2024年度 日本工学院八王子専門学校											
マンガ・アニメーション科四年制											
制作プロデュース3											
対象	4年次	開講期	前期	区分	必	種別	講義+ 演習	時間数	45	単位	3
担当教員	阪元 彩			実務 経験	有	職種	CGデザイナー				
授業概要											
研究作品の構想や企画、デザイン、制作手法などを設計します。											
到達目標											
Unityを使用したパズルゲーム制作を通して、UIデザインを構築します。完成した作品をポートフォリオに載せることで、就職活動時の技術アピールに繋げることが出来ます。											
授業方法											
課題を総合的に評価する他、授業時間内に行われる中間チェック、授業態度についても評価します。											
成績評価方法											
授業時数の4分の3以上出席すること。											
履修上の注意											
課題提出締め切り日は守る事。課題提出が遅れる度にマイナスとなりますが、必ず提出すること。											
教科書教材											
資料を進行に応じて配布します。USBメモリ、ハードディスクは必須です。											
回数	授業計画										
第1回	UIとゲームエンジン（1）ゲームエンジンとは										
第2回	パズルゲーム制作（2）プロジェクトとシーンの作成										
第3回	パズルゲーム制作（3）ステージの作成										

2024年度 日本工学院八王子専門学校

マンガ・アニメーション科四年制

制作プロデュース3

第4回	素材制作（1）
第5回	パズルゲーム制作（4）コマ作り
第6回	素材制作（2）
第7回	パズルゲーム制作（5）コマの増産と落下
第8回	素材制作（3）
第9回	パズルゲーム制作（6）スクリプト
第10回	素材制作（4）
第11回	パズルゲーム制作（7）制限時間
第12回	素材制作（5）
第13回	パズルゲーム制作（8）得点
第14回	課題提出&チェック
第15回	講評