

【様式 02】 高大連携公開講座シラバス

* 科目 No.	14201
----------	-------

1. 開設大学	広島工業大学 情報学部	開催方法 (キャンパス・施設)	<input checked="" type="checkbox"/> 対面 (本学) <input type="checkbox"/> 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 情報システム学科)				
4. 開講期間 (曜日)	令和 8 年 7 月 18 日 (土)				
開講時間	10 時 00 分 ~ 15 時 10 分 (60 分×4 回、休憩含む)				
個別開講日	1 回目 7/18				
5. 募集定員	40 人 (受入学年 : 1~3 年生 定員超過の場合は 3 年生優先・残席があれば抽選)				
6. 科目内容・授業計画	<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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か? (13:00-14:00) 3 回目 : 作ったゲームでみんなまで遊ぼう (14:10-15:10)</p> <p>行動科学の原理を用いてプロトタイプिंगす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)。 サンプルとなるプログラムを用意します。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。 Scratch の使い方やプログラミングの基礎は理解してから参加してください (命令ブロックのつなげ方・外し方・削除の仕方、スプライトの追加・作成・ペイント機能での描画、音の選択・録音、コスチュームの追加・作成、イベントの使い方、変数の使い方、もし・くりかえしの使い方)</p> <p>※以下のサイトで Scratch の使い方やプログラミングの基礎を確認してください https://note.com/rock204/n/nd3cbae548f22 https://note.com/rock204/n/n0e231e4b55bb https://note.com/rock204/n/n0680097c1cfc https://note.com/rock204/n/nf5fb22762f5a https://note.com/rock204/n/n5b3244d8bd78 https://note.com/rock204/n/n25fb9c4c36bf</p>				
7. 受講料	なし				
8. 別途負担費用	(テキスト代・実習料等) なし				
9. 開講条件 ※1 あり・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				
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				
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。