

科目名	観光研究ゼミナール	科目コード	1236	単位数	2
担当者名	三田村 保	開講セメスター	第7セメスター	開講年次	4年次
授業の方法	演習	到達目標	F,H	実務経験	無
ナンバリング	LSe704	DP（ディプロマポリシー）と到達目標の関連性については、カリキュラムマップ参照			

● 授業のねらい

本講義は、ゲームやアプリの開発に必要な知識・技術として、ゲーム開発やメタバース、VR/AR、アニメ等の制作が可能なゲームエンジンUnityによるゲーム・アプリの開発・制作を学び、観光に関するデジタルコンテンツの制作を通して新しい価値を提案する能力の向上を目指します。また、自ら観光産業と情報技術（IT）およびその応用分野（ゲーム、アプリ、Webサービス、SNS、人工知能、データサイエンス、仮想現実など）に関連した観光情報学に関するテーマを設定し、調査、報告、ディスカッション、制作、レポート作成などを通して、問題解決能力の向上を目的とします。

● 到達目標

Unityによる観光アプリ・ゲームの開発ができる。観光情報学に関するテーマを自ら発見し、調査および分析などを行い、発表・ディスカッションなどによる問題解決能力が修得できる。

● 授業内容

- 1週目 講義ガイダンス、開発環境の整備
- 2週目 Unity基礎（1）プロジェクトの作成、アセットの配置、シーンの作成、テーマ（1）テーマの選定と背景の調査
- 3週目 Unity基礎（2）アニメーション・プレハブの作成、テーマ（2）選定したテーマに対する仮説の設定
- 4週目 Unity基礎（3）衝突判定、メソッドの呼び出し、研究計画（1）研究計画の作成
- 5週目 Unity基礎（4）テキスト・スライダーの作成、研究計画（2）研究計画の検討
- 6週目 Unity基礎（5）アニメーションの切り替え、サウンドの実装、研究計画発表
- 7週目 Unity基礎（6）物理挙動の設定、活動報告・ディスカッション（1）データの分析方法の検討
- 8週目 作品制作（1）企画書の構想、活動報告・ディスカッション（2）分析結果の意見交換
- 9週目 作品制作（2）企画書の制作、活動報告・ディスカッション（3）研究進捗に対するフィードバック
- 10週目 作品制作（3）仕様書の構想、活動報告・ディスカッション（4）研究の問題点の整理
- 11週目 作品制作（4）仕様書の制作、活動報告・ディスカッション（5）提案された解決策の検討
- 12週目 作品制作（5）作品の制作準備、活動報告・ディスカッション（6）データの結果に基づく仮説の検討
- 13週目 作品制作（6）作品制作、活動報告・ディスカッション（7）実施した解決策の効果検証
- 14週目 作品発表・評価、活動報告・ディスカッション（8）研究のまとめ
- 15週目 研究発表・評価
- 16週目 振り返り・講評。但し、やむを得ず、15週目までの授業内容を実施できなかった場合は補講授業を行います。

● 準備学修（予習・復習）の具体的な内容及びそれに必要な時間

- ・各週3時間の予習・復習を行うこと。
- ・予習：資料は事前にLMSにて配布するので、要点を把握するとともに、不明点を明らかにしておくこと。
- ・復習：授業での指導・議論を振り返り、課題に取り組むこと。課題はLMSにて提出すること。

● 成績評価の方法・基準

- ・成績評価は11週以上出席した履修者を対象とし、課題やゼミでの活動内容をもとに評価します。

● 履修上の留意点

- ・私語や遅刻等で注意を受けて改善しない者は、不合格となることがあります。
- ・授業内で課題の提出、プログラミング、研究発表を行うので、ノートPCを持参してください。

● 課題に対するフィードバックの方法

- ・LMSにて提出された課題や発表に対し適宜フィードバックをします。

● テキスト

特になし。必要に応じて資料を配布します。

● 参考書

北村愛実『Unityの教科書 Unity 2023完全対応版』（SBクリエイティブ）2970円  
 岡本 健（編集）、松井 広志（編集）、松本 健太郎（編集）『ゆるレポ。卒論・レポートに役立つ「現代社会」と「メディア・コンテンツ」に関する40の研究』（人文書院）1980円

● 更新日付

2024/01/24 03:03