

Webメディアデザイン I	
科目コード	S0-3140
科目名	Webメディアデザイン I ※
担当者名	沢登 千恵子
授業の概要	HTML5やCSSの知識を深める
実務経験内容	学生向けのキャンパス情報を公開しているホームページの管理・運営を行っている。
事前・事後学習の内容	簡単なHTMLやCSSの使い方がわかる。 前期科目「情報発信と活用」を受講済が望ましい
到達目標	HTMLとCSSを使って、様々なレイアウトのWebサイトを作れる
授業の進め方	演習形式
授業計画	<p>【第1回】HTML、CSSの復習</p> <p>【第2回】CSSの基本(背景、幅、高さ)</p> <p>【第3回】CSSの基本(余白の使い方)</p> <p>【第4回】CSSの基本(クラスとIDの指定方法)</p> <p>【第5回】CSSのまとめ</p> <p>【第6回】フルスクリーンのWebサイト(レイアウト)</p> <p>【第7回】フルスクリーンのWebサイト(デザイン)</p> <p>【第8回】2カラムのWebサイト(レイアウト)</p> <p>【第9回】2カラムのWebサイト(デザイン)</p> <p>【第10回】2カラムのWebサイト(調整)</p> <p>【第11回】タイル型のWebサイト(レイアウト)</p> <p>【第12回】タイル型のWebサイト(デザイン)</p> <p>【第13回】タイル型のWebサイト(調整)</p> <p>【第14回】外部メディアの活用</p> <p>【第15回】まとめ</p>
成績評価方法	講義中に出される課題:50% 最終課題:50%
テキスト	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座(SB Creative) 1年前期「インターネット入門と活用」と同じ
参考文献	

情報発信と活用	
科目コード	S0-3190
科目名	情報発信と活用※
担当者名	沢登 千恵子
授業の概要	メールの使い方やキャンパスネットの使い方など基本的な操作方法を学ぶ。 簡単なHPの制作を行う。
実務経験内容	学生向けのキャンパス情報を公開しているホームページの管理・運営を行っている。
事前・事後学習の内容	
到達目標	インターネットの基本的な知識を身につけ、簡単なホームページの制作ができる
授業の進め方	演習形式
授業計画	<p>【第1回】ガイダンス(学生フォルダの使用、メールアドレス、キャンパスネット履修申請)</p> <p>【第2回】電子メールについて(送受信、署名、メールの書き方)</p> <p>【第3回】電子メールのマナー</p> <p>【第4回】情報発信の方法</p> <p>【第5回】Webサイトの仕組み、作成準備(エディタ、ブラウザ、グラフィックツール)</p> <p>【第6回】HTMLの基本1(作成、保存、ルール)</p> <p>【第7回】HTMLの基本2(骨組み、書き方、文章)</p> <p>【第8回】HTMLの基本3(画像、リンク)</p> <p>【第9回】HTMLの基本4(リスト、表)</p> <p>【第10回】HTMLの基本5(フォーム)</p> <p>【第11回】HTMLの基本6(ブロック要素)</p> <p>【第12回】CSSの基本1(作成、適用)</p> <p>【第13回】CSSの基本2(書き方)</p> <p>【第14回】CSSの基本3(色)</p> <p>【第15回】HTMLとCSSでWebページを作成してみよう</p>
成績評価方法	講義中に出される課題80% 最終課題20%
テキスト	1冊ですべて身につくHTML&CSSとWebデザイン入門講座(SB Creative)
参考文献	

