

科目番号：gm-303

科目名		時間数(90分) [90単位時間]			
		講義	演習	実習	合計
ゲーム構築総合演習				45	45
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、今まで得た技術を用いたゲーム開発手法を習得する。				
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や PC 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) (フリー)	
	2	ゲーム作成(1) (3D系)	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	～		
	8	ゲーム作成(2) (2D系)	44		
	9	ゲーム作成(2)			
	10	ゲーム作成(2)			
	11	ゲーム作成(2)			
	12	ゲームのブラッシュアップ(2)			
	13	ゲームのブラッシュアップ(2)			
	14	ゲームのブラッシュアップ(2)			
	15	ゲーム作成(2)の作品発表	45	ゲーム作成(3)の作品発表	
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材	UNIT ゲームプログラミング・バイブル	ボーンデジタル		
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"> <li>・ 指定（予定）した機能を実装している</li> <li>・ 使いやすいインターフェースが全て実現されている</li> <li>・ オリジナルのスク립トが6つ以上実装されている</li> <li>・ ゲームバランスが調整されている</li> <li>・ 可読性が良く、保守に適したコーディングがされている</li> <li>・ エラー、バグが取り除かれている</li> <li>・ 指定されたレポートを作成している</li> <li>・ 期限内に完成している</li> </ul>	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	・ 45 コマ目で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。

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