

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	ゲーム創作演習	科目名	ゲーム創作演習 I				科目コード	G6320A1		
配当期	後期	授業実施形態	通常				単位数	6 単位		
担当教員名	別記	履修グループ	SP2MP2GP2				授業方法	演習		
実務経験の内容	複数講師のため別記									
学習一般目標	この授業では、ゲーム開発に必要な基礎知識や技術を実践的に習得し、企画段階から完成までのプロセスを体験します。年度末に開催される学内イベント「メディアフロンティア」へのゲーム出展を目標とし、作品完成に至るまでの実践的な技術力・問題解決能力を養います。 また、開発の過程で繰り返される実装、テスト、フィードバックのサイクルを通じて、ゲーム開発現場に即した実践力とチームとしてのコミュニケーション能力の向上を目指します。									
授業の概要および学習上の助言	ゲーム業界では日々技術が進化していて、企画から開発・完成まで幅広く対応できる人材が求められています。この授業では、チームを組んでテーマに沿ったゲームを制作し、年度末の「メディアフロンティア」への出展を目指します。これまで学んできた知識やスキルを活かして、実用性のある作品をつくり上げていきましょう。試行錯誤や地道な作業の積み重ねが、将来の力になります。一つひとつの作業を丁寧に取り組むことを大切にしてください。									
教科書および参考書	各人のテーマに応じた参考資料									
履修に必要な予備知識や技能	<ul style="list-style-type: none"> ・基本的なプログラミング知識(C#またはC++の使用経験が望ましい) ・Unityエディタの基本操作 ・オブジェクト指向の基礎理解 ・チームでの制作経験や、簡単なバージョン管理ツール(Gitなど)の使用経験があると望ましい 									
使用機器	開発に使えるノートパソコン									
使用ソフト	ゲーム開発に必要なソフトウェア(Untity, Unreal, VS, Riderなど)									
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								
	1/2	ゲーム開発に必要な基本的知識や技術を理解し、提示されたテーマに沿って作品を設計・制作することができる。								
	3	チームの一員として他者と協力しながら、ゲーム制作に主体的に取り組むことができる。								
	4	制作したゲームの企画や成果を、口頭やスライド資料などを用いて的確に発表することができる。								
達成度評価	評価方法	試験	小テスト	レポート	成果発表(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	20			30
		3.態度				10				10
		4.技能・表現					30	10		40
		5.関心・意欲								
総合評価割合				20	20	50	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	(日報形式) 授業内での進捗や学習内容について、個人ごとに日報形式で記録・提出します。 記述内容の具体性や振り返りの深さ、毎回の提出状況を評価対象とします。提出漏れや形式不備がある場合は減点対象となります。
成果発表(口頭・実技)	完成した作品について、チーム単位でプレゼンテーションを行います。発表では、企画意図・制作過程・工夫点・役割分担などをスライド等を用いて説明します。聴衆に伝わりやすい構成とプレゼンカも評価の対象です。
作品	提示されたテーマに基づいて制作されたゲーム作品を評価します。作品は年度末に開催される学内イベント「メディアフロンティア」への出展を前提とし、完成度や独創性、操作性、企画との整合性などを総合的に判断します。チーム制作であっても、個人の貢献度を重視します。
ポートフォリオ	授業期間中に制作した作品や進捗記録をまとめ、ポートフォリオとして提出します。内容は「メディアフロンティア」に提出された作品を中心に構成し、制作意図・工夫点・使用技術などを整理します。構成の分かりやすさや資料としての完成度が評価対象となります。
その他	授業への出席状況、制作活動への積極的な参加、チーム内での協力姿勢などを総合的に評価します。特に、開発中のコミュニケーションや課題への自主的な取り組み姿勢が重視されます。