情報ネットワーク概論	
科目コード	S0-3210
科目名	情報ネットワーク概論※
担当者名	山本 芳彦
授業の概要	コンピュータネットワークとして、インターネットを前提とし、インターネット上でのサービスの仕組み・原理について学ぶ。
実務経験内容	インターネット黎明期より地域ネットワークの構築・運用に長いこと携わった。 また、本校のネットワークの構築・運用のみならず、他の組織のインターネットSEとして従事の経験がある。
事前・事後学習の内容	インターネット関連の新しい用語や日常で見るところがある用語を調べてみる。
到達目標	基本的なインターネット上でのサービスの仕組み or 基本的なプロトコルを理解できることを目標とする。
授業の進め方	講義形式の授業。 授業終了時に確認問題を出し、授業の内容を理解できていることを確認する。
授業計画	<p>【第1回】ガイダンス</p> <p>【第2回】物理層(2進数、10進数)</p> <p>【第3回】物理層(2進数、16進数、8進数)</p> <p>【第4回】物理層(10進数、16進数、8進数)</p> <p>【第5回】物理層(ケーブル、信号)</p> <p>【第6回】物理層、データリンク層(イーサネット)</p> <p>【第7回】データリンク層(イーサネット、MACアドレス)</p> <p>【第8回】データリンク層(LAN、CSMA/CD方式)</p> <p>【第9回】ネットワーク層(IPアドレス、ネットマスク)</p> <p>【第10回】ネットワーク層(IPアドレス、サブネットマスク)</p> <p>【第11回】ネットワーク層(IPアドレス、ネットワークアドレス)</p> <p>【第12回】ネットワーク層(IPアドレス、ブロードキャストアドレス)</p> <p>【第13回】ネットワーク層(IP)</p> <p>【第14回】ネットワーク層(ARP)</p> <p>【第15回】前期のまとめ、定期試験に関して</p> <p>【第16回】ネットワーク層(ルータの役割)</p> <p>【第17回】ネットワーク層(経路制御)</p> <p>【第18回】トランスポート層(コネクション型通信)</p> <p>【第19回】トランスポート層(コネクションレス型通信)</p> <p>【第20回】トランスポート層(TCP)</p> <p>【第21回】トランスポート層(UDP)</p> <p>【第22回】トランスポート層(ポート番号)</p> <p>【第23回】アプリケーション層(WWWの仕組み)</p> <p>【第24回】アプリケーション層(Mailの仕組み)</p> <p>【第25回】アプリケーション層(迷惑Mail)</p> <p>【第26回】DNS</p> <p>【第27回】ドメイン名</p> <p>【第28回】インターネットの仕組み、IX</p> <p>【第29回】NAT、NAPT</p> <p>【第30回】1年間のまとめ、定期試験に関して</p>
成績評価方法	試験 90%: 前期, 後期の定期試験での得点で評価します。 平常点評価 10%: 各授業での 授業態度や確認問題も評価の際に考慮する。
テキスト	
参考文献	

ゲームプログラミング演習 I	
科目コード	S0-3220
科目名	ゲームプログラミング演習 I ※
担当者名	秋山 康平
授業の概要	SDL(Simple DirectMedia Layer)は、グラフィック描画機能、オーディオ、キーボード、マウス、ジョイスティックなどへの低レベルアクセスを提供するライブラリである。 本授業では、C言語のSDLライブラリを使ったゲームのプログラミングを通して、統合開発環境や外部ライブラリを利用したアプリケーションの開発手法を学ぶ。
実務経験内容	ゲーム制作会社にて8年間勤務。ゲーム開発に関わる業務を行ってきた。
事前・事後学習の内容	C言語の基礎文法の理解は必須であるため、前期の「プログラミング演習 I」の内容に関して、きちんと復習しておく必要がある。 各授業の事後学習としては、SDLの関数を利用した処理手順を、各機能(グラフィックの描画方法、サウンドの再生方法など)ごとに各自まとめると、利用方法を忘れても戸惑うことが少なくなる。 授業で扱ったプログラムは、各自変更を加えて動作を確認すると更に理解が深まる。(所要時間1時間)
到達目標	自分で考えた完成形のイメージを形にするために、論理的に考えて設計し、実際に動くプログラムとして完成させられることを目標とする。 それと同時に、SDLを利用したゲームプログラムの作成を通して、統合開発環境の各種機能や外部ライブラリの利用方法を理解してもらい、他のアプリケーション開発にも共通する開発方法を習得する。
授業の進め方	演習形式 Web上の資料を基に、完成したデモプログラムの中身を見ながら、ポイントをピックアップして解説する。 またそれとは別に、ライブラリの基本的な機能の確認を実習し、その機能を利用した演習に取り組む時間を設ける。 演習時間中は随時、理解しにくい部分についての質問の受付や個別の解説を行う。
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> 【第1回】SDLの概要 【第2回】SDLを利用した基本のプログラムとウィンドウの生成 【第3回】画像の描画 【第4回】定期的な描画、更新処理 【第5回】イベントを処理する 【第6回】画像の定期的切り替えによるアニメーションの実装 【第7回】画像の拡大縮小と回転 【第8回】画像の表示方法の理解のための演習 【第9回】キー入力処理 【第10回】マウス入力処理 【第11回】インタラクティブな作品制作演習 【第12回】キャラクターの動作制御 【第13回】追尾動作の実装 【第14回】画面エフェクトの実装 【第15回】当たり判定 点と矩形の当たり判定 【第16回】当たり判定 矩形同士の当たり判定 【第17回】サウンド 再生と停止 【第18回】サウンドを利用した演出 【第19回】リソースの一元管理 【第20回】シーンの流れの構築方法 【第21回】フェードイン・フェードアウト処理 【第22回】複数のオブジェクトの管理方法 【第23回】機能分割したプログラミング 【第24回】画面遷移 【第25回】テキスト表示 【第26回】シューティングゲームの仕組みの考察 【第27回】タイルマップ式ゲームの仕組みの考察 【第28回】アクションゲームの仕組みの考察 【第29回】ゲーム作品の企画 【第30回】総合的な作品制作演習
成績評価方法	レポート80%: 第27回の授業時間内に課題を提示する。 企画に沿った内容のプログラムが実現できているか、作成したプログラムの動作を深く理解しているかを評価する。

