

学科名		学年	授業のタイトル（科目名）	
工業専門課程 デジタルクリエイター科		2	Webゲーム制作Ⅱ	
授業の種類		授業担当者	実務経験	
☒ 講義 ☐ 演習 ☒ 実習		木村和史	☒ 有 ☐ 無	
[実務経験歴]				
映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。 開発に於いては、グラフィック等の変換システムやデータ構築などを担当。 デザイン分野では、企画、グラフィックデザイン、3DCGモデリング、スクリプト制御、ムービー制作などを担当。				
単位数（授業の回数）		時間数☒	配当時期	必修・選択
4 単位 （ 60 回 ）		120 時間	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通年	☐ 必修 ☒ 選択
[授業の目的・ねらい]				
就職を見据えた3Dゲームのグループ制作				
[授業全体の内容の概要]				
①企画書、仕様書の作成 ②アイデアの精査、実装 ③ゲーム制作 ④テストプレイ＆ブラッシュアップ				
[授業終了時の達成課題(到達目標)]				
グループワークでの3Dゲーム制作の完成				
[準備学習の具体的な内容]				
Unityを各自PCにインストールすることで自宅での学習を可能とし、復習と作品制作を実施する。				
[使用テキスト]			[単位認定の方法及び評価の基準]	
使用テキスト			実習課題と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・課題評価の点数は60点以上を合格点とする。 ・全出席日数の4分の3以上の出席が必要。	
参考文献			評価基準	
必要に応じて授業の中で紹介する。			課題評価80%、平常点（出席、講義の参加度）20%とする。	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]				
1回	3Dゲーム企画作成			
2回	3Dゲーム企画作成			
3回	3Dゲーム企画作成			
4回	3Dゲーム企画作成			
5回	具体的なゲームの仕様作成			

6回	具体的なゲームの仕様作成
7回	具体的なゲームの仕様作成
8回	具体的なゲームの仕様作成
9回	ゲーム開発環境の決定、構築
10回	ゲーム開発環境の決定、構築
11回	ゲームロジック基礎部分の学習
12回	ゲームロジック基礎部分の学習
13回	ゲームロジック基礎部分の学習
14回	ゲームロジック基礎部分の学習
15回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
16回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
17回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
18回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
19回	メインゲーム部分の作成
20回	メインゲーム部分の作成
21回	メインゲーム部分の作成
22回	メインゲーム部分の作成
23回	ユーザーインターフェースの実装
24回	ユーザーインターフェースの実装
25回	評価と改善点の検討
26回	評価と改善点の検討
27回	バランス調整、デバッグ
28回	バランス調整、デバッグ
29回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備
30回	まとめと振り返り
31回	3Dゲーム企画作成
32回	3Dゲーム企画作成
33回	3Dゲーム企画作成
34回	3Dゲーム企画作成
35回	具体的なゲームの仕様作成
36回	具体的なゲームの仕様作成
37回	具体的なゲームの仕様作成
38回	具体的なゲームの仕様作成
39回	ゲーム開発環境の決定、構築
40回	ゲーム開発環境の決定、構築
41回	ゲームロジック基礎部分の学習
42回	ゲームロジック基礎部分の学習
43回	ゲームロジック基礎部分の学習
44回	ゲームロジック基礎部分の学習
45回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト

46回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
47回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
48回	ゲームロジック基礎部分の実装テスト
49回	メインゲーム部分の作成
50回	メインゲーム部分の作成
51回	メインゲーム部分の作成
52回	メインゲーム部分の作成
53回	メインゲームとUIの合体
54回	メインゲームとUIの合体
55回	評価と改善点の検討
56回	評価と改善点の検討
57回	バランス調整、デバッグ
58回	バランス調整、デバッグ
59回	ゲーム全体の最終仕上げと発表の準備
60回	まとめと振り返り