

2024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

対象	2年次	開講期	後期	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） ディレクター（山田）			ゲームプランナー・	

授業概要

プランナーの必須スキルである企画書作成、仕様書作成やプレゼンテーションなどについて学びます。

到達目標

3Dカジュアルゲームの企画・開発を通じて、カジュアルゲームの企画から、Unityによるカジュアルゲーム開発、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。ループ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	ハイパーカジュアルゲームやH5ゲームの動向を押さえ、Unityの立ち位置、使い方について理解する。
第2回	Unityの操作方法や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。

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

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

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