平常点評価20%: 講義項目の区切りごとに行う演習問題への取り組み状況を、チェックし評価する。

テキスト

参考文献

WebメディアデザインⅡ	
科目コード	S0-3530
科目名	WebメディアデザインⅡ※
担当者名	沢登 千恵子
授業の概要	ホームページに必要なプログラミング言語JavaScriptを使ってみる。
実務経験内容	学生向けのキャンパス情報を公開しているホームページの管理・運営を行っている。
事前・事後学習の内容	1年次の科目「情報発信と活用」「WebメディアデザインⅠ」を受講済が望ましい
到達目標	インタラクティブなHPの作成できる
授業の進め方	演習形式
授業計画	<p>【第1回】HTML、CSSの復習</p> <p>【第2回】JavaScriptの基本(書き方)</p> <p>【第3回】JavaScriptの基本(計算)</p> <p>【第4回】JavaScriptの基本(変数)</p> <p>【第5回】JavaScriptの基本(日付)</p> <p>【第6回】DOMを使ってみる(要素を取得)</p> <p>【第7回】DOMを使ってみる(if文)</p> <p>【第8回】DOMを使ってみる(イベント)</p> <p>【第9回】DOMを使ってみる(繰り返し)</p> <p>【第10回】Ajax通信を使ってみる(JSONデータ)</p> <p>【第11回】Ajax通信を使ってみる(データの追加)</p> <p>【第12回】Ajax通信を使ってみる(JSON通信)</p> <p>【第13回】jQueryを使ってみる(準備)</p> <p>【第14回】jQueryを使ってみる(メソッド)</p> <p>【第15回】まとめ</p>
成績評価方法	講義中に出される課題:70% 最終課題(テスト):30%
テキスト	HTML&CSS,JavaScriptのきほんのきほん(マイナビ) 1年次の科目「インターネット入門・活用」「WebメディアデザインⅠ」と同じ
参考文献	

ゲームプログラミング演習Ⅱ	
科目コード	S0-3550
科目名	ゲームプログラミング演習Ⅱ※
担当者名	秋山 康平
授業の概要	本授業では、Webベースの開発環境を使用して、スマートフォンのゲームアプリ開発を行う。開発に必要な知識として、JavaScriptの基礎やゲームプログラミングで多用するアルゴリズムとデータ構造について学び、ゲームに必要なグラフィックの描画やサウンドの再生など、基本的なAPIの利用方法を習得していく。
実務経験内容	ゲーム制作会社にて8年間勤務。ゲーム開発に関わる業務を行ってきた。
事前・事後学習の内容	使用言語であるJavaScriptの基礎に関しては、事後学習として、授業で扱ったプログラムのトレース作業を行うことが望ましい。また、作成するゲームプログラムは、各自変更を加えて動作を確認すると更に理解が深まる。(所要時間1時間)
到達目標	スマートフォンの機能の活用方法を理解し、それらを利用したグラフィカルなアプリの開発が行えるようになることを目標とする。
授業の進め方	演習形式。テキストに沿って、ポイントをピックアップして解説する。またそれとは別に、利用するAPIの基本的な機能の確認を実習し、その機能を利用した演習に取り組む時間を設ける。
授業計画	<ul style="list-style-type: none"> 【第1回】スマートフォンアプリ開発の現在 【第2回】Webベース開発環境 Monacaの概要 【第3回】JavaScriptの基礎 値・変数・制御構文 【第4回】JavaScriptの基礎 配列と連想配列 【第5回】JavaScriptの基礎 関数・オブジェクト 【第6回】ゲームエンジンenchant.jsの概要 【第7回】プロジェクトの作成と基本のスクリプト 【第8回】スプライトによる画像の表示 【第9回】アニメーションの実装 【第10回】イベント処理の仕組み 【第11回】スプライトの移動方法 【第12回】タッチ座標の利用 【第13回】テキスト表示 【第14回】タッチ座標を利用したゲーム制作演習 【第15回】衝突チェックの実装 【第16回】タイムラインによるアニメーションの実装 【第17回】サウンドの再生と停止 【第18回】画面遷移 【第19回】複数のオブジェクトの管理方法 【第20回】配列データを使用したマップ表示 【第21回】経路探索アルゴリズム 【第22回】IndexedDB 【第23回】データベースとの連携 【第24回】Apache Cordovaの概要 【第25回】位置情報の利用 【第26回】加速度センサーの利用 【第27回】カメラの利用 【第28回】加速度センサーを使用したゲーム制作演習 【第29回】ゲームアプリの企画 【第30回】総合的な作品制作演習
成績評価方法	レポート80%: 第27回の授業時間内に課題を提示する。スマートフォンの機能を利用したアプリが実現できているか、作成したプログラムの動作を深く理解しているかを評価する。 平常点評価20%: 講義項目の区切りごとに行う演習問題への取り組み状況を、チェックし評価する。
テキスト	掌田 津耶乃, つくりながら覚える スマホゲームプログラミング, エムディエヌコーポレーション, ISBN978-4-8443-6602-7
参考文献	