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	授業の進め方、評価方法、成果目標(メディアフロンティアへの出展)について確認します。 その後、チームを編成し、開発の役割分担を話し合います。 また、外部連携企業による講演(ゲーム制作におけるチーム開発の考え方と実践)も実施予定です。	講義と演習	
第2回	事前に提示された開発テーマをもとに、ゲームのジャンル、要素、目指す体験をチームで明確にします。 ユーザー像や基本ルール、コアメカニクスの方向性などを整理し、企画書作成の準備を始めます。	演習	
第3回	ゲームの概要、ルール、画面構成、ステージ構造などを盛り込んだ企画書の初稿を作成します。 チーム内でレビューを行い、教員からのフィードバックも受けながらブラッシュアップします。	演習	
第4回	画面レイアウトやユーザー導線、情報の見せ方について具体化し、プレゼン資料(スライド・モック等)を制作します。 5週目の発表に備え、発表担当者の練習や資料整理を行います。	演習	
第5回	各チームが企画内容・ゲーム構成・スケジュール・分担などをスライドで発表します。 発表後、教員およびクラスメイトからの質問・フィードバックを受けます。	演習	
第6回	中間発表で得た指摘や意見をもとに、仕様の再調整を行い、本格的な開発に向けた作業を進めます。 プロジェクトの構成、アセット管理、開発ルールの確認なども行います。	演習	
第7回	同上	演習	
第8回	同上	演習	

第9回	ゲームのコアシステム(操作・判定・進行)の実装を開始します。プレイヤー挙動、ステージ構成、得点処理など、ゲームの土台となる部分を中心に構築します。	演習	
第10回	UI要素(ボタン・情報表示)やビジュアル演出(アニメーション・エフェクト)を追加し、簡単なプレイテストを通して改善点を洗い出します。 演習	演習	
第11回	ゲームのテンポや難易度調整、フレーム処理の確認などを行い、全体の完成度を高めていきます。不具合の洗い出しと修正もこの週の重点です。	演習	
第12回	GM、SE、演出などの仕上げ作業を行い、ゲーム体験の質を向上させます。 タイトル画面・リザルト画面など周辺UIも実装します。	演習	
第13回	完成版としての動作確認・最終調整を行いながら、メディアフロンティア出展用の提出物(ビルド・説明文)と、個人ポートフォリオ資料を整理します。	演習	
第14回	完成したゲーム作品をチームごとにプレゼンテーションおよびデモンストレーション形式で発表します。 制作の背景や工夫点を説明し、来場者や教員からの質疑応答にも対応します。 また、学内イベント「メディアフロンティア」出展を見据え、作品に対するフィードバックを受け取り、改善点を整理します。	演習	
第15回	発表時のフィードバックをもとに、必要に応じてゲームの細部を修正・調整します。 また、完成版のビルドデータ・ポートフォリオ・レポートなどを正式に提出し、授業全体の振り返りを行います。 各チームの振り返り共有と、個別レポート(日報をもとにしたまとめ)も実施します。	演習	

担当教員一覧	実務経験の内容
岩田 君昭	プログラマ、ディレクターとして遊技機の開発会社に22年間勤務。遊技機のソフトウェア開発と、開発全般のディレクション業務に従事した。これら実務経験をもとに、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。
和田 康宏	
申 宰叟	ゲームやアプリ企業で10年間プログラム開発、管理の業務を行った。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する。
田中 義明	ゲームやIT、パチスロメーカーなどで4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エンジンを使ったゲーム開発に必要な知識とスキルの指導を行います。
濱田 享 株式会社COMET DESIGN WORKS 職業実践専門課程連携企業	プログラマとしてゲーム系企業で10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2D・3Dゲーム開発に必要な高度なプログラミングの知識やスキル、実践的なゲームソフトの制作技法を指導する。
明石 美則	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、ゲーム業界のプログラマーになるのに必要な知識と、実践的なゲーム制作技法を指導する。
小山 寛夢	ゲーム会社にゲームプランナーとして従事。コンシューマ・ソーシャルと幅広いジャンルのゲーム開発/運営の経験を生かし、ゲーム作成方法や作品制作について指導する。