

科目番号：G-301

科目名		時間数(90分)			
ゲームサーバ構築		講義	演習	実習	合計
				30	30
科目概要	Unity, C#を使用し, オンラインゲーム作品を制作する。企画～設計～制作～プレゼンの流れで作業を進める。ネットワークの基礎知識やサーバの役割等も復習し資格試験に対応する。				
学習到達目標	ネットワークの基礎知識、サーバの役割を身につけ、オンラインゲームを制作する。				
講義計画	回	内容	回	内容	
	1 2 3 ～ 7	ネットワークの基礎復習 サーバの役割 企画書作成実習			
	8 ～ 10	設計実習			
	11 ～ 29	制作実習 ・ゲーム作品 ・ドキュメント			
	30	プレゼン			
使用教材	書籍名			出版社	
	主教材 副教材	オンラインゲームのしくみ ～Unityで覚えるネットワークプログラミング～		SBクリエイティブ	
実習環境	ゲーム作品：Unity, ドキュメント類：Word, PowerPoint				
目標資格	資格名			実施団体	
成績評価方法	・課題提出(100%) 別途定める評価シートに基づく			<評価基準> 100～90点：秀 89～80点：優 79～70点：良 69～60点：可 59点以下：不可	