

授業概要(シラバス)

専門学校デジタルアーツ東京

■科目基本情報

学 科 名	ゲーム学科	年 次	ゲームプログラムコース	1年
授 業 科 目 名	ゲームプログラミング	授 業 方 法	実習	
年 度	2025年度	年 間 授 業 時 間 数	120時間	
開 講 学 期	前期・後期	授 業 コ マ 数	前期 30コマ	後期 30コマ
単 位 数	8.0	週 間 授 業 数	前期 2回	後期 2回
担 当 教 員 ・ 略 歴	担当: 田中 雄 高3でPCゲーム会社でバイト、卒業後に入社。その後、大学に進学してVR作品の開発、大学院で地域活性化アプリの研究を経て、現在は㈱アミューズワンの代表としてゲーム制作や講師業を営む。			

■授業科目情報

授 業 内 容	オリジナル作品の開発と公開を目指して、C#やUnityなどによるゲーム開発の手法を学ぶ。各自の進捗に応じて、プログラミング言語を学ぶグループと、グループワークでノベルエンジンなどのゲーム開発キットを学ぶグループに分ける。
到 達 目 標	・C#プログラミングと設計のノウハウを学ぶ ・Unityなどのゲーム開発キットを使い、自ら企画した作品を完成させて公開する ・自力で新しいことを学び続ける方法と習慣を身につける
教 科 書	北村愛美. はじめてでも安心！Unityの教科書
年 間 授 業 計 画	1 ガイダンス / ツールの使い方 / 書く教科書の準備 2 Visual Studioの基本操作 / 問題の解消 3 GitHubへのパブリッシュ / プロパティ / 計算(1) 4 計算(2) / コントロールの表現を増やす 5 変数(1) / 命名規則 6 変数(2) / 分岐(1) 7 マウス / 分岐(2) / 乱数 8 配列 / 繰り返し / 別班:開発キットの紹介と選択 9 コントロールをプログラムで追加 / Unity版よけとる-仕様と状態遷移 / 別班:ツール調査 10 よけとる-ゲームループ / 別班:ツールの決定と制作 11 よけとる-UIとステージ生成 / 別班:制作 12 よけとる-仕上げ 13 オンライン学習サービスの使い方 / サンプルの改造演習 / 夏休み課題 14 夏休み課題の仕上げと共有 15 DATフェスタ打ち合わせ / スキルチェック / 夏休み課題提出 16 DATフェスタ企画の打ち合わせ / 企画概要書の作成と共有 17 設計 / 作業割り当て / ゲームループ作成 18 DATフェスタ作品の制作(1) 19 DATフェスタ作品の制作(2) 20 DATフェスタ展示作品の仕上げと共有 21 DATフェスタプロジェクトの提出とコードレビュー 22 アンチパターン対策 23 ブラッシュアップのテーマの決定 / クオリティアップ計画 24 仕様の作成 25 ブラッシュアップ演習 26 ブラッシュアップ計画の立案と共有 27 冬休み成果の仕上げ、発表、提出 28 チーム制作練習作品の企画と仕様と設計 29 チーム制作練習の成果の共有 30 総合復習
	出席30%・課題提出及び評価点70% ・上記の項目を合計し、100点満点の成績評価を算出する。

成績評価方法

・各科目の認定基準は、成績評価及び出席率を持って認定する。
①成績評価は次の4段階とし、C以上を合格とする。(A:80点以上 B:65点以上 C:50点以上 D:49点以下)
②出席率が75%以上に満たない場合は、原則としてその教科目の認定をしない。

備考