

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	4	デジタルコンテンツ制作IV	
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]			
<ul style="list-style-type: none"> <li>・京都東映デジタルフィルム プログラマ兼ディレクタ</li> <li>「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。</li> <li>・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</li> <li>・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</li> </ul>			
単位数（授業の回数）	時間数☒	配当時期	必修・選択
4 単位 （ 60 回 ）	120 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。AIツールを活用した制作支援やアイデア発想の手法にも触れる。</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。後半では応用的な作品制作とポートフォリオ作成にも取り組む。</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]	
<b>使用テキスト</b> プリント教材  <b>参考文献</b> 必要に応じて授業の中で紹介する。		定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は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。  評価基準 定期試験80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[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	素材準備①：画像・音源の収集と整理
9回	AIを活用した素材生成・アイデア発想の検討
10回	まとめ①：ここまでの進捗確認と方針見直し
11回	開発スタート①：メイン画面やタイトル画面制作
12回	開発スタート②：キャラや図形の初期表示
13回	開発③：操作処理と基本動作の実装
14回	開発④：当たり判定や操作処理の実装（応用）
15回	スコア、UI、演出まわりの強化
16回	AI的な動き・ランダム要素の追加
17回	音・BGMなど、五感に訴える要素を追加
18回	中間発表①：現状報告＋フィードバック
19回	バグ修正と仕様変更への対処法
20回	シーン遷移やゲームオーバー処理など
21回	進捗の確認・コードの整理術
22回	制作時間：集中コーディング
23回	まとめ②：現状共有とレビュー
24回	応用的な要素追加（ランキング、オプション設定など）
25回	作品の完成度を高める工夫（見た目・テンポ・操作性）
26回	作品完成チェック①：エラー・動作確認
27回	作品完成チェック②：プレゼン準備開始
28回	プレゼン資料（スライド・ポートフォリオ）作成
29回	疑似発表リハーサル①：言葉で伝える練習
30回	疑似発表リハーサル②：質疑応答・時間配分対策
31回	まとめ③：作品の魅力を整理する時間
32回	疑似発表：プレゼン＆講評
33回	作品①振り返りと改善点整理
34回	応用制作ガイダンス：新テーマ決定と目標設定
35回	応用企画書作成：仕様とスケジュール
36回	応用デザイン設計と素材準備
37回	応用開発①：メインシステム構築
38回	応用開発②：ゲームロジック実装
39回	応用開発③：演出・UI・サウンド組み込み
40回	応用開発④：難易度調整とバランス調整
41回	応用開発⑤：デバッグ・テストプレイ
42回	中間発表②：応用作品現状報告＋フィードバック
43回	応用開発⑥：完成度向上とポリッシュ
44回	応用開発⑦：最終調整とファイル整理
45回	まとめ④：応用作品の振り返り

46回	ポートフォリオ制作ガイダンス：構成と見せ方
47回	ポートフォリオ制作①：作品紹介ページ作成
48回	ポートフォリオ制作②：技術説明・スクリーンショット整理
49回	ポートフォリオ制作③：完成と確認
50回	最終プレゼン資料作成
51回	最終プレゼンリハーサル①：発表練習
52回	最終プレゼンリハーサル②：質疑応答対策
53回	まとめ⑤：全作品の振り返りと学びの整理
54回	最終プレゼンテーション準備
55回	最終プレゼンテーション&講評
56回	総まとめ・評価・ファイル整理
57回	総合実践演習とまとめ実施①
58回	総合実践演習とまとめ実施②
59回	総合実践演習とまとめ実施③
60回	総合実践演習とまとめ実施④