

科目シラバス (2023年度)

| |
|--|
| |
|--|

■科目基本情報

| | | | |
|------------|-----------------------|-------|-----------------|
| 科目名 | ゲーム開発Ⅱ | 科目コード | |
| 授業時数/週 | 3 時間/週 | 年次・学期 | 2 年 ・ 通期 |
| 必修/選択区分 | 必修 | 授業形態 | 演習 |
| 担当教員 | 生島大, 稲泉綾二, 岡本正輝, 三條明寛 | | |
| 教員の実務経験 | | | |
| 職業実践専門課程備考 | 企業等と連携した実習・演習科目 | 連携企業等 | 株式会社バンダイナムコスタジオ |

■科目詳細情報

| | | | | | | | | | | | | |
|-----------|--|---|--------------|----|------|----|------|------|------|----|----|------|
| 授業概要 | 様々なプラットフォームに向けてアプリケーションを作成する知識を習得する。 また、プラットフォームに関わらずアプリケーション制作に関連する知識を広く習得する。 | | | | | | | | | | | |
| 到達目標 | 任意の開発言語、開発環境でのWindowsOS上で動作する作品を完成させる。 また、作品を作るうえで有用なアルゴリズムやデザインパターン、システムを組む上での設計思想等企業に評価されるレベルの習得を目標とする。 | | | | | | | | | | | |
| 授業方法 | ツールやエンジンの使い方などの講義を行い、作品を制作する実習を行う。 | | | | | | | | | | | |
| 実践的教育の内容 | 制作した作品の中で、優秀な作品を連携企業の方の前で発表を行い、そのアドバイスを学年全員が視聴する。またゲームを作る上での注意点や実現すべきことの講義を受け、各自作品制作に活かす。 | | | | | | | | | | | |
| 成績評価方法 | 筆記試験 定期試験 | 0% | 筆記試験 小テスト | 0% | 実技試験 | 0% | 課題評価 | 100% | 平常評価 | 0% | 合計 | 100% |
| | 年間を通して2回の作品提出を課題評価とする。 | | | | | | | | | | | |
| 授業外における学修 | 作品の案を考え、作品の実装を行う。積極的に作品に対する評価やアドバイスをお互いに行う。 | | | | | | | | | | | |
| 教科書・教材 | なし | | | | | | | | | | | |
| 参考文献・資料 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 履修上の留意点 | 特になし | | | | | | | | | | | |
| 授業計画 | 第1週 | 環境構築 開発に用いるエンジン等の開発環境構築 | | | | | | | | | | |
| | 第2週 | 開発エンジンの基礎 サンプルコードの実行を行う | | | | | | | | | | |
| | 第3週 | 開発用エンジンとは 開発において現段階で主流となっているエンジン等に関する知識/理解を深める | | | | | | | | | | |
| | 第4週 | 使用言語の基礎 言語についての基本的な構文としてクラス作成、インスタンス化の説明 | | | | | | | | | | |
| | 第5週 | 授業中のコーディングルール 最も初歩的な可読性に関して、コーディングルールを意識付ける | | | | | | | | | | |
| | 第6週 | クラス間のデータのやりとり アクセス制限を理解したデータのやりとりや設定の仕方を解説 | | | | | | | | | | |
| | 第7週 | ベースクラスという概念 作品を構成/管理する上で汎用的な設計の基礎となるベースクラスを理解する | | | | | | | | | | |
| | 第8週 | マネージャという概念 作品を構成/管理する上で汎用的な設計の基礎となるマネージャの概念を理解する | | | | | | | | | | |
| | 第9週 | 第1作品の制作演習 今までの知識を踏まえた設計で、作品を作成する | | | | | | | | | | |
| | 第10週 | 制作演習 今までの知識を踏まえた設計で、作品を作成する | | | | | | | | | | |
| | 第11週 | 制作演習 今までの知識を踏まえた設計で、作品を作成する | | | | | | | | | | |
| | 第12週 | 中間発表会 他人の作品発表を見る中で自身の作品に何が必要なのか気づきを与える | | | | | | | | | | |
| | 第13週 | 制作演習 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する | | | | | | | | | | |
| | 第14週 | 制作演習 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する | | | | | | | | | | |
| | 第15週 | 制作演習 作品内の表現、ユーザビリティを考慮しブラッシュアップを行う | | | | | | | | | | |
| | 第16週 | 制作演習 作品内の表現、ユーザビリティを考慮しブラッシュアップを行う | | | | | | | | | | |
| | 第17週 | 制作演習 作品内の表現、ユーザビリティを考慮しブラッシュアップを行う | | | | | | | | | | |

| | | |
|------|---|---|
| 授業計画 | 第18週 | 本発表会 作品の発表を行い優秀作品の洗い出しを行う |
| | 第19週 | 職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う |
| | 第20週 | 開発エンジンの応用 エンジンに組み込まれている応用的な機能の学び方についてレクチャーする |
| | 第21週 | 開発言語の応用 開発言語のアルゴリズムやデザインパターンなどを習得する |
| | 第22週 | 開発エンジンの応用 エンジンに組み込まれている応用的な機能の学び方についてレクチャーする |
| | 第23週 | 開発言語の応用 開発言語の応用的な使い方に関して知見を広げる |
| | 第24週 | 第2作品の制作実習準備 前回の制作経験を生かして再度作品制作に取り組むための企画を考える |
| | 第25週 | 制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する |
| | 第26週 | 制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する |
| | 第27週 | 制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する |
| | 第28週 | 制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する |
| | 第29週 | 制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する |
| | 第30週 | 作品制作 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する |
| | 第31週 | 作品制作 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する |
| | 第32週 | 本発表会 作品の発表を行い優秀作品の洗い出しを行う |
| | 第33週 | 職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う |
| 第34週 | 作品発表会の振り返り 今年度の制作の振り返りを行い、今後に生かす活発な話し合いを行う | |