

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 1											
対象	2年次	開講期	前期	区分	必	種別	実習	時間数	120	単位	4
担当教員	田中一広 山田健太			実務 経験	有	職種	ゲームプログラマー（田中） ゲームプランナー・ディレクター（山田）				
授業概要											
簡単なゲーム制作を通して、ゲームプランナーの必須スキルとなるUnityについて学ぶ。プランナーの必須スキルである、企画書作成スキルを向上し、就活作品となる企画書の完成を目指す。											
到達目標											
C#文法を正しく理解する。2Dの見下ろし型探索アクションゲームの制作を通じて、Unityによるゲーム開発の導入部分から完成部分までを一通り理解し、業界就職のための基礎を習得することを目標とする。就活作品となるレベルの高い企画書を完成させる。											
授業方法											
ゲーム制作に必要なプログラミングスキルは、単に授業を見る・聞くだけでは身につかないため、常にプログラミングワークを行いながら授業を進める。ルーブリックによる採点方式で企画書指導を行う。レイアウト、図表にもこだわった書類として完成度の高い企画書を完成させる。											
成績評価方法											
試験・課題：100% 試験と課題を総合的に評価する											
履修上の注意											
授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習や予習を心がけること。社会人として正しいルールや態度を身に付けるために、遅刻、欠席は厳禁とする。万一、遅刻や欠席の場合は、担任に連絡し、事後に届を提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回授業までに入手し、放課後開放などで必ず確認しておくこと。ただし、授業時限数の4分の3以上出席しない者は評価を受けることができない。											
教科書教材											
毎回資料を配布する。参考書・参考資料等は、授業中に指示する。											
回数	授業計画										
第1回	Unityの操作方法を学び、基本的な使い方を理解する。										
第2回	プロジェクトの作り方を学び、3Dゲームを作るための準備について理解する。										
第3回	カンタンな3Dゲームを制作することで、3Dオブジェクトの作り方や動かし方について理解する。										

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 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 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