

科目名	ゲーム開発A							年度	2025
英語科目名	Game Development A							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	大圖 衛玄	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマー		
【科目の目的】									
3Dアクションゲームの制作を通して、C++によるオブジェクト指向プログラミングを学習する。また、ゲームプログラミングに必要なスキルを身に付け、業界就職のための基礎を習得することを目的とする。									
【科目の概要】									
実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かします。									
【到達目標】									
A. 3Dアクションゲームのプレイヤキャラクタの制御ができるようになる B. 3Dアクションゲームの敵キャラクタの制御ができるようになる C. オクトリー・スカイボックスなど3Dゲームのフィールドを作成できる D. 3Dゲームのフレームワークを作成できる									
【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や予習を心がけること。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。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、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の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。									
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	オリジナルのプレイヤを作成できる		授業資料どおりのプレイヤを作成できる		授業資料を見てもプレイヤを作成できない				
到達目標 B	オリジナルの敵を作成できる		授業資料どおりの敵を作成できる		授業資料を見ても敵を作成できない				
到達目標 C	オリジナルのフィールドを作成できる		授業資料どおりのフィールドを作成できる		授業資料を見てもフィールドを作成できない				
到達目標 D	フレームワークを独自拡張できる		授業資料どおりのフレームワークを作成できる		授業資料を見てもフレームワークを作成できない				
【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。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
【成績の評価方法・評価基準】									
試験・課題(80%)：課題を総合的に評価する 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									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

