

# 授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

## ■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	ゲームデザイン実習	授 業 方 法	実習	
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。			

## ■授業科目情報

授 業 内 容	ゲームの企画の考え方や画面デザイン、素材の集め方、Webなどで提案や発表するための基礎知識を学ぶ。講義で得た知識を活用して実習で成果物を作り、理解を深める。
到 達 目 標	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ゲームの要素を知り、アイデアをまとめたり、伝えられるようにする</li> <li>・レイアウトや配色などのデザインの基礎を学び、実習で効果を確認する</li> <li>・素材の作り方や利用規約を学び、必要な素材を揃えられるようにする</li> <li>・Web上で情報を発信する方法を学び、成果物やポートフォリオを公開する</li> </ul>
教 科 書	北村愛美. はじめてでも安心！Unityの教科書
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / ゲームの定義 / 演習:ミニゲームを考えよう 2 アイディアの出し方 3 ゲームメカニクス 4 形のデザイン / Unityによるモックアップ作成 5 レイアウトと色 / 企画構想書 6 文字のデザイン / UnityのUI 7 Unityによるモック画面の作成(1) 8 Unityによるモック画面の作成(2) / 著作権概論と素材の利用 9 習作ゲーム「よけとる」の企画と仕様 / 数学ミニテスト 10 習作ゲーム「よけとる」の素材集めとモック画面作成 11 習作ゲーム「よけとる」のシーン遷移、BGMと効果音 12 夏休み課題の準備 13 ポストプロセス / UIの管理 / アニメーション / 夏休み課題の企画の検討と共有 14 夏休み課題の発表 / 夏休み課題のとりまとめとWeb公開用素材の提出 15 DATフェスタ企画の検討と共有 16 DATフェスタ企画の検討と共有 / 仕様と作業リスト作成 17 DATフェスタ企画の開発(1) 18 DATフェスタ企画の開発(2) 19 DATフェスタ企画の開発(3) 20 DATフェスタ展示準備 21 展示結果の共有と講評 22 ポートフォリオ作成(1) 23 ポートフォリオ作成(2) 夏休み課題とDATフェスタ作品を掲載 24 試作ゲーム企画立案と共有 25 試作ゲーム仕様検討 26 試作ゲーム開発 / 冬休み課題の説明 27 冬休みの成果をポートフォリオに掲載 / 発表準備 28 卒業制作向けの企画立案と共有 29 企画のブラッシュアップと共有 30 総合復習
	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記の項目を合計し、100点満点の成績評価を算出する。

成績評価方法

・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。  
①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)  
②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。

備考