

| 学科名 | 学年 | 授業のタイトル（科目名） |
|---|-------|--|
| 工業専門課程 Webスペシャリスト科 | 3 | モバイルゲーム制作III |
| 授業の種類 | 授業担当者 | 実務経験 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 | 後藤 洋平 | <input type="radio"/> 有 <input checked="" type="radio"/> 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アセンブラー、8086アセンブラー、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

| 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 | <input type="radio"/> 前期 <input type="radio"/> 後期 <input checked="" type="radio"/> 通年 | <input type="radio"/> 必修 <input checked="" type="radio"/> 選択 |

[授業の目的・ねらい]

- ①スマートフォンゲームの仕組みを理解する。※注
- ②Webゲームの種類と開発手法を理解する。
- ③スマートフォン開発に開発手法を理解する。
- ④実際にUnityを用いて開発する方法を理解する。

[授業全体の内容の概要]

- ①スマートフォンゲームの遊び方、利益構造について
- ②Unityを用いてゲーム制作
- ③ブラッシュアップ
- ④実習と質問と対応 ※注

[授業終了時の達成課題(到達目標)]

Unityを用いてモバイルゲーム開発の基本的な技術を身に付ける。

[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。

※学生に確認を取りながら就職活動の提出作品に合わせた内容にする。そのため状況により随時変化する

| [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 ホームページ、PDF教材 | #REF! |
| 参考文献 必要に応じて授業の中で紹介する。 | |

[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]

| | |
|----|------------------------------|
| 1回 | 授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション |
| 2回 | 授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション |
| 3回 | 授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション |
| 4回 | 授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション |
| 5回 | ゲームエンジン説明 |

| | |
|-----|-----------------------|
| 6回 | ゲームエンジン説明 |
| 7回 | Unity基礎① |
| 8回 | Unity基礎① |
| 9回 | Unity基礎② |
| 10回 | Unity基礎② |
| 11回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習① |
| 12回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習① |
| 13回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習① |
| 14回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習① |
| 15回 | まとめと振り返り |
| 16回 | まとめと振り返り |
| 17回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 18回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 19回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 20回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 21回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 22回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 23回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 24回 | 基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習② |
| 25回 | 各自開発プランを練る |
| 26回 | 各自開発プランを練る |
| 27回 | オリジナルゲーム開発 |
| 28回 | オリジナルゲーム開発 |
| 29回 | オリジナルゲーム開発 |
| 30回 | オリジナルゲーム開発 |
| 31回 | まとめと振り返り |
| 32回 | まとめと振り返り |
| 33回 | オリジナルゲーム開発 |
| 34回 | オリジナルゲーム開発 |
| 35回 | オリジナルゲーム開発 |
| 36回 | オリジナルゲーム開発 |
| 37回 | オリジナルゲーム開発 |
| 38回 | オリジナルゲーム開発 |
| 39回 | オリジナルゲーム開発 |
| 40回 | オリジナルゲーム開発 |
| 41回 | オリジナルゲーム開発 |
| 42回 | オリジナルゲーム開発 |
| 43回 | オリエンテーションで試遊回 |
| 44回 | オリエンテーションで試遊回 |
| 45回 | まとめと振り返り |

| | |
|-----|----------|
| 46回 | まとめと振り返り |
| 47回 | ブラッシュアップ |
| 48回 | ブラッシュアップ |
| 49回 | ブラッシュアップ |
| 50回 | ブラッシュアップ |
| 51回 | 調整 |
| 52回 | 調整 |
| 53回 | 調整 |
| 54回 | 調整 |
| 55回 | プレゼン資料作成 |
| 56回 | プレゼン資料作成 |
| 57回 | プレゼン資料作成 |
| 58回 | プレゼン資料作成 |
| 59回 | まとめと振り返り |
| 60回 | まとめと振り返り |