

学科名	学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 Webスペシャリスト科	3	課題制作Ⅲ	
授業の種類	授業担当者	実務経験	
<input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習	米村貴裕	<input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無	
[実務経歴]			
<p>・京都東映デジタルフィルム プログラマ兼ディレクタ 「インターネット博覧会」を開催していた時期、関連のアプリやゲーム開発を担当。その他、東映が関係するプログラマー・ディレクター業務担当。</p> <p>・教育関連を基軸とした情報サービス・IT/生成AIエンタテインメント</p> <p>・バンタンクリエイターアカデミー 非常勤講師／大阪電気通信大学 非常勤講師／高野山大学 非常勤講師／産業技術短期大学 非常勤講師／和歌山コンピュータビジネス専門学校 臨時講師</p>			
単位数（授業の回数）	時間数☒	配当時期	必修・選択
2 単位（30回）	60 時間	<input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年	<input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択
[授業の目的・ねらい]			
<p>学生一人ひとりがこれまでに学んだ知識やスキル（C++、Siv3D、ゲームアルゴリズム、物理、数学など）を活かし、自分だけの作品を企画・制作する力を育てる。自主性・創造性・実現力をバランスよく伸ばす。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>この授業では、学生が主体的にテーマを決めて課題に取り組み、学んだ知識を応用した作品を完成させる。企画・設計・実装・プレゼンの4フェーズに分け、制作の流れと論理性を身につける。難しい技術や規模より「やりたいことを最後までやりきる力」を重視。</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
<p>考えた課題作品を完成させ、他人に説明できるようになること。</p>			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>ソフトウェア開発に関わる実践的な技術や、現場の考え方・手法について、毎授業ごとに学習進捗の状態を確認、講義・実習を進める。授業終了時に可能な限り、講義内容の確認と次回の授業内容を補足・解説し、復習や予習、将来的なプログラミングの自由練習を可能とする。</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>使用テキスト プリント教材</p> <p>参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。</p>		<p>定期課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。</p> <ul style="list-style-type: none"> ・定期課題の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。 <p>評価基準 定期課題80%、平常点（出席、小課題）20%とする。</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	ガイダンス：課題制作について		
2回	作品テーマの決定と目標設定)		
3回	参考作品調査・技術的難易度の見積もり		
4回	スケジュールの立て方（逆算の思考）		
5回	企画書作成①：アイデアの骨組みを文章化		

6回	企画書作成②：仕様（やること／やらないこと）を決める
7回	デザイン設計：見た目、UI、素材準備など
8回	開発スタート①：メイン画面やタイトル画面制作
9回	開発スタート②：キャラや図形の初期表示
10回	まとめ①：ここまでの進捗確認と方針見直し
11回	当たり判定や操作処理の実装（応用）
12回	スコア、UI、演出まわりの強化
13回	AI的な動き・ランダム要素の追加
14回	音・BGMなど、五感に訴える要素を追加
15回	中間発表①：現状報告＋フィードバック
16回	バグ修正と仕様変更への対処法
17回	シーン遷移やゲームオーバー処理など
18回	進捗の確認・コードの整理術
19回	制作時間：集中コーディング
20回	まとめ②：現状共有とレビュー
21回	応用的な要素追加（ランキング、オプション設定など）
22回	作品の完成度を高める工夫（見た目・テンポ・操作性）
23回	作品完成チェック①：エラー・動作確認
24回	作品完成チェック②：プレゼン準備開始
25回	プレゼン資料（スライド・ポートフォリオ）作成
26回	疑似発表リハーサル①：言葉で伝える練習
27回	疑似発表リハーサル②：質疑応答・時間配分対策
28回	まとめ③：作品の魅力を整理する時間
29回	疑似発表：プレゼン＆講評
30回	総まとめ・評価