

科目番号：gm-202

科目名		時間数(90分) [60単位時間]				
ゲームプログラミング応用		講義	演習	実習	合計	
				30	30	
科目概要	Unity を利用したマルチプラットフォーム開発を前提としたゲーム開発について、実習を通して、ゲームの開発方法を習得する。					
学習到達目標	ゲームプログラミング基礎で学んだ内容を活用して、スマートデバイス向けのゲームプログラムができる技術を身に付ける。					
講義計画	回	内容		回	内容	
	1	Unity の設定		16	ゲーム作成(3)	
	2	ゲーム作成(1)		17	ゲーム作成(3)	
	3	ゲーム作成(1)		18	ゲーム作成(3)	
	4	ゲーム作成(1)		19	ゲーム作成(3)	
	5	ゲームのブラッシュアップ(1)		20	ゲーム作成(3)	
	6	ゲームのブラッシュアップ(1)		21	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	7	ゲーム作成(1)の作品発表		22	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	8	ゲーム作成(2)		23	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	9	ゲーム作成(2)		24	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	10	ゲーム作成(2)		25	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	11	ゲーム作成(2)		26	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	12	ゲームのブラッシュアップ(2)		27	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	13	ゲームのブラッシュアップ(2)		28	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	14	ゲームのブラッシュアップ(2)		29	ゲームのブラッシュアップ(3)	
	15	ゲーム作成(2)の作品発表		30	ゲーム作成(3)の作品発表	
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	Unity 3D/2D ゲーム開発実践入門		ソシム		
実習環境	Unity が利用できる PC 環境					
目標資格	資格名			実施団体		
	なし					
成績評価方法	実習課題(70%) 個人の貢献度評価(30%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100~90点：秀 89~80点：優 79~70点：良 69~60点：可 59点以下：不可		

【評価シート(サンプル)】 実習課題

評価項目	評価ポイント	配点
実習課題	<ul style="list-style-type: none"> ・ 指定された機能が全て実現されている ・ 使いやすいインターフェースが全て実現されている ・ オリジナルのスク립トが6つ以上実装されている ・ ゲームバランスが調整されている ・ 可読性が良く、保守に適したコーディングがされている ・ エラー、バグが取り除かれている ・ 指定されたレポートを作成している ・ 期限内に完成している 	全ての項目において、条件を満たしている 100点
		一部条件を満たしていない箇所もあるが、おおかた満たしている 80点
		3つ以上の条件を満たしていない 60点
		ほとんどの条件を満たしていない 40点
		※提出が遅れた場合は、1日につき-2点とする

【評価シート(サンプル)】 個人の貢献度評価

評価項目	評価ポイント	配点
貢献度評価	・ 提出するレポートをもとに「作業内容」,「自己評価」,「他者評価」から評価を行う。	よく貢献した 90点 ふつう 70点 あまり貢献していない 60点 ※プロジェクトリーダーは10点の加点とする

科目評価は以下の計算方法で算出する。

$$(実習課題 \times 70\%) + (個人の貢献度評価 \times 30\%) = 科目評価$$