

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	ゲーム制作入門			科目コード	S3040A1			
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				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を使用してゲームの制作技術を学習する。2Dゲームプログラミング基礎で学習した知識を基にしてゲームエンジンを利用したゲーム制作の基礎を学習する。Unityを使い簡単なゲームを作り、環境を問わずゲーム作りの基本となる知識を学習し、簡単なゲームが作成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のアセットをベースにUnityの基本操作やゲーム作りの基礎を学習する。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自分の作成するゲームに最適な構築環境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の基本的な画面構成であるヒエラルキーウィンドウ、プロジェクトウィンドウ、インスペクタウィンドウの役割を理解し説明できる。								
	1・4	UnityでC#スクリプトを使用しプレハブ(オブジェクト)の生成や破棄、移動といった動作を組み合わせることができる。								
	1・4	UnityでC#スクリプトを使用してゲームの画面構成とシーン遷移を作成できる								
	4・5	自分の作りたいゲームに合わせて作成環境を選択できる。								
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				70				30	100
	学部 DP	1.知識・理解			50					50
		2.思考・判断								
		3.態度								
		4.技能・表現			20					20
	5.関心・意欲							30	30	
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)									
	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 サンプルの実行 Unity の基本操作	講義・実習	
第 2 週	Standard Assets Example Project を使って 3 人称アクションを作る 1	講義・実習	
第 3 週	Standard Assets Example Project を使って 3 人称アクションを作る 2	講義・実習	
第 4 週	Assets を活用してシューティングゲームを 作る 1	講義・実習	
第 5 週	Assets を活用してシューティングゲームを 作る 2	講義・実習	
第 6 週	Assets を活用してシューティングゲームを 作る 3	講義・実習	