

2023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											
クリエイティブゼミ 1											
対象	4年次	開講期	前期	区分	選	種別	講義	時間数	30	単位	2
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											
さまざまな最新技術について、講義形式で研究・分析を行います。											
到達目標											
・Webサーバへファイルをアップロード、公開する方法の理解 ・HTML/CSS/JavaScriptの基礎的な記述方法の習得											
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											
【対面授業】 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。 【オンライン】 成果物：100%提出された成果物の内容を評価する。											
履修上の注意											
授業で使用了プログラムや資料はすべてClassroom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する。欠席した場合は必ずClassroom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	環境構築 - WindowsにWinSCPをインストール、サーバにファイルをアップ										
第2回	アドベンチャーゲーム 1 - テキストや画像の表示、CSSでかんたんな見栄えを整える										
第3回	アドベンチャーゲーム 2 - シナリオの分岐をハイパーリンク(aタグ)で実装する										

2023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

クリエイティブゼミ 1

第4回	アドベンチャーゲーム 3 - シナリオの分岐をJavaScriptで実装する
第5回	アドベンチャーゲーム 4 - 音声の再生を任意のタイミングで行う (事前ロード)
第6回	アドベンチャーゲーム 5 - ユーザーに名前を自由文で入力してもらい、テキストを置換する
第7回	アドベンチャーゲーム 6 - 途中経過をサーバにセーブする (PHP+テキストファイル)
第8回	アドベンチャーゲーム7 - 途中経過をサーバからロードする (PHP+テキストファイル)
第9回	アドベンチャーゲーム8 - エンディングまで一通りの流れを完成させる
第10回	作品制作
第11回	作品制作
第12回	作品制作・提出