

科目名	ゲームプログラミング実習 3							年度	2026
英語科目名	Game Programming Training 3							学期	前期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 3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		ゲームプログラマー		
<b>【科目の目的】</b> フルスクラッチのゲームライブラリを用いて、ゲーム制作を行う。2Dと3Dのミニゲーム制作課題を経て、最終的にオリジナルゲームを制作する。									
<b>【科目の概要】</b> C/C++の応用を学び、独自の作品を制作します。また、ゲーム開発周辺技術（シェーダーやネットワーク技術）なども学ぶ。									
<b>【到達目標】</b> A. フルスクラッチの2Dゲームライブラリを用いて、2Dゲームを作成できる B. フルスクラッチの3Dゲームライブラリを用いて、3Dゲームを作成できる C. フルスクラッチの3Dゲームライブラリを用いて、オリジナル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つけるために、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	2Dゲーム制作課題の応用レベルの作成ができる		2Dゲーム制作課題の基本レベルの作成ができる				2Dゲーム制作課題が作成できない		
到達目標 B	3Dゲーム制作課題の応用レベルの作成ができる		3Dゲーム制作課題の基本レベルの作成ができる				3Dゲーム制作課題が作成できない		
到達目標 C	フルスクラッチのゲームライブラリを用いて、完成度の高いオリジナルゲームを作成できる		フルスクラッチのゲームライブラリを用いて、最低限の仕様に基づいたオリジナルゲームを作成できる				フルスクラッチのゲームライブラリを用いて、オリジナルゲームを作成できない		
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・資料を配布する。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> 特になし									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

科目名		ゲームプログラミング実習 3			年度	2026
英語表記		Game Programming Training 3			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	2Dゲーム制作課題①	2D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	2Dゲームのフレームワークを準備する	3	
			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	2Dゲーム制作課題②	プレイヤーの作成	1 プレイヤーの移動	プレイヤーの移動を作成する	3	
			2 プレイヤーの攻撃	プレイヤーの弾など攻撃手段を作成する		
3	2Dゲーム制作課題③	敵の作成	1 敵の行動を作成	敵の出現・移動などを作成する	3	
			2 敵の攻撃を作成	敵の弾など攻撃手段を作成する		
			3 衝突リアクション	衝突リアクションを作成する		
4	2Dゲーム制作課題④	ボスの作成	1 ボスの行動を作成	ボスの出現・移動などを作成する	3	
			2 ボスの攻撃を作成	ボスの弾など攻撃手段を作成する		
5	2D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	3	
			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	3	
			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		
7	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	3	
			2 プレイヤーの移動	プレイヤーの移動を作成する		
			3 プレイヤーの攻撃	プレイヤーの攻撃を作成する		
8	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	3	
			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		
9	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	3	
			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		
10	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	3	
			2 演出の作成	タイトル画面の演出を作成する		
11	オリジナルゲーム制作①	プレイヤーの作成	1 プレイヤーの移動	プレイヤーの移動を作成する	3	
			2 プレイヤーの攻撃	プレイヤーの攻撃を作成する		
			3 プレイヤーのリアクション	プレイヤーのリアクションを作成する		
12	オリジナルゲーム制作②	敵の作成	1 敵の移動	敵の移動を作成する	3	
			2 敵の攻撃	敵の攻撃を作成する		
			3 敵のリアクション	敵のリアクションを作成する		
13	オリジナルゲーム制作③	ボスの作成	1 ボスの移動	ボスの移動を作成する	3	
			2 ボスの攻撃	ボスの攻撃を作成する		
			3 ボスのリアクション	ボスリアクションを作成する		
14	オリジナルゲーム制作④	タイトルシーン・リザルトシーンの作成	1 タイトルの作成	タイトルシーンを作成する	3	
			2 リザルトの作成	リザルトシーンを作成する		
15	オリジナルゲーム提出	オリジナルゲームの提出	1 オリジナルゲーム課題の提出	オリジナルゲーム課題を提出する	3	
			2 まとめ	この授業のまとめを行う		

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