

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	専門エクステンション	科目名	クリエイティブワークゲームPGⅢ				科目コード	S3014A2		
配当期	前期	授業実施形態	通常				単位数	2 単位		
担当教員名	濱田 享	履修グループ	選択				授業方法	演習		
実務経験の内容	プログラマとしてゲーム系企業で12年間、またフリーランスとしても活動し、ゲームを中心に様々なアプリの開発に従事。これらの実務経験に基づき作品制作のサポートをおこない、ゲームの制作技法を指導する。									
学習一般目標	各自で一つのゲームを完成させることを目標とする。自分のオリジナルのアイデアを実現するために、教科書に載っている内容とは違う、様々なプログラムの書き方や設計方法などの技術を学習する。ゲームの作成から発表まで一連の作業を個人でおこなうことが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	各自で作品を作成していき、中間と最終の2回発表の機会を設けて作品のチェックをおこなう。昨年のシステム開発演習の反省を踏まえて、一つ一つの手順・技術を確認しながら、就職活動も見据えた個人作品を完成させてもらいたい。									
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。									
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)		学生が到達すべき行動目標							
	3/4		一つのゲームを企画から完成まで作成することができる。							
	3/4		作成したゲームの要素やコンセプトをまとめて発表ができる。							
	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	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								
		2.思考・判断								
		3.態度					40			40
		4.技能・表現					30			30
		5.関心・意欲							30	30
	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	
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

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・シラバスの説明 企画相談 作品制作	実習	
第2回	企画相談 作品制作	実習	
第3回	作品制作	実習	
第4回	作品制作	実習	
第5回	作品制作	実習	
第6回	作品制作	実習	
第7回	作品制作	実習	
第8回	中間発表・チェック	実習	
第9回	作品制作	実習	
第10回	作品制作	実習	
第11回	作品制作	実習	
第12回	作品制作	実習	
第13回	作品制作	実習	
第14回	作品発表・チェック	実習	
第15回	作品発表・チェック	実習	