

東京クールジャパン「ゲームレビュー概論」(1年生) 授業実践報告

小野, 憲史
東京国際工科専門職大学 : 講師

<https://hdl.handle.net/2324/4798360>

出版情報 : オンライン授業の地平 : 2020年度の実践報告, pp. 35-35, 2021-04-30. 雷音学術出版
バージョン :
権利関係 : Creative Commons Attribution-NoDerivatives International



1. 授業の目的と概要、授業内容、成績評価の方法等

本授業は二年制のゲーム専門学校における企画コース向けの授業である。ゲーム専門学校では通常、コースを横断したグループを編成し、ゲームが制作される。その際、企画コースの学生はゲームのアイデアをまとめ、進捗管理を行いつつ、ゲームを完成させるといふ、リーダー的な役割を期待されることが多い。そのためにはゲームのおもしろさを俯瞰的に理解し、ゲームを提案・改良するための具体的な技術を習得することが求められる。そのため本授業では 90 分×2 コマの授業形式のうち、前半で座学、後半でゲームエンジンの Unity による演習を行い、両者を連動させることで、内容の理解を深める工夫を行ってきた。

評価については出席点と課題点が 50 点ずつで、課題点はレポートと Unity 演習によるゲーム制作が 25 点ずつである。また、授業回数は前後期とも 12 回ずつとなっている。なお、本校では学生に PC の購入を義務づけておらず、教室の PC ルームで授業を行っている。

一方、学校から 5 月 3 日に「Microsoft Teams を使用した、全面オンライン授業とする」「授業形式は各講師の自由とする」通達がなされた。これに対して学生の自宅学習状況はまちまちで、大多数の学生は PC と Wi-Fi による通信環境を備えていたが、中にはスマートフォンで授業に参加する者や、Wi-Fi 環境がない者もいた。また、中国からの留学生で来日がかなわず、本土から VPN でインターネット回線をつなぎ、授業に参加する者も若干名存在した。

そのため本授業では動画教材によるオンデマンド授業と、Unity 演習にかわる小課題の組み合わせとした。このうち動画教材は Google スライドで作成したスライドをもとに、Zoom で講義を行い、それを録画したものを用意した。作成した動画ファイルは Teams の One Drive と、講師の個人 Google Drive にアップロードし、各自がダウンロードして視聴できるようにした。そのうえで毎回、Google フォームで授業の理解度や、感想、質問などを提出させ、出席の代わりとした。

これに対して小課題ではレポート作成、ミニゲームをプレイしてアンケートに回答、ゲームのメイン画面をノートやコピー用紙にデザインし、スマートフォンで撮影して提出、Scratch 上でサンプルゲームを改造するなど、バリエーションをもたせた。これらの課題はメールまたは Teams で提出させ、出席点と共に、小課題の合計点で評価する形式に切り替えた。

また、授業内容に関連したミニゲームを制作し、PC による学習環境を備えている学生向けに配信した。そのうえでミニゲームの感想を Google フォームで集計し、次回の授業動画内で紹介するなど、立体的な授業体験ができるように工夫した。

2. 今後の課題・可能性、もしくは受講生の反応等

他の授業では Teams のテレビ会議システムによる同時双方向型授業も行われたが、通信環境や器機操作のトラブルがみられた。これに対して本授業は環境によらず、一定の授業が受けられるため、学生からも高評価だった。また、Google フォームで毎回質問やコメントを募集することで、対面授業よりも学生の反応を引き出すことができた。小課題の合計点で評価することで、学生のモチベーションも高められた。

反省点としては、スマートフォンで授業を受けている学生に対するフォローが不足した点があげられる。Unity での開発経験が提供できなかった点も問題である。後期は年内のみ対面授業となったため、2 コマすべてを Unity 演習としたが、アカウントの取得やツールの操作などで時間がかかった。プログラムコースの授業と連携するなどして、自宅での学習環境をどのように整備していくか、学校全体での対応が求められる。