

# 神戸電子専門学校 2019年度シラバス

## ■科目基本情報

科目名	ゲーム開発応用	科目コード	9860
シラバスコード	194A12-9860		
授業時数/週	3時間		
開講年次・学期	2年・通期		
必修/選択区分	必修		
担当教員	長濱 幸雄		
教員の実務経験	実務経験のある教員による授業科目		
職業実践専門課程 備考	企業等と連携した実習・演習	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	複数のオブジェクト指向言語を用い、講義と実習を通じて学習する。三大要素などの基礎から、デザインパターンなどの応用を理解し、作品制作に活かせるまでを目標とする。
到達目標（前期）	様々なプラットフォームや言語の中から実現したいゲームに適した環境を選択し、ゲーム制作ができることを目標とする。優秀作品は企業の方の前で発表しアドバイスを全員が聞くことで以後の作品制作に活かします。
到達目標（後期）	開発環境を変えチームまたは個人で3Dの作品を完成させることを目標とする。前期での連携企業のアドバイスを活かし作品に盛り込んでいるかを評価基準とし、後期にも制作作品の発表会を企業の方の前で行います。
授業方法	教室で1人1台のPCを用いて講義及び実習。また、制作過程での面談を行います。
実践的教育の内容	スマートフォンのアプリケーション開発やWebサービス開発など様々な環境での開発を元にターゲットにしたプラットフォームに合わせた開発のアドバイスやネットワークへの接続も考えたプログラミング設計などを講義します。
評価方法（前期）	作品（発表内容40%、ゲームとして成立しているか30%、完成度30%）
評価方法（後期）	作品（ゲームとして成立しているか30%、完成度30%、企業の方のアドバイスを作品に取り込んでいるか40%）
授業外における学修	作品制作、チームメンバーとの会議、アイデア出し。他の授業の技術を取り込むことを指示します。
授業計画（前期）	第1週 チーム決め、ゲーム案策定 個人またはチームの選択を行い、ゲーム案を考える実習
	第2週 開発環境構築 選択した開発環境をPCにインストール、開発環境ごとの勉強を行う。
	第3週 言語知識の習得 開発言語に関する勉強、講義を行う。
	第4週 制作実習(1) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第5週 制作実習(2) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第6週 制作実習(3) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第7週 制作実習(4) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第8週 中間発表会 制作している作品の発表会を行い、企業に見せる優秀作品を選定する。
	第9週 発表練習(1) 発表内容を考え発表会に向けた準備を行う。
	第10週 発表練習(2) 発表内容を考え発表会に向けた準備を行う。
	第11週 発表練習(3) 発表内容を考え発表会に向けた準備を行う。
	第12週 発表会(1) 企業の方の前で発表を行い、作品に対するアドバイスを全員が聞きます。
	第13週 ブラッシュアップ(1) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
	第14週 ブラッシュアップ(2) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
	第15週 ブラッシュアップ(3) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
	第16週 ブラッシュアップ(4) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
	第17週 ブラッシュアップ(5) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。

神戸電子専門学校 2019年度シラバス

授業計画（後期）	第18週	チーム決め、ゲーム案の策定 個人またはチームの選択を行い、ゲーム案を考える実習を行う。
	第19週	開発環境の設定 開発環境の設定、環境に応じた知識の講義、実習を行う。
	第20週	設計(1) 作品制作におけるプログラム設計の講義を行う。
	第21週	設計(2) 作品制作におけるプログラム設計の講義を行う。
	第22週	見た目に関わる技術 ヒットストップやエフェクトなどのゲームの見た目に関わる技術の講義を行う。
	第23週	制作実習(5) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第24週	制作実習(6) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第25週	制作実習(7) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第26週	制作実習(8) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第27週	制作実習(9) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第28週	制作実習(10) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第29週	制作実習(11) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第30週	制作実習(12) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第31週	制作実習(13) チームまたは個人によるゲーム制作を行う。
	第32週	発表会(2) 企業の方の前で発表を行い、作品に対するアドバイスを全員が聞きます。
	第33週	ブラッシュアップ(6) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
	第34週	ブラッシュアップ(7) アドバイスを元に、作品のブラッシュアップと公開を目指しての作業を行う。
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	