

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	IT エクステンション	科目名	クリエイティブワークゲーム PGⅡ				科目コード	S3012A2		
配 当 期	後期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担 当 教 員 名	申幸政	履修グループ	2E(SP)2F(MP/SP)2G(GP/SP)				授業方法	演習		
実務経験の内容	ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理を行いました。その実務経験に基づきゲーム開発方法やノウハウを指導致します。									
学習一般目標	各自で制作したゲームのプログラムを検討し改善していく。過去に自分で作ったプログラムの検討・改善をおこなうことで、自分で作成してきたプログラムより効率の良いプログラムの作成方法を学習する。今後ゲーム制作を続けていくうえで様々な作り方を学び、その中から効率の良いプログラムを選択できるようになることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	各自で制作した作品のプログラムをチェックして組み方・制作技法のアドバイスをおこない、作品のブラッシュアップをおこなう。一度制作した作品に対してプログラムの検討・改善をおこなうことで、さらに効率・メンテナンス性の高いプログラムを学び、就職活動も見据えて技術力、作品の完成度をあげてもらいたい。									
教科書 および 参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	C/C++の基本的な知識、ゲームプログラミングの基礎知識を習得していることが望ましい。 各自で制作したゲーム作品を一つ以上用意すること。									
使用機器	作成するゲームにあわせた機器									
使用ソフト	作成するゲームにあわせたソフト									
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							
	3・4		作成したプログラムを検討し改善点を見つけることができる。							
	4		見つかった改善点に対し改善を加えることができる。							
	4		わかりやすいプログラムを記述することができる。							
	4・5		必要な知識を自ら調査し活用できる。							
	5		講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。							
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						70		30	100
	学部 D P	1.知識・理解								
		2.思考・判断								
		3.態度					40			40
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							30	30
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									
	成果発表 (口頭・実技)									
	作品		提出作品のチェックをおこない、内容によって評価をおこなう。							
	ポートフォリオ									
	その他		授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。							

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 /	授業概要・シラバスの説明 作品チェック 作品制作	講義・実習	
第 2 週 /	作品チェック 作品制作	講義・実習	
第 3 週 /	作品制作	講義・実習	
第 4 週 /	作品制作	講義・実習	
第 5 週 /	作品制作	講義・実習	
第 6 週 /	作品制作	講義・実習	
第 7 週 /	作品制作	講義・実習	
第 8 週 /	中間提出 作品制作	講義・実習	
第 9 週 /	作品制作	講義・実習	
第 10 週 /	作品制作	講義・実習	
第 11 週 /	作品制作	講義・実習	
第 12 週 /	作品制作	講義・実習	
第 13 週 /	作品制作	講義・実習	
第 14 週 /	作品制作	講義・実習	
第 15 週 /	作品提出 作品制作	講義・実習	