習	
第29回	課題解決型授業Ⅲ	遠隔授業 実施時期:5期	別紙提示
第30回	課題解決型授業Ⅳ	遠隔授業 実施時期:7期	別紙提示