

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四年制 ゲームプログラマーコース 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。										

