

科目名	ゲーム開発B							年度	2026
英語科目名	Game Development B							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科 2年次	必/選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	大圖 衛玄	教員の実務経験		有	実務経験の職種		ゲームプログラマ		
<b>【科目の目的】</b> 3Dアクションゲームの制作を通して、C++によるオブジェクト指向プログラミングを学習する。また、ゲームプログラミングに必要なスキルを身に付け、業界就職のための基礎を習得することを目的とする。									
<b>【科目の概要】</b> 実践的知識を習得し、ゲーム制作に生かす。									
<b>【到達目標】</b> A. 課題の仕様に従ってプレイヤーを作成できる。 B. 課題の仕様に従って敵を作成できる。 C. 課題の内容を応用してオリジナルアクションゲームを作成できる。									
<b>【授業の注意点】</b> 授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック評価	レベル3 優れている		レベル2 ふつう				レベル1 要努力		
到達目標 A	仕様をすべて満たしたプレイヤーを作成できる		仕様の7割以上を満たしたプレイヤーを作成できる				仕様の半分も満たしていないプレイヤーになってしまった		
到達目標 B	仕様をすべて満たした敵を作成できる		仕様の7割以上を満たした敵を作成できる				仕様の半分も満たしていない敵になってしまった		
到達目標 C	仕様をすべて満たしたオリジナルアクションゲームが完成した		仕様の7割以上を満たしたオリジナルアクションゲームを作成した				仕様の半分も満たしていないオリジナルアクションゲームになってしまった		
到達目標 D									
到達目標 E									
<b>【教科書】</b> 特になし									
<b>【参考資料】</b> 毎回レジュメ・授業資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。									
<b>【成績の評価方法・評価基準】</b> 試験・課題(80%)：課題を総合的に評価する 平常点(20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲーム開発B			年度	2026
英語表記		Game Development B			学期	前期
回数	授業テーマ	各授業の目的	授業内容	到達目標＝修得するスキル	評価方法	自己評価
1	3Dアクションゲーム制作課題①	3Dアクションゲームのフレームワークを準備	1 プロジェクト作成の準備	3Dゲームのフレームワークを準備する	2	
			2 アセットの準備	課題に必要なアセットを準備する		
			3 動作確認	一部のアセットを描画して動作確認する		
2	3Dアクションゲーム制作課題②	プレイヤーの作成	1 状態遷移	プレイヤーの状態遷移を作成する	2	
			2 プレイヤの移動	プレイヤーの移動を作成する		
			3 プレイヤの攻撃	プレイヤーの攻撃を作成する		
3	3Dアクションゲーム制作課題③	敵の作成	1 状態遷移	敵の状態遷移を作成する	2	
			2 敵の行動を作成	敵の出現・移動などを作成する		
			3 衝突リアクション	プレイヤーと敵の衝突リアクションを作成する		
4	3Dアクションゲーム制作課題④	スコアと制限時間の作成	1 スコアの作成	スコアを管理する仕組みを作成する	2	
			2 制限時間の作成	制限時間を管理する仕組みを作成する		
			3 ルールの作成	制限時間で終了する処理を作成する		
5	3Dアクションゲーム制作課題⑤	タイトルシーンの作成	1 タイトルの作成	タイトル画面のシーンを作成する	2	
			2 演出の作成	タイトル画面の演出を作成する		
6	3Dアクションゲーム制作課題⑥	リザルトシーンの作成	1 スコアランキングの作成	スコアランキングの仕組みを作成する	2	
			2 スコアランキングのファイルの作成	ファイルのロードとセーブを作成する		
			3 評価コメントの作成	評価コメントを描画する		
7	3Dアクションゲーム制作課題⑦	ミニマップの作成とBGM/SEの追加	1 ミニマップの作成	ミニマップを作成する	2	
			2 BGMの追加	BGMを追加する		
			3 SEの追加	SEを追加する		
8	3Dアクションゲーム制作課題⑧	プレイヤーを拡張する	1 ジャンプを追加	ジャンプするアクションを作成する	2	
			2 空中攻撃を追加	空中攻撃するアクションを作成する		
			3 コンボ攻撃を追加	コンボ攻撃を作成する		
9	3Dアクションゲーム制作課題⑨	敵を拡張する	1 体力を追加	敵に体力を持たせる	2	
			2 ヒットエフェクトを追加	ダメージ時のエフェクトを作成する		
			3 打撃音を追加	打撃音のSEを追加する		
10	3Dアクションゲーム制作課題⑩	グラフィックス部分の拡張	1 シェーダー	物理ベースシェーダーを追加する	2	
			2 シャドウマップ	シャドウマップを使って影を描画する		
			3 フォグ	フォグの設定を追加する		
11	オリジナルアクションゲーム制作課題①	オリジナルアクションゲーム制作の準備	1 仕様の作成	オリジナルアクションゲームの仕様を作成する	2	
			2 プロジェクト作成の準備	3Dゲームのフレームワークを準備する		
			3 アセットの準備	必要なアセットを準備する		
12	オリジナルアクションゲーム制作課題②	プレイヤーを作成する	1 プレイヤの作成	オリジナルアクションゲームのプレイヤーを作成する	2	
13	オリジナルアクションゲーム制作課題③	敵を作成する	1 敵の作成	オリジナルアクションゲームの敵を作成する	2	
14	オリジナルアクションゲーム制作課題④	タイトルシーン・リザルトシーンの作成	1 タイトルシーン	タイトルシーンを作成する	2	
			2 リザルトシーン	リザルトシーンを作成する		
15	まとめ・課題提出	オリジナルアクションゲーム課題提出	1 まとめ	授業のまとめを行う	2	
			2 課題提出	オリジナルアクションゲームの課題提出		

評価方法：1. 小テスト、2. パフォーマンス評価、3. その他

自己評価：S：とてもよくできた、A：よくできた、B：できた、C：少しできなかった、D：まったくできなかった

備考 等