

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											
クリエイティブリサーチ2											
対象	4年次	開講期	前期	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											
サーバ側の開発手法の応用的な内容を学ぶとともに、標準的な開発スタイルを学ぶ。バージョン管理システムが存在しないプロジェクトはもはや存在しないと言っても過言ではなく、またMVCモデルを利用したサーバ側のフレームワークはすでに10年以上利用されている。バージョン管理システムとして代表的なGitを、MVCフレームワークは容易に習得が可能な学習用の物を採用する。											
到達目標											
<ul style="list-style-type: none"> <li>・LAMP環境の開発手法の理解</li> <li>・MVCモデルの理解</li> <li>・MVCフレームワークを利用した開発手法の理解</li> <li>・バージョン管理システム、チケットを利用した開発手法の習得</li> </ul>											
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。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	サーバ環境の準備：前年度の内容を復習し、実習に利用するサーバ環境を準備する										
第2回	Git応用：バージョン管理システムのブランチとマージについて理解する										
第3回	ゲームサーバ構築 - 1：テンプレートエンジン「Smarty」の利用方法とViewの概念について理解する										

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

クリエイティブリサーチ 2

第4回	ゲームサーバ構築 - 2 : PDOを用いたデータベースの操作を通じModelの概念について理解する
第5回	ゲームサーバ構築 - 3 : RESTFulAPIの開発を通しControllerの概念について理解する
第6回	チーム制作 - 1 Scrum : Scrumの基本的な考え方について理解する
第7回	チーム制作 - 2 バックログ : 企画内容からバックログの作成方法について理解する
第8回	チーム制作 - 3 タスク分解 : 企画内容をタスクに分解しチケット化する手法について理解する
第9回	チーム制作 - 4 ブランチ : git-flowを意識したブランチ計画について理解する
第10回	チーム制作 - 5 PM : スプリント通り開発が進行しているかバーンダウンチャートの作成を通して理解する
第11回	チーム制作 - 6 デバッグ : デバッグ時のチケットの扱い方について理解する
第12回	まとめ : プレゼン会を実施、前期授業の振り返りを行う