

2026年度 日本工学院八王子専門学校											
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース											
クリエイティブリサーチ 1											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義+ 演習	時間数	30	単位	2
担当教員	関口 和真			実務 経験	有	職種	プログラマー				
授業概要											
サーバ用のOSとして広く利用されるLinuxを各自のPCにインストールし、コマンドラインを用いて操作する方法を学びます。インストールしたLinux上でWebサーバをどのように利用するか、またWebサーバ上でPHPを利用したプログラミング方法を学びます。											
到達目標											
・システム開発(ゲーム開発)におけるサーバの役割を理解する・Linux、コマンドラインの利用方法を習得する・サーバサイドのプログラミングに必要な知識を身に付ける											
授業方法											
プログラミングに限らず技術を習得するためには、実際に自分の手を動かさなければ決して身につけることは出来ない。講師が行った説明やコーディングをただ眺めるだけではなく、積極的に理解に努め自分のプロジェクトに活かすにはどうすればよいか思慮し、リファクタリングや工夫を加えることを常に意識して取り組む。また実際の開発現場で行われている流れを意識し進行する。											
成績評価方法											
小テスト(80%)：授業中に実施する小テストの成績で評価します(全10回予定) 平常点(20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する											
履修上の注意											
課題は最後の授業当日まで受け付けるが、締め切りを過ぎた場合は受理しない。また再提出は認めないのでしっかりと確認した上で提出すること。前回の授業を欠席した場合は、当日までに資料や授業動画などで学習してから臨む。授業時間数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	オリエンテーション：学習内容・評価方法の説明、「サーバ」とは何か										
第2回	環境構築：VirtualBox、CentOSのインストール										
第3回	Linux基礎①：基本的なCLIの操作										

2026年度 日本工学院八王子専門学校

ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース

クリエイティブリサーチ 1

第4回	Linux基礎②：所有権と権限
第5回	Linux基礎③：リダイレクトとパイプ
第6回	Webサーバ：起動と終了、Webサーバとは何か
第7回	Webサーバ+PHP①：PHPの実行方法、基本的な文法
第8回	Webサーバ+PHP②：ファイル処理（読み書き）
第9回	Webサーバ+PHP③：ファイル処理（排他制御）
第10回	RESTful API①：JSONと既存APIとの通信方法
第11回	RESTful API②：APIを自作する
第12回	RESTful API③：サーバ間通信
第13回	作品制作①：要件定義
第14回	作品制作②：開発
第15回	作品制作③：デバッグ