

学科名	ゲームクリエイター科
コース名	ゲームプランナーコース
授業科目	ゲームライティング 2
必選	必
年次	2 年次
実施時期	後期
種別	実習
時間数	30
単位数	1
担当教員	大森 健司
実務経験	有
実務経験職種	プログラマー
授業概要	ゲームエンジンUnityに関する基本的な機能について学ぶ。Unityに関するエディタまわりの役割からUnityが持っている機能群を解説する。ゲーム制作を行うためにC#でプログラミングを行う。
到達目標	ゲームエンジンUnityに関する基本的な機能を理解し実際にゲーム制作が行えるようになる。そしてチームでゲーム制作を行う際にもゲーム制作が問題なく行えるようなスキルを身に付ける。
授業方法	教員が用意した資料を基にハンズオン形式でUnityの基本的な機能について実装と解説を行う。Unityの最新機能で興味深いものについてはその都度紹介する。プログラミング言語C++の基本的なことはわかることを前提に進めるのでプログラミングについて自信がない者は事前に復習されたし。
成績評価方法	試験・課題 90% 試験と課題による総合的評価 平常点 10% 積極的な授業参加度、授業態度によって評価する
履修上の注意	キャリア形成の観点から、授業中の私語や受講態度などには厳しく対応する。理由のない遅刻や欠席は認めない。授業に出席するだけでなく、社会への移行を前提とした受講マナーで授業に参加することを求める。授業時数の4分の3以上出席しない者は定期試験を受験することができない。授業理解を円滑にするため、個々のスキルに応じて復習を心がけること。この授業ではノートPCを使用する。
教科書・教材	毎回授業にて資料を提示する 参考書・参考資料等は授業中に指示をする

授業計画	
第1回	C#入門1： C#の基礎
第2回	C#入門2： 反復、配列
第3回	C#入門3： クラス、構造体、関数
第4回	C#入門4： オブジェクト指向と継承
第5回	Unity入門1： Unityの基礎習得
第6回	Unity入門2： ブロック崩しゲーム制作
第7回	Unity入門3： 玉転がしゲーム制作①
第8回	Unity入門4： 玉転がしゲーム制作②
第9回	Unity入門5： Transform
第10回	Unity入門6： パチンコゲーム制作
第11回	Unity入門7： コイン積み上げゲーム制作
第12回	Unity入門8： FPS
第13回	Unity入門9： CharacterController
第14回	Unity入門10： オリジナルゲーム制作①
第15回	Unity入門11： オリジナルゲーム制作②