

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 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	各自でゲーム制作を行ってみる
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	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

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 2	
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 2	
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