

日本工学院専門学校		開講年度	2019年度		科目名	ビジネススキル3	
科目基礎情報							
開設学科	ゲームクリエイター科四年制		コース名	ゲームプランナーコース		開設期	前期
対象年次	2年次		科目区分	選択		時間数	45時間
単位数	3単位					授業形態	講義
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。						
担当教員情報							
担当教員	藤澤 伸治			実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー		
学習目的							
現在ゲーム業界での就職採用において最も必要とされる能力の一つがC++言語を使いこなす技能である。本授業ではC++言語初学者を対象に、ライブラリの基本を学びつつ、実際にゲームを制作することに慣れることを目的とする。							
到達目標							
C++の文法（クラス、継承、仮想関数等）を使って簡単な2Dゲームを制作できるようになる。また、Android向けのアプリを作成し、GooglePlay等のストアにアップロードできるようになる。							
教育方法等							
授業概要	この授業では座学の他に、個人ワークやグループワークを採り入れる。具体的には汎用なゲームライブラリであるCocos2d-xの主要な機能である、描画、Action、入力を学び、各自が簡単なミニゲームを制作する。						
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てください。社会人として正しいルールや態度を身につけるために、遅刻、欠席は厳禁とします。また必要のない私語も禁止とします。交通機関の遅延についても常態化しているようなら、それを見越して早めに登校してください。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。尚、授業時数の4分3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。						
評価方法	種別	割合	備 考				
	課題内容	40%	適正に課題をこなしたか、追加課題をこなしたか				
	課題提出	30%	各課題を指定された形式で提出したか				
	レポート	20%	授業内容の理解度を確認するために実施する				
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する				
授業計画（1回～12回）							
回	授業内容			各回の到達目標			
1回	AndroidC++開発①			導入 / 開発環境構築を理解する			
2回	AndroidC++開発②			Git入門（番外編）を理解する			
3回	AndroidC++開発③			サンプルの実行・プロジェクトの作成する			
4回	AndroidC++開発④			画面サイズの変え方・Spriteの操作する			
5回	AndroidC++開発⑤			画面サイズの変え方・Spriteの操作する			
6回	AndroidC++開発⑥			Actionの連携を理解する			
7回	AndroidC++開発⑦			Action演習（ストーリー仕立て）を理解する			
8回	AndroidC++開発⑧			Action演習成果物鑑賞／タッチを理解する			
9回	AndroidC++開発⑨			ハエ叩きミニゲーム 演習1<基礎編>			
10回	AndroidC++開発⑩			ハエ叩きミニゲーム 演習2<応用編>			
11回	AndroidC++開発⑪			ハエ叩きミニゲーム 演習3<まとめ>			
12回	AndroidC++開発⑫			評価会			