

大阪情報コンピュータ専門学校 授業シラバス (2024年度)

専門分野区分	専門エクステンション	科目名	ゲーム制作入門					科目コード	S3040J1	
配当期	後期	授業実施形態	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	プログラマとしてゲーム系企業で15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。後期授業で学習したUnityのゲーム制作を基にしてゲームを制作し完成させることを目標とする。									
授業の概要および学習上の助言	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、Unityの基本操作、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	Windows PC(Windows 10 or Windows11)									
使用ソフト	Microsoft Visual Studio 2022(C++)、Unity									
学習到達目標	学部DP(番号表記)	学生が到達すべき行動目標								
	1/4	Unityの基本的な画面構成であるヒエラルキーウインドウ、プロジェクトウインドウ、インスペクタウイ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むことができる。								
	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	自身で作成したゲームを発展、完成させることができる								
	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	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	
	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
総合評価割合	0	0	70	0	0	0	30	100		
評価の要点										
評価方法	評価の実施方法と注意点									
試験										

小テスト	
レポート	課題プログラムの提出をもらい、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

授業回数	学習内容	授業の運営方法	学習課題(予習・復習)
第1回	授業概要・シラバスの説明 制作するゲームの企画、確認	講義・実習	
第2回	ゲーム制作課題1	講義・実習	
第3回	ゲーム制作課題2	講義・実習	
第4回	ゲーム制作課題3	講義・実習	
第5回	ゲーム制作課題4	講義・実習	
第6回	発表と提出	講義・実習	