

授業概要

情報ビジネス科

科目名	アプリケーション開発		
担当教員	横山 孝		
実務経験	S i e rにてシステムエンジニアとして5年間勤務。、証券会社の売買システムやビールメーカーの医薬事業部の情報検索システムの開発を担当。		
対象学生	情報ビジネス科2年		
曜日・時間	週2コマ 全64コマ 時間数57.6		
授業形態	演習(50%)と実習(50%)を併用する		
科目の概要	基本的な2Dゲームの制作からスタートし、徐々に難しいゲームへと進めていきます。サンプルの制作を通じて、Unityの各機能とアプリを作るための知識と技能を身に着ける。 Unityの使い方だけでなく、C#言語によるプログラミングを学び、ゲームの設計方法やレベルデザインなどゲームを面白く作るための知識も学びます。		
授業の到達目標	物理演算を使用してキャラクターの動作をコントロールできる。 Unityを使用してアプリケーションを作成できる。 スマートフォン用にアプリケーションのビルドができる。		
授業方法・学習上注意	ゲームエンジンのUnityを使用して授業を行います。 授業では毎回、前半でサンプルで演習を行い、後半で課題での実習を行います。		
成績評価の方法と基準	課題の提出、授業への取り組み姿勢から総合的に判断する。 配点は(課題70%、授業への姿勢30%)		
使用テキスト	書籍名	出版社	I S B N
	Unityの教科書 Unity 2018完全対応版 2D&3Dスマートフォンゲーム入門講座	SB Creative	978-4-7973-9765-9
教材 参考文献 図書等	書籍名	出版社	I S B N
	楽しく学ぶ Unity2D超入門講座	マイナビ出版	9784839966768
授業計画(内容)			時間
1	Unityのインストール		2
2	C#スクリプトの基礎		2
3	オブジェクトの配置と動かし方		2
4	UIと監督オブジェクト		2
5	Prefabと当たり判定		2
6	Physicsとアニメーション		2
7	3Dゲームの作り方		2
8	レベルデザイン		2
9	課題の作成 企画の立案		4

10	課題の作成	企画のプレゼンテーション	2
11	課題の作成	企画の講評	2
12	課題の作成	アプリ制作	34
13	課題の作成	課題の発表	2
14	課題の作成	講評	2
			2
		合計	64
		授業時数	57.6