

2021年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科四年制 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 2	
第4回	ハイパーカジュアル・H5ゲームを成立させるための要素について学び、その企画の立て方について理解する。
第5回	ゲームシーンについて学び、タイトル画面とゲーム画面の切り替え方法を理解する。
第6回	キーボードやマウスイベントの受け取り方について学び、ゲームオブジェクトの挙動へと反映させる方法を理解する。
第7回	3Dカジュアルゲームの改造方法を通じて、ハイパーカジュアル・H5ゲームの実装方法を理解する。
第8回	GameControllerの役割について学び、GameControllerが担うゲーム進行中の処理について理解する。
第9回	rigidbodyやcolliderについて学び、オブジェクト同士が接触した際の処理について理解する。
第10回	音声データの取り扱いについて学び、ゲームにBGMや音声を実装する方法について理解する。
第11回	WebGL形式でビルドすることで、Unityのビルドについて理解する。
第12回	後期授業の振り返りを行い、今後の授業に向けての導入を行う