

【様式 02】 高大連携公開講座シラバス

* 科目 No.	14207
----------	-------

1. 開設大学	広島工業大学 情報学部	開講場所 (キャンパス・施設)	本学			
2. 科目名	高校生のためのゲームプログラミング入門					
	学問分野	番 号	名 称			
3. 担当教員	松本 慎平 (情報学部 知的情報システム学科)					
4. 開講期間 (曜日) 開講時間	平成 31 年 8 月 5 日 (月) ~ 平成 31 年 8 月 9 日 (金) 10 時 30 分 ~ 12 時 00 分, 13 時 00 分 ~ 14 時 30 分 (90 分 × 10 回)					
個別開講日	1 回目 8/5	2 回目 8/5	3 回目 8/6	4 回目 8/6	5 回目 8/7	6 回目 8/7
	7 回目 8/8	8 回目 8/8	9 回目 8/9	10 回目 8/9	11 回目 /	12 回目 /
5. 募集定員	20 人					
6. 科目内容・ 授業計画	<p>本講座では、ゲームを作りながら、楽しくプログラミングの基本を身に付ける事を目的としています。さらに、プログラミングを通じて、数学と物理のエッセンスを学ぶことを目的としています。プログラミング未経験者でも大歓迎です。また、数学や物理が苦手な人でも全く問題ありません。むしろ、数学・物理が得意ではない人こそ本講義を通じて数学や物理の苦手意識を取り除けるかもしれませんので、是非受講を前向きにご検討ください。</p> <p>本講義は、プログラミングを全くやったことがない未経験者を対象とします。そこで、まずは、プログラミングゲームを用いて、プログラムの考え方を学びます。</p> <p>次に、具体的には、JavaScript と呼ばれるウェブのプログラミング言語を用いて、本格的なゲーム開発を行います。毎回プリントを配布し説明を行った後、具体的な実習を通じて、プログラミングの基礎と、数学・物理の基礎を身に付けていきます。</p> <p>毎回、宿題が出ますので、しっかりと予習復習に取り組んでください。</p> <p>1 日目：プログラミングゲームを通じてプログラミングの基本的な考え方を身に付けよう 2 日目：JavaScript を使ってゲームを作ろう (基礎編) 3 日目：JavaScript を使ってゲームを作ろう (数学編) 4 日目：JavaScript を使ってゲームを作ろう (物理編) 5 日目：ゲーム発表会</p>					
7. 受講料	無料					
8. 別途負担費用	(テキスト代・実習料等) なし					
9. 開講条件※1 ない	① 最少開講人数 (人) 定員超過の不許可は選考により決定					
	② 不許可・不開講通知日 (7 月 12 日 (金) 以前の開講科目は 3 月末まで / 7 月 13 日 (土) 以降の開講科目は 6 月末まで)					
10. その他特記事項	受講者についての制限事項、事前に予習しておく資料・文献など特記すべきこと 5 日間の内容は連続的なものですので、遅刻・欠席しないようにしてください。					
11. 開設大学への 交通手段	http://www.enica.jp/ から開設大学のホームページにジャンプして確認してください。					

※申込時点で原則、受講できます。ただし、開講条件で不許可・不開講があった場合は受講申込者へ通知します。