

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2021年度)

専門分野区分	ゲーム基礎	科目名	ゲーム概論				科目コード	D0250C2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	坂部 和実	履修グループ	1J(GD/MD/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、基礎的なデザイン力・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イをしてください。									
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イ体験。 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)	学生が到達すべき行動目標								
	1	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。								
	2	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。								
	3	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。								
	4	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。								
	5	企画内容に個性的なアイデアを付け加えることができる。								
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							20	20
		2.思考・判断				10				10
		3.態度							20	20
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							20	20
総合評価割合				30			70	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	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)	考えた企画のプレゼンテーションでの分かりやすさを評価します。
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

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	授業説明 ゲーム制作の流れ	講義	
第2回	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回	好きなテレビゲームについて発表	発表	資料提出
第4回	「スライム」を考える	講義・実技	資料配布
第5回	「ゲームの歴史」と「業界」①	講義・実技	資料配布
第6回	「ゲームの歴史」と「業界」②	講義・実技	資料配布
第7回	ゲームの分析 プレイ所感・面白さの分析	講義・実技	
第8回	ゲーム企画を考える① アイデアを考える	講義・実技	
第9回	ゲーム企画を考える② 企画の作成	講義・実技	
第10回	ゲーム企画を考える③	発表	企画書提出
第11回	ゲーム企画を考える④	講義・実技	進捗確認
第12回	ゲーム企画を考える⑤	講義・実技	進捗確認
第13回	ゲーム企画を考える⑥ 企画発表・講評	発表	作品提出
第14回	ゲーム制作について	講義	
第15回	まとめ 前期の振り返りと後期の目標設定	講義	