

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         | ゲーム基礎  | 科目名                                 | ゲーム制作概論      |      |             |    |         | 科目コード | T3010A1 |    |
| 配当期            | 前期   | 授業実施形態                              | 通常           |      |             |    |         | 単位数   | 2 単位    |    |
| 担当教員名          | 明石 美則  | 履修グループ                              | 2F(GP/MP/SP) |      |             |    |         | 授業方法  | 演習      |    |
| 実務経験の内容        | IT業界でプログラマー、システムエンジニアとして3年、製造業の生産管理統合システムに携わるのちに、ゲーム業界で約9年プログラマーとして、コンシューマーゲームの開発に携わるこれらの実務経験に基づき、ゲーム制作の現場に必要な知識や技術を指導する   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 学習一般目標         | ゲーム制作に必要な基礎知識を理解する。<br>企画をプログラムとするために必要となる要素を理解し、仕様を作成できる。<br>グループ開発に必要な知識を理解し、技術を身に付ける。   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 授業の概要および学習上の助言 | ゲームを制作するには、どのようなゲームがあり、どこで楽しませるのか(コンセプト)をはっきりとさせ、それに沿ったゲームとなるよう企画書を準備する必要があります。<br>特に2年次では後期システム開発演習があり、初めてのグループ制作となります。<br>この科目に向けて、企画の立案から、グループでの共同作業で必要となる知識や技術の修得をめざします。 |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 教科書および参考書      | 特になし   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 履修に必要な予備知識や技能  | C言語、ゲームプログラミングの基礎を復習しておくこと   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 使用機器           | 実習室 Windows PC   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 使用ソフト          | Microsoft Office Excel, Word, PowerPoint   |                                     |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 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                        |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                | 1/5  | ゲーム制作の流れについて理解し、説明できる               |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                | 1/5  | コンセプトが何か理解し、説明できる                   |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                | 2/4  | コンセプトを中心に置いた企画・アイデアを発案できる           |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                | 2/4  | やりたいこと、やるべきことを整理して伝えることができる         |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                | 4/5  | グループ制作を見据え、スケジュールや役割/作業分担を考えることができる |              |      |             |    |         |       |         |    |
| 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                             |              |      | 25          |    |         |       |         | 25 |
|                |  | 2.思考・判断                             |              |      | 10          |    |         |       |         | 10 |
|                |  | 3.態度                                |              |      |             |    |         |       |         |    |
|                |  | 4.技能・表現                             |              |      | 15          |    |         |       | 10      | 25 |
|                |  | 5.関心・意欲                             |              |      | 20          |    |         |       | 20      | 40 |
| 総合評価割合         |  |                                     | 70           |      |             |    | 30      | 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        | 授業中に出题する課題の提出とその内容で判断する |
| 成果発表(口頭・実技) |                         |
| 作品          |                         |
| ポートフォリオ     |                         |
| その他         | 出席・授業への参加等を考慮し判断する      |

### 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・シラバスについて<br>はじめに<br>・ゲーム制作で学習すること<br>・ゲームの歴史          | 講義      |                               |
| 第2回  | 「コンセプト」とは何か<br>・コンセプトの重要性<br>・コンセプトとアイデア<br>・身近なものの「コンセプト」 | 講義      | 身近なものに対して、どのようなコンセプトが設定されているか |
| 第3回  | コンセプトを考える<br>・アイデアとは<br>・アイデア出し                            | 講義・演習   |                               |
| 第4回  | コンセプトが与える影響<br>・メインのシステムとギミック<br>・コンセプトが与える影響              | 講義      |                               |
| 第5回  | コンセプトを実現する<br>・コンセプトの実現に必要な要素<br>・制作の中心                    | 講義・演習   |                               |
| 第6回  | ゲーム制作に関わる資料<br>・ペラ企画<br>・企画書とは                             | 講義・演習   |                               |
| 第7回  | 企画書と仕様書<br>・企画を立てる<br>・仕様書とは                               | 講義・演習   |                               |
| 第8回  | 仕様書の種類<br>・記載すべき内容とは                                       | 講義      |                               |
| 第9回  | 発表と評価<br>・課題解決の内容を発表                                       | 講義・演習   |                               |
| 第10回 | 個人制作とチーム制作の違い<br>・チームでの役割<br>・業界の構造                        | 講義・演習   |                               |
| 第11回 | 制作の管理<br>・スケジュールリングとマイルストーン                                | 講義      |                               |
| 第12回 | チームでの開発<br>・コーディングルール<br>・デザインパターン                         | 講義      |                               |

|      |                                    |                 |  |
|------|------------------------------------|-----------------|--|
| 第13回 | チームでの開発環境<br>・データの共有方法<br>・バージョン管理 | 講義・演習           |  |
| 第14回 | 課題解決型授業1<br>自分で考えたゲームでペラ企画を描く      | 遠隔授業<br>実施時期:2期 |  |
| 第15回 | 課題解決型授業2<br>既存のゲームで分析する            | 遠隔授業<br>実施時期:4期 |  |