

日本工学院専門学校	開講年度	2019年度	科目名	基礎数学2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期
対象年次	1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	毎回プリントを配布する。参考書は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	浮田 卓也、川村 景吾	実務経験の有無・職種	有・ゲームプログラマー		
学習目的					
<p>学生が、ゲーム制作に必要な基礎数学を理解することを目的とする。特にプログラムのアルゴリズムを考える上で必要となる数学的知識や、複雑な計算処理に必要な方程式などを理解することを目標とする。コンピューターやプログラムを理解するために、様々な種類の数の理解やベクトルの理解が必要となる。また、ゲーム制作において、キャラクターの移動などの様々な場面で関数やグラフの知識が必要となる。本科目ではこれらの数学的知識や考え方を養うことでゲーム制作時に適切な考察・判断ができるようになることを目的とする。</p>					
到達目標					
<p>学生が、ゲーム制作時に使用する演算を理解できることを目標とする。また、キャラクタの動きを表す方程式やグラフを知り、プログラム制作時に適切な方程式やグラフを考察・判断できるようになることも目標とする。コンピュータ上での情報がバイトやビットという単位で扱われていることを理解し、適切に扱えるようになることを目標とする。確率について理解し、適切に取り扱えるようになることを目標とする。</p>					
教育方法等					
授業概要	この授業では、ゲーム制作に必要な基礎数学を学ぶ。また、数学的内容のゲーム制作への応用力を養うためにプログラムの作成も行う。授業理解を円滑にするために、個々のスキルに応じて復習することを推奨する。				
注意点	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の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。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。この授業ではノートPCを使用する。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験	60%	試験によって評価する		
	課題	20%	プログラム課題によって評価する		
	授業態度	20%	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	ベクトル（1）	ベクトルが矢印とその長さを表していることを理解する			
2回	ベクトル（2）	ベクトルの加減算、スカラー倍と、そのプログラムの作成			
3回	ベクトル（3）	ベクトルの内積について理解する			
4回	ベクトル（4）	ベクトルの内積のプログラムの作成			
5回	復習	ベクトル1から4の復習			
6回	3次元ベクトル（1）	3次元ベクトルについて理解する			
7回	3次元ベクトル（2）	3次元ベクトルの加減算、スカラー倍とそのプログラムの作成			
8回	3次元ベクトル（3）	3次元ベクトルの内積と、そのプログラムの作成			
9回	3次元ベクトル（4）	3次元ベクトルの外積と、そのプログラムの作成			
10回	3次元ベクトル（5）	3次元ベクトルと衝突判定			
11回	復習	3次元ベクトル1～5の復習			
12回	まとめ	全体のまとめ			