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III	科目コード	1235	単位数	2
担当者名	三田村　保	開講セメスター	第6セメスター	開講年次	3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	LSe603	※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3DCG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。

到達目標

Unityによる観光アプリ・ゲームの開発ができる。
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 Unity応用（１）プロジェクトの作成、シーンの作成
3週目 Unity応用（２）ステージの作成
4週目 Unity応用（３）物理挙動の設定
5週目 Unity応用（４）パーティクルの設定
6週目 Unity応用（５）プレハブの作成
7週目 Unity応用（６）ライトの設定
8週目 作品制作（１）企画書の構想
9週目 作品制作（２）企画書の制作
10週目 作品制作（３）仕様書の構想
11週目 作品制作（４）仕様書の制作
12週目 作品制作（５）作品の制作準備
13週目 作品制作（６）作品制作
14週目 作品制作（７）作品完成
15週目 作品発表・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

北村愛実『Unityの教科書 Unity 6完全対応版』（SBクリエイティブ）2970円

更新日付

2026/01/27 01:28