

2020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											
ビジネススキル6											
対象	3 年次	開講期	後期	区分	選	種別	講義	時間数	45	単位	3
担当教員	勝部 麻季人			実務 経験	有	職種	プログラマー				
授業概要											
サーバサイドの開発技術の基本的な内容（JavaScript・PHP・SQLなど）を学ぶとともに、標準的な開発スタイルについて学ぶ。バージョン管理システムの基本的な使い方を学び、授業の後半では数名のチームで簡単なネットワークゲームの制作を行う。											
到達目標											
・ゲーム開発におけるサーバの役割を理解する ・JavaScript・PHP・SQLなどサーバサイドのプログラミングに必要な知識を身につける ・データベースの基本的な考え方を理解する ・バージョン管理システム、チケットを利用した開発手法を習得する											
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											
成果発表（口頭・実技）(80%)：成果発表会の内容を評価する 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											
授業で使用したプログラムや資料はすべてGitHubへ公開する。原則として前回の授業を理解していることを前提として進めるため、欠席した場合は必ずGitHub上に公開されている情報に目を通し理解に務める。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、放課後開放などで必ず授業資料を確認しておくこと。授業時数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることが出来ない。											
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	授業概要と開発環境の構築：授業の概要と実習に利用するサーバ環境を準備する										
第2回	JavaScript基礎：JavaScriptの基本的な使い方を復習する										
第3回	PHP基礎：PHPの基礎的な文法を理解する										

2020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	
ビジネススキル6	
第4回	Git入門：Gitの基本的な機能(commit, push, pullなど)を使えるようになる
第5回	Ajax基礎：Ajaxの考え方を理解する
第6回	データベース入門①：SQLの基本的な文法と使い方を理解する
第7回	データベース入門②：インデックス・トランザクションなどデータベースに必要な基礎知識を理解する
第8回	データベース入門③：正規化・データモデリングなどデータベース構築に必要な基礎知識を理解する
第9回	ネットワークゲーム開発①：チームで簡単なネットワークゲームを作成。作成するゲームの企画・仕様を完成させる
第10回	ネットワークゲーム開発②：チームで簡単なネットワークゲームを作成。アルファ版の完成を目指す
第11回	ネットワークゲーム開発③：チームで簡単なネットワークゲームを作成。ベータ版の完成を目指す
第12回	まとめ：発表会を実施、後期授業の振り返りを行う