

科目番号 : G-302

科目名		時間数(90分)			
ゲームプログラミング 3		講義	演習	実習	合計
		15		45	60
科目概要	<p>モバイル機器上でのゲームを企画して制作する。</p> <p>現在流通しているモバイル機器について調査し、どのようなゲームができるかを考える。</p> <p>企画書を作成してプレゼンを行い、実際に制作を行う。</p>				
学習到達目標	モバイル機器の特徴を活かしオリジナルゲームを制作する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1~2	モバイル機器の概要	16~45	作成・テスト	
	3~4	モバイル機器の開発基礎	46~55	ゲームのブラッシュアップ	
	5~8	企画書作成	56~59	ドキュメント、作品を伝えるための整備	
	12~13	企画書プレゼン	60	作品発表	
	14~15	スケジュールリング			
使用教材	書籍名		出版社		
	主教材				
	副教材				
実習環境	ゲーム作品 : Unity, ドキュメント類 : Word, PowerPoint				
目標資格	資格名		実施団体		
成績評価方法	<ul style="list-style-type: none"> 課題提出 (100%) 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		