

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 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	吉富賢介 山田健太			実務 経験	有	職種	ゲームプランナー・ディレクター (吉富) ゲームプランナー・ディレクター (山田)				
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。個人でもゲーム制作ができるようゲームエンジンの使用方法を学びます。											
到達目標											
Unityの使用方法を一通り理解し、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											
毎回、実際に動作するサンプルプログラムをUnityで作成しながら、Unityの操作や機能を理解していく。資料は授業中に配布する。まずは教員の解説を聞きつつ手本通りにサンプルを作成し、その後、各自で応用して発展させるといった流れを基本とする。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	アニメーション①：Mecanimの仕組みを理解し、3Dキャラクターのアニメーションを再生できるようになる										
第2回	アニメーション②：BlendTreeを使って異なるアニメーションを滑らかに遷移させる方法を習得する										
第3回	アニメーション③：2D BlendTreeを使って全方位への滑らかな移動を実現する。IKを使って頭部や手を制御する										

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 2

第4回	アニメーション④：UnityのAnimation機能であらゆるオブジェクトを制御する方法を理解する
第5回	ParticleSystem①：ParticleSystemの基礎を理解する。練習として煙エフェクトを作成する。
第6回	ParticleSystem②：ParticleSystemをより実践的に使っていく。練習として爆発エフェクトを作成する。
第7回	Standard Shader：UnityのStandardシェーダーを使いこなし、リッチな表現ができるようになる
第8回	Lighting：ライトの仕組みを理解する。Global Illuminationについて理解し、綺麗にベイクするコツを掴む
第9回	ポストエフェクト：ポストエフェクトの概念を理解し、Post Processing Stackを使えるようになる
第10回	AudioMixer：Audiomixer機能でBGMや効果音を別々に制御する方法や、エフェクトをかける方法などを学ぶ
第11回	TextMeshPro：TextMeshProを使ってゲーム内のテキストを装飾する方法を学ぶ
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

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 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

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 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