



AWS Ramp-Up Guides: AWS for Games

ゲーム開発者、アーキテクト、DevOps 管理者およびプロデューサー用

これらは、AWS for Games をサポートするデジタルカリキュラムと AWS Lab Environment の中で最も重要な学習リソースです。本ガイドを全て履修する必要はありません。各セクションは異なる目的用に組まれているため、リソースによってはあまりあまり関係がないものもあるでしょう。このガイドは、あなたが学習の旅をどこから始めたいのか、そしてどのステップを次に進むべきかを決めるのに役立ちます。当 Ramp-Up Guide に関する[ご意見](#)をお聞かせください。

AWS クラウドの基礎を学ぶ

学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
AWS Ramp-Up Guides: Cloud Essentials		Ramp-Up Guides
Getting Started with AWS for Games – Part I	1.5	デジタルトレーニング
Getting Started with AWS for Games – Part II (英語版のみ)	0.5	デジタルトレーニング

Game Servers

学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
Game Server Hosting on AWS	1.3	デジタルトレーニング
Game Server Hosting on AWS with Amazon EC2	1.5	デジタルトレーニング
Amazon GameLift Primer	2.0	デジタルトレーニング
Using Amazon GameLift FleetIQ for Game Servers	1.5	デジタルトレーニング
AWS for Games Container Principles (英語版のみ)	3.9	デジタルトレーニング



AWS Ramp-Up Guides: AWS for Games

ゲーム開発者、アーキテクト、DevOps 管理者およびプロデューサー用

クラウドゲーム開発		
学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
Introduction to AWS Cloud Game Development	1.0	デジタルトレーニング
Amazon EC2 Basics	0.8	デジタルトレーニング
Introduction to Serverless Development	0.4	デジタルトレーニング
AWS Lambda Foundations	2.0	デジタルトレーニング
Getting Started with .NET on AWS	1.5	デジタルトレーニング
Getting Started with AWS CloudFormation	0.3	デジタルトレーニング
AWS Cloud Development Kit Primer	1.5	デジタルトレーニング
Deploying Serverless Applications	1.5	デジタルトレーニング
Introduction to AWS CodePipeline	0.2	デジタルトレーニング

アナリティクス		
学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
Data Analytics Fundamentals	3.5	デジタルトレーニング
Why Analytics for Games	1.0	デジタルトレーニング
Building an Analytics Pipeline for Games	1.5	デジタルトレーニング
Detect Anomalies in Game Transactions with ML and SageMaker	0.5	デジタルトレーニング
Introduction to Amazon Elastic MapReduce	0.3	デジタルトレーニング



AWS Ramp-Up Guides: AWS for Games

ゲーム開発者、アーキテクト、DevOps 管理者およびプロデューサー用

データベース		
学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
AWS for Games – Databases (英語版のみ)	2.0	デジタルトレーニング
Introduction to Building with AWS Databases (英語版のみ)	3.0	デジタルトレーニング
Getting Started with Amazon DocumentDB (with MongoDB capability)	1.0	デジタルトレーニング
Amazon DynamoDB for Serverless Architectures	2.0	デジタルトレーニング
Getting Started with Amazon ElastiCache (英語版のみ)	1.0	デジタルトレーニング
Getting Started with Amazon MemoryDB for Redis	1.0	デジタルトレーニング
Getting Started with Amazon Neptune	1.0	デジタルトレーニング
Getting Started with Amazon Timestream (英語版のみ)	1.0	デジタルトレーニング
Amazon Aurora MySQL and Amazon RDS MySQL	8.0	デジタルトレーニング
AI と機械学習		
学習リソース	所要時間 (単位：時間)	タイプ
Twitch Series: AWS Power Hour Machine Learning	8.0	デジタルトレーニング
Introduction to Amazon Rekognition	0.2	デジタルトレーニング
Machine Learning Terminology and Process	1.0	デジタルトレーニング
Introduction to Amazon SageMaker	0.2	デジタルトレーニング
AWS Foundations: How Amazon SageMaker Can Help	0.5	デジタルトレーニング
Detect Anomalies in Game Transactions with ML and Sagemaker	0.5	デジタルトレーニング
\$ Use Amazon SageMaker Canvas to make your first ML Model	1.3	ラボ



AWS Ramp-Up Guides: AWS for Games

ゲーム開発者、アーキテクト、DevOps 管理者およびプロデューサー用

その他の有用なリソース		
学習リソース		タイプ
Challenge AWS Game Skills: Basic	4+	ゲームベース学習
AWS for Games		ウェブページ
ゲームデベロッパー用リソース		ウェブページ
Introduction to Scalable Game Development Patterns on AWS		ホワイトペーパー
Serverless Real-Time Analytics for Mobile Gaming		アーキテクチャ図
Serverless Notifications for Mobile Games		アーキテクチャ図
Build a real-time leaderboard with Amazon Aurora Serverless and Amazon ElastiCache		チュートリアル
Build a turn-based game with Amazon DynamoDB and Amazon SNS		チュートリアル
Modeling Game Player Data with Amazon DynamoDB		チュートリアル
Amazon GameLift		ドキュメント
Game Tech Newsletter		参照