北海商科大学　講義概要（シラバス）

2026年度

科目名	観光研究ゼミナールⅠ	科目コード	1233	単位数	2
担当者名	三田村　保	開講セメスター	第4セメスター	開講年次	2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	LSe401	※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、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、情報技術（IT）とその応用分野の基礎知識としてC#プログラミングを学びUnityによるゲーム開発を学びます。

到達目標

C#によるプログラミンの基礎が修得でき、Unityによるゲーム開発の基礎知識が修得できる。
学内Wi−Fiを?いてオンライン上のデータ／アプリ／サービスを授業で使?し、ICT（情報通信技術）の利活?の?法を学ぶ／利活?ができるようになる。

授業内容

1週目 講義ガイダンス、開発環境の整備
2週目 C#基礎（１）変数、データ型
3週目 C#基礎（２）演算子
4週目 C#基礎（３）if文、比較演算子
5週目 C#基礎（４）while文、for文、標準入力
6週目 C#基礎（５）配列、Listクラス、split
7週目 C#基礎（６）2次元配列、3次元配列
8週目 C#基礎（７）メソッド、引数、戻り値、スコープ
9週目 C#基礎（８）アクセス修飾子
10週目 C#基礎（９）オーバーライド、オーバーロード
11週目 Unity基礎（１）プロジェクトの作成
12週目 Unity基礎（２）オブジェクトの作成
13週目 Unity基礎（３）スクリプトの作成
14週目 Unity基礎（４）マウス操作
15週目 Unity基礎（５）キーボード操作
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manabaにて配布するので、学内Wi−Fi等を?いて各?アクセスし、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manaba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、プログラミングを行うので、ノートPCを持参してください。
・授業時間以外にも?主的に調査・情報収集の取り組みが必要になるので、学内Wi−Fiを?由に使い、積極的に取り組むことが望ましい。
・学内Wi−Fiの利?等に関わるセキュリティ対策のために、ガイダンス等で?される指?を順守すること。

課題に対するフィードバックの方法

・manaba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

高橋麻奈『やさしいC# 第3版』（SBクリエイティブ）2838円
森巧尚『楽しく学ぶ　Unity「2Dゲーム」作りのきほん』（マイナビ出版）2959円

更新日付

2026/02/26 10:51