

科目番号：gm-203

科目名		時間数(90分) [90単位時間]				
ゲームプログラミングの基礎		講義	演習	実習	合計	
		5	34	6	45	
科目概要	ゲームのスクリプト作成のためのプログラム言語C#について、講義・実習を通して、スクリプトの基本文法を学習し、基礎的なゲーム作成方法を習得する。					
学習到達目標	C#の基本文法やライブラリを学んで、学習内容を使った簡単な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の使い方		26	3Dゲームの作り方 演習課題5	
2	変数の使い方		～			
	3	制御文		32	レベルデザイン 演習課題6	
	4	配列		33		
	5	メソッド・クラス		～	実習課題	
	6	オブジェクトの配置と動かし方 演習課題1		39		
	～				40	
	9			～		
	10	UI作成と効果音の鳴らし方 演習課題2		44	作品発表	
	～					
	12					
	13	Prefabと当たり判定 演習課題3				
	～					
	17					
	18	Physicsとアニメーション作成 演習課題4				
	～					
	25					
使用教材	書籍名			出版社		
	主教材	Unityの教科書		SBクリエイティブ株式会社		
実習環境	Unityが動作するPC環境					
目標資格	資格名			実施団体		
	なし					
成績評価方法	演習課題(70%) 実習課題(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)】 演習課題

評価項目	評価ポイント	配点
演習課題	・ 指定された課題に対して、提出された課題数によって評価を行う	全てが提出されている 100点 8割以上提出されている 80点 6割以上提出されている 60点 6割未満提出されている 40点

【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装されている ・ 使いやすいインターフェースが全て実装されている ・ オリジナルのスク립トが3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全て作成している ・ 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

科目評価は以下の計算方法で算出する。

$$(\text{演習課題} \times 70\%) + (\text{実習課題} \times 30\%) = \text{科目評価}$$