

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 1	
第4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5回	2Dゲームの開発において必須と言えるスプライトに制作方法について理解する。
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	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	UIやCanvasといったオブジェクトについて学び、ゲーム情報の表示方法について理解する。
第10回	テキストデータの取り扱いについて学び、読み込んだテキストデータをUIへ反映させる方法について理解する。
第11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12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13回	各自でゲーム制作を行ってみる
第14回	各自でゲーム制作を行ってみる
第15回	前期授業の振り返りを行い、後期授業に向けての導入を行う。

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 1	
第16回	オリエンテーションアイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス①
第17回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス②
第18回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス③
第19回	アイデア出し、教員によるアイデアのヒアリング・アドバイス④
第20回	アイデア決定・教員評価
第21回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導①
第22回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導②
第23回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導③
第24回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導④
第25回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導⑤
第26回	パワーポイントによる企画書作成・個別指導⑥
第27回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導①

2022年度 日本工学院八王子専門学校	
ゲームクリエイター科 ゲームプランナーコース	
ゲームプランニング実習 1	
第28回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導②
第29回	パワーポイントによる企画書ブラッシュアップ・個別指導③
第30回	プレゼンテーション