

【様式 02】高大連携公開講座シラバス

* 科目 No.	14203
----------	-------

1. 開設大学	広島工業大学	開催方法 (キャンパス・施設)	☒ 対面 (本学) ☐ オンライン (同時・録画)		
2. 科目名	行動科学の原理を用いたゲーム開発				
	学問分野	番号	13・35	名称	心理学・自然科学系の情報
3. 担当教員	安藤明伸 (情報学部 情報コミュニケーション学科)				
4. 開講期間 (曜日) 開講時間	令和 6 年 8 月 5 日 (月) 10 時 00 分 ~ 15 時 10 分 (60 分×4 回、休憩含む)				
個別開講日	1 回目 8/5				
5. 募集定員	10 人				
6. 科目内容・ 授業計画	みなさんゲームは好きですか？ ゲームには人間の行動の原理 (行動科学) を用いて、面白くする仕掛けが考えられています。情報学部の情報システム学科では、こうした行動科学の原理を学習して、アプリやシステム、ゲームの開発について学びます。 この講座では、大学で学ぶ内容をかみ砕いて、みなさんの馴染みのあるゲームに、どのような「面白くする仕掛け」があるのか、その謎を解きます。そのうえで、そうした仕掛けを参考にして、ゲームを作ってみましょう。 行動科学の原理を用いることが目的なので、プログラミング言語には Scratch を使います (実際は、Scratch の拡張版です)。 プログラミングが初めての方や苦手な方でも大丈夫なように、サンプルとなるプログラムをたくさん用意します。それらを組み合わせても良いですし、高度な処理をしたい方もしっかりサポートします。 1 回目：どうして人はゲームにハマるのか？ (10:00-11:00) ハマるしかけをプログラミングしよう (11:10-12:10) 2 回目：もっと面白くするにはどうしたらよい？ (13:00-14:00) 3 回目：作ったゲームでみんなで遊ぼう (14:10-15:10)				
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：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、オンライン (同時・録画) の使用ソフト、受講時の注意など なし				
11. 開設大学への 交通手段	https://www.enica.jp/ 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。