

科目名	ゲームエンジン 2							年度	2025
英語科目名	Game Engine 2							学期	後期
学科・学年	ゲームクリエイター科四年制 ゲームプログラマーコース 2年次	必／選	必	時間数	60	単位数	2	種別※	実習
担当教員	本山 友太	教員の実務経験		有	実務経験の職種		プログラマー		
【科目の目的】									
ゲームエンジンUnityの使用を通して、ゲーム業界で必須となるゲームエンジンの概念や利用方法を学ぶ。Unityの入門から一歩先に進んだレベルの機能を習得し、オリジナルゲームを作るために必要な各種の機能を使い方を習得する。									
【科目の概要】									
ゲームエンジンについて学びます。									
【到達目標】									
A. タッチパネルやジョイパッドの入力を取得し、適切に処理できるようになる B. GUIの作成方法を習得する C. TerrainやProBuilderを使い、自分で3Dの背景素材を作れるようになる D. NavMeshを用いた経路探索を理解し、それを自作ゲームに応用できるようになる									
【授業の注意点】									
授業理解を円滑にするために、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を身につける為に、遅刻や欠席は厳禁とする。万が一、遅刻や欠席の場合は担任に連絡し、事前に届けを提出すること。特に欠席の場合は、その回の配布物を次回の授業までに入手し、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ので注意すること。									
評価基準＝ルーブリック									
ルーブリック 評価	レベル5 優れている	レベル4 よい	レベル3 ふつう	レベル2 あと少し	レベル1 要努力				
到達目標 A	タッチパネルやジョイパッドの入力を使いこなすことができる		タッチパネルやジョイパッドの入力を調べながら使うことができる		タッチパネルやジョイパッドの入力を使うことができない				
到達目標 B	複雑なGUIを作成することができる		簡単なGUIならば作成することができる		GUIを作成できない				
到達目標 C	TerrainやProBuilderを使いこなし、3Dの背景素材を作れる		TerrainやProBuilderの基礎的な使い方を理解している		TerrainやProBuilderを理解していない				
到達目標 D	NavMeshを用いた経路探索を理解し、それを自作ゲームに応用できるようになる		NavMeshを用いた経路探索の基礎を理解している		NavMeshを理解していない				
【教科書】									
特になし									
【参考資料】									
毎回レジュメ・資料を配布する。参考資料等は、授業中に指示する									
【成績の評価方法・評価基準】									
課題(80%)：課題の提出状況および内容を評価する 平常点(20%)：積極的な授業参加度、授業態度によって評価する									
※種別は講義、実習、演習のいずれかを記入。									

