

|                                                                                                                                                                                              |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------|-----|----|------|----|----|-------|-----|----|----|---|
| 2021年度 日本工学院専門学校                                                                                                                                                                             |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 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                                                                                                                                                                   |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| ゲームエンジン 2                                                                                                                                                                                    |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 対象                                                                                                                                                                                           | 2 年次                       | 開講期 | 後期 | 区分   | 必修 | 種別 | 実習    | 時間数 | 30 | 単位 | 1 |
| 担当教員                                                                                                                                                                                         | 大森 健司                      |     |    | 実務経験 | 有  | 職種 | エンジニア |     |    |    |   |
| 授業概要                                                                                                                                                                                         |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 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。                                                                                                            |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 授業方法                                                                                                                                                                                         |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 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。                                                                               |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 成績評価方法                                                                                                                                                                                       |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 試験・課題 90% 試験と課題による総合的評価<br>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                                                                                                                                    |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 履修上の注意                                                                                                                                                                                       |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 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。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。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。この授業ではノート P C を使用する。 |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 教科書教材                                                                                                                                                                                        |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 毎回授業にて資料を提示する<br>参考書・参考資料等は授業中に指示をする                                                                                                                                                         |                            |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 回数                                                                                                                                                                                           | 授業計画                       |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第1回                                                                                                                                                                                          | パズルゲームを制作するロジックを学んで理解する    |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第2回                                                                                                                                                                                          | パズルゲームを制作するロジックを実装して理解する   |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第3回                                                                                                                                                                                          | パズルゲームを完成させて理解する           |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第4回                                                                                                                                                                                          | 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  |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第5回                                                                                                                                                                                          | 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 |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |
| 第6回                                                                                                                                                                                          | パズドラ風ゲームを完成させて理解する         |     |    |      |    |    |       |     |    |    |   |

| 2021年度 日本工学院専門学校           |                                 |
|----------------------------|---------------------------------|
| 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 |                                 |
| ゲームエンジン2                   |                                 |
| 第7回                        | 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      |
| 第8回                        | 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     |
| 第9回                        | ローグライクゲームを完成させて理解する             |
| 第10回                       | オンラインゲームを作るために必要な知識を理解する        |
| 第11回                       | オンラインゲームを作るために必要な知識を理解する        |
| 第12回                       | オンラインゲームを作るために必要な知識を理解する        |
| 第13回                       | 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   |
| 第14回                       | 実装方法についてまとめ。これまで理解することを復習して理解する |
| 第15回                       | 後期取り上げた内容について復習してまとめて理解する       |