

## 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 I			科目コード	S3016A1			
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	選択			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、WinSock を利用した通信プログラムを学びゲームでのネットワークへの対応に取り組んでいく。TCP, UDP の各通信プログラムから、簡単なチャットプログラム、ネットワークゲームで必要になるマルチスレッドの知識や本格的なネットワーク対戦での通信の同期を考える。 その他、必要なサウンド、インプット等、いくつかのテーマを提示する。自らの制作授業の状況に合わせて、課題を見つけ選択し、取り組む姿勢を持ち、提供される環境以外での技術を学んでいくことを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	基礎知識を踏まえたうえでの実践での応用知識を習得する。 そのため自主的に現在、他の講義で行っている内容以上のものを学習していくことが望まれる。 基本概要はネットワークとするが、定期的にヒアリングを行いテーマを決め、講義内容は変更していく、自ら課題を見つけ意欲を持ってやりたい内容を主張して欲しい。									
教科書 および 参考書	なし									
履修に必要な予備知識や技能	C、C++の基礎知識、ゲームプログラミングの基礎知識を習得していること。									
使用機器	実習室 Windows PC (Windows 10)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2017 (C++)、専用ライブラリ (mof)									
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, 2	ゲームでの通信の仕組みを理解し作成できる。								
	1, 2	簡単なチャットプログラムを作成できる。								
	1, 2	既存のゲームにソケット通信によるネットワークでの対戦機能を追加できる。								
	5	主体性を持って、課題を選び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			40				60	100	
	学部 D P	1.知識・理解			30					30
		2.思考・判断			10					10
		3.態度								
		4.技能・表現								
5.関心・意欲							60	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	テーマに沿った課題プログラムを提出する。(計3回ほどを予定)								
	成果発表 (口頭・実技)									
	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 ヒアリング WinSock で作る通信プログラム	講義・実習	
第 2 週	チャットプログラム	講義・実習	
第 3 週	マルチスレッドによるチャットプログラム 複数での通信	講義・実習	
第 4 週	ゲーム用通信クラス	講義・実習	
第 5 週	ターン制ゲームでの通信	講義・実習	
第 6 週	リアルタイム同期の求められるゲームでの通信	講義・実習	