

## 大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2020年度)

専門分野区分	IT エクステンション	科目名	クリエイティブラボⅢ			科目コード	S3020A1				
配 当 期	前期・後期・通年	授業実施形態	通常・集中			単位数	2 単位				
担当教員名	濱田 享	履修グループ	4B(SP)			授業方法	演習				
実務経験の内容	プログラマーとしてゲーム系企業で1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ゲーム開発に必要なプログラミングの知識やスキルを指導する。										
学習一般目標	本授業ではUnity の使用方法と実践的なコンポーネントの構築を学習する。環境が変わっても現在までに学習したゲームプログラミングの知識を応用し、利用するツールの使用方法を自ら調べ、その学習でゲームの作成をできるようになることを目標とする。										
授業の概要および学習上の助言	Unity を使ったゲームの制作を通じて、Unity の基本操作、Unity のエディタ拡張を利用したゲーム制作支援ツールの開発、実践的なクラスの構築を学習する。現在も様々なシーンでの活用が広がっているゲームエンジンを使用することでゲーム作成の手段を広げるとともに、ゲーム作りの環境づくりや、クラスの構築を学ぶことで、自分の作成するゲームに最適な手段を選択することができるようになってほしい。										
教科書 および 参考書	なし										
履修に必要な予備知識や技能	ゲームプログラミングの知識・技術、C#によるオブジェクト指向プログラミングを理解していることが望ましい										
使用 機 器	実習室 Windows PC (Windows 10)										
使用 ソ フ ト	Microsoft Visual Studio 2017 (C++)、Unity										
学習到達目標	学部 DP (番号表記)		学生が達成すべき行動目標								
	1・4		Unity の基本操作を理解し、ゲームを制作するツールとして利用できる。								
	1・4		Unity のエディタ拡張を利用して制作支援ツールを作成できる。								
	1・4		Unity でコンポーネントごとに役割を考え、クラスの継承など構築ができる。								
	4・5		自分の作りたいゲームに合わせ作成環境を選択できる。								
	5		講義とプログラム実習に意欲をもって取り組むことができる。								
達成度評価	評価方法		試験	クイズ 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	
	総合評価割合				50	20			30	100	
	学 部 D P	1.知識・理解				30					30
		2.思考・判断									
		3.態度									
		4.技能・表現					10				10
5.関心・意欲				20	10			30	60		
評 価 の 要 点	評価方法		評価の実施方法と注意点								
	試験										
	クイズ・小テスト										
	レポート		課題プログラムの提出をしてもらい、その内容で評価する。								
	成果発表 (口頭・実技)		自身の作成したプログラムを解説してもらい、その内容で評価する。								
	作品										
	ポートフォリオ										
	その他		授業への出席、取り組みなどを含め総合的に判断する。								

## 授業明細表

回数 / 日付	学習内容	授業の運営方法	学習課題 (予習・復習)
第 1 週 /	授業概要・シラバスの説明 Unity の確認、アクティベーション Unity の習熟度確認 1	講義・実 習	
第 2 週 /	Unity の習熟度確認 2 Unity の基本操作 アセットで提供されているゲームで遊ぶ	講義・実 習	
第 3 週 /	Unity を使ってアクションゲームを作る 1	講義・実習	
第 4 週 /	Unity を使ってアクションゲームを作る 2	講義・実習	
第 5 週 /	Unity を使ってアクションゲームを作る 3	講義・実習	
第 6 週 /	Unity を使ってアクションゲームを作る 4	講義・実習	
第 7 週 /	Unity ゲーム制作課題	講義・実習	
第 8 週 /	Unity ゲーム制作課題	講義・実習	
第 9 週 /	Unity でのコンポーネントのクラス分け	講義・実習	
第 10 週 /	Unity を使ってシューティングゲームを作る 1	講義・実習	
第 11 週 /	Unity を使ってシューティングゲームを作る 2	講義・実習	
第 12 週 /	Unity を使ってシューティングゲームを作る 3	講義・実習	
第 13 週 /	Unity ゲーム制作課題	講義・実習	
第 14 週 /	Unity ゲーム制作課題	講義・実習	
第 15 週 /	Unity ゲーム制作課題	講義・実習	