

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2025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      | 4C(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、作品制作に関しての知識・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行う。<br>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こういった表現・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<br>(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<br>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<br>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<br>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<br>実施時期:7期 | 別紙提示 |