2024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+演習	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

自己紹介ページやおみくじなどの簡単なWebページを作成しながらHTML/JavaScript/CSSを学びます。最終的にサーバと通信する機能を備えた簡単なノベルゲームを作成しWebサーバ上で世界に公開します。

到達目標

・HTML/CSS/JavaScriptを記述できる・Webサーバでファイルを公開し閲覧できる

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

制作課題(80%)：授業中に制作する作品による評価平常点(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、「HTML」とは何か
第2回	環境構築：サーバでファイルを公開する
第3回	ゲーム制作①：テキスト、画像の表示とCSS

2024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	ゲーム制作②：JavaScript
第5回	ゲーム制作③：シナリオの表示
第6回	ゲーム制作④：シナリオの別ファイル化
第7回	ゲーム制作⑤：アウトゲームの実装
第8回	ゲーム制作⑥：音声再生と事前ロード
第9回	ゲーム制作⑦：シナリオ分岐
第10回	ゲーム制作⑧：サーバと通信
第11回	ゲーム制作⑨：サーバにセーブ
第12回	ゲーム制作⑩：サーバからロード
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