

日本工学院専門学校	開講年度	2020年度	科目名	ゲームエンジン2	
科目基礎情報					
開設学科	ゲームクリエイター科四年制	コース名	ゲームプログラマーコース	開設期	後期
対象年次	2年次	科目区分	必修	時間数	30時間
単位数	1単位			授業形態	実習
教科書/教材	毎回レジュメ・資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。				
担当教員情報					
担当教員	大森 健司		実務経験の有無・職種	有・エンジニア	
学習目的					
前期開講のゲームエンジン1ではUnityの基本的な操作および使い方について学んだ。このゲームエンジン2では、Unityを使い実際にゲーム実装をチームで行うことで体系的にUnityの使い方を習得する。					
到達目標					
実際に複数のタイプのゲームをチームで作ることによりゲーム実装能力を高める。この授業を受講することで自分の作りたいコンテンツを自分で作れるようにスキルを身に付ける。					
教育方法等					
授業概要	各課題制作ごとに教員側でチームを指定する。そのチームで活動して短期のゲーム実施する。その制作を通してUnityのスキルだけではなくバージョン管理などチームで制作する際に知っておくべきスキルについても身に付けるようにする。				
注意点	この授業では、学生間・教員と学生のコミュニケーションを重視する。キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める（詳しくは、最初の授業で説明）。社会の動きや大学生の状況などを概説するので、自分でも、情報を収集し、起こっている事象の原因や今後の推移について考えること。ただし、授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。				
評価方法	種別	割合	備 考		
	試験・課題	90%	試験と課題を総合的に評価する		
	平常点	10%	積極的な授業参加度、授業態度によって評価する		
授業計画（1回～12回）					
回	授業内容		各回の到達目標		
1回	パズルゲームを制作する①		パズルゲームを制作するロジックを学んで理解する		
2回	パズルゲームを制作する②		パズルゲームを制作するロジックを実装して理解する		
3回	パズルゲームを制作する③		パズルゲームを完成させて理解する		
4回	パズドラ風ゲームを制作する①		パズドラ風ゲームを制作するロジックを学んで理解する		
5回	パズドラ風ゲームを制作する②		パズドラ風ゲームを制作するロジックを実装して理解する		
6回	パズドラ風ゲームを制作する③		パズドラ風ゲームを完成させて理解する		
7回	ローグライクゲームを制作する①		ローグライクゲームを制作するロジックを学んで理解する		
8回	ローグライクゲームを制作する②		ローグライクゲームを制作するロジックを実装して理解する		
9回	ローグライクゲームを制作する③		ローグライクゲームを完成させて理解する		
10回	Photon Cloudを使ったゲームを制作する①		オンラインゲームを作るために必要な知識を理解する		
11回	Photon Cloudを使ったゲームを制作する②		オンラインゲームを実装してオンラインゲームについて理解する		
12回	まとめ		実装方法について復習して理解する		