

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		1	ゲーム制作Ⅰ	
授業の種類		授業担当者	実務経験	
☒ 講義 ☐ 演習 ☒ 実習		後藤 洋平	☒ 有 ☐ 無	
[実務経験歴]				
ゲーム企業複数社で10年以上開発を担当 ゲーム企画業務、ゲームプログラム業務 ゲーム企画開発においては、デバッグ、データテスト、ゲームバランス仕様調査、企画書、仕様書、ディレクターを担当 プログラム開発に於いては、C、C++、68000アセンブラ、8086アセンブラ、C#等の言語での開発を担当、作成コードはRPGマップ管理、戦略シミュレーションゲームのCPU地形思考データテーブル、PC用格闘ゲームキャラクターPG、カジノゲームPG、仮面ライダーZOの判定エディタなど。				
単位数（授業の回数）		時間数☒	配当時期	必修・選択
8 単位 （ 120 回 ）		240 時間	☐ 前期 ☐ 後期 ☒ 通年	☐ 必修 ☒ 選択
[授業全体の内容の概要]				
①高品質なゲームを理解する。ヒットした市販ゲーム開発手法と同じ方法を踏襲してみる。 ②プレイヤーストレスと爽快感の開発手法を理解する。 ③模倣から面白さの問題点を明確化してオリジナリティーの面白さを追加、制作 ④エンドユーザーを考えた開発手法を理解する。※注				
[授業終了時の達成課題(到達目標)]				
①実際の市販品ゲームやゲーム会社に審査通過したゲームをプレイして品質の具体的な確認する ②基礎プログラム（グラフィック、文字、入力、音）のプログラミング練習 ③簡単なゲーム制作 ④テストプレイ&ブラッシュアップ ※注				
[授業終了時の達成課題(到達目標)]				
顧客を考えたゲーム開発ができるようにする、ゲーム就職活動の作品審査通過				
[準備学習の具体的な内容]				
毎授業ごとに復習の有無の確認を行い、講義・実習を進める。授業終了時には、講義内容の確認と次回の授業内容を説明し、復習・予習ができるようにする。また、長期休みの時は、課題を実施する。 ※注 ただし、随時学生に確認を取りながら、やる気が無くならないように学生の能力に随時内容を合わせる				
[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 ホームページ、PDF教材 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。		定期試験と出席日数の両方が次の規定に達した場合に認定する。 ・試験の点数は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。 評価基準 課題、定期試験80%、平常点(出席、講義の参加度)20%		
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]				
1回	C、C++基本文法			
2回	C、C++基本文法			
3回	ゲーム開発環境の文字、画像描画			
4回	ゲーム開発環境の文字、画像描画			
5回	ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力			

6回	ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力
7回	ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力
8回	ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力
9回	オブジェクト指向
10回	オブジェクト指向
11回	オブジェクト指向
12回	オブジェクト指向
13回	ゲームフレームワーク
14回	ゲームフレームワーク
15回	プレイヤーコントロール
16回	プレイヤーコントロール
17回	敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、AI動作
18回	敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、AI動作
19回	敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、AI動作
20回	敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、AI動作
21回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
22回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
23回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
24回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
25回	ブラッシュアップ
26回	ブラッシュアップ
27回	ブラッシュアップ
28回	ブラッシュアップ
29回	ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化
30回	まとめと振り返り
31回	モジュール化で作業効率アップ
32回	モジュール化で作業効率アップ
33回	モジュール化で作業効率アップ
34回	モジュール化で作業効率アップ
35回	プレイヤーコントロール（移動）
36回	プレイヤーコントロール（移動）
37回	プレイヤーコントロール（アクション）
38回	プレイヤーコントロール（アクション）
39回	プレイヤーコントロール（アクション）
40回	プレイヤーコントロール（アクション）
41回	アイテムコントロール
42回	アイテムコントロール
43回	ステージ概念導入
44回	ステージ概念導入
45回	敵、ギミック、障害物、作成

46回	敵、ギミック、障害物、作成
47回	敵、ギミック、障害物、作成
48回	敵、ギミック、障害物、作成
49回	敵、ギミック、障害物、作成
50回	ステージ追加
51回	ステージ追加
52回	ステージ追加
53回	ステージ追加
54回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
55回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
56回	テストプレイ
57回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
58回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
59回	ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化
60回	まとめと振り返り
61回	モジュール化で作業効率アップ
62回	モジュール化で作業効率アップ
63回	モジュール化で作業効率アップ
64回	モジュール化で作業効率アップ
65回	プレイヤーコントロール（移動）
66回	プレイヤーコントロール（移動）
67回	プレイヤーコントロール（アクション）
68回	プレイヤーコントロール（アクション）
69回	プレイヤーコントロール（アクション）
70回	プレイヤーコントロール（アクション）
71回	アイテムコントロール
72回	アイテムコントロール
73回	ステージ概念導入
74回	ステージ概念導入
75回	敵、ギミック、障害物、作成
76回	敵、ギミック、障害物、作成
77回	敵、ギミック、障害物、作成
78回	敵、ギミック、障害物、作成
79回	敵、ギミック、障害物、作成
80回	ステージ追加
81回	ステージ追加
82回	ステージ追加
83回	ステージ追加
84回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
85回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
86回	テストプレイ

87回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
88回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
89回	ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化
90回	まとめと振り返り
91回	セーブデータ管理
92回	セーブデータ管理
93回	モジュール化で作業効率アップ
94回	モジュール化で作業効率アップ
95回	プレイヤーコントロール（移動）
96回	プレイヤーコントロール（移動）
97回	プレイヤーコントロール（アクション）
98回	プレイヤーコントロール（アクション）
99回	プレイヤーコントロール（アクション）
100回	プレイヤーコントロール（アクション）
101回	アイテムコントロール
102回	アイテムコントロール
103回	ステージ概念導入
104回	ステージ概念導入
105回	敵、ギミック、障害物、作成
106回	敵、ギミック、障害物、作成
107回	敵、ギミック、障害物、作成
108回	敵、ギミック、障害物、作成
109回	敵、ギミック、障害物、作成
110回	ステージ追加
111回	ステージ追加
112回	ステージ追加
113回	ステージ追加
114回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
115回	ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か）
116回	テストプレイ
117回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
118回	プレイヤー操作の面白さの再確認と調整
119回	ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化
120回	まとめと振り返り