

科目名		ゲーム数学 2						年度	2025	
英語科目名		Mathematics for Game 2						学期	後期	
学科・学年		ゲームクリエイター科 1年次	必／選	必	時間数	30	単位数	2	種別※	講義+演習
担当教員		遠藤 順子	教員の実務経験		有	実務経験の職種		システムエンジニア		
【科目の目的】 ゲームプログラマの必須スキルである数学について、基礎的な計算からはじめゲームプログラミングで使用する様々な式と、就職活動において実施される筆記試験に対応できるような計算力を修得することを目的とする。 具体的には、授業計画に示す内容について学ぶ。										
【科目の概要】 ゲーム制作に必要な数学を学びます。										
【到達目標】 ベクトルや行列の計算の方法を理解し、理論として学習した様々な式をゲームプログラミングで使用する方法を身につけることを目標とする。また、業界就職のための数学を修得することを目標とする。 A. 直線・矩形・円の衝突判定の計算ができる B. ベクトルの基本計算を理解し活用することができる C. 行列の基本計算を利用し活用することができる D. ベクトルや行列の計算をするプログラムを作成できる										
【授業の注意点】 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。また必要のない私語も禁止とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡すること。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ので注意すること。										
評価基準＝ルーブリック										
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力					
到達目標 A	衝突判定の計算を理解し活用・応用ができる		衝突判定の計算を理解している		衝突判定の計算を理解していない					
到達目標 B	ベクトルの計算を理解し活用・応用ができる		ベクトルの基本計算ができる		ベクトルや行列の基本計算ができない					
到達目標 C	行列の計算を理解し活用・応用ができる		行列の基本計算ができる		行列の基本計算ができない					
到達目標 D	ベクトルや行列の計算をするプログラムを作成できる		資料を見ながらベクトルや行列の計算をするプログラムを作成できる		資料を見てもベクトルや行列の計算をするプログラムが作成できない					
【教科書】 特になし										
【参考資料】 毎回レジュメ・授業資料を配布する										
【成績の評価方法・評価基準】 試験・課題：60%課題の提出を内容によって評価する 小テスト：20%授業内容の理解度を確認するために実施する 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										
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。										

