

授業科目名	ゲームプログラミングⅢ	科目コード	102009		
開講クラス	情報システム科	コース	ゲームプログラム	学 年	2年
担当教員	木田 達士		実務経験教員 (<input checked="" type="checkbox"/> 有 ・ 無)		
	実務経験内容 社内 SE の経験や、高校生・専門学生にアプリ開発授業を展開している経験から、アプリ・ゲームの作成方法を学生に教える。				
開講時期	前期・ <input checked="" type="checkbox"/> 後期・通年・特別講義・その他		授業コマ数	150時間	
	必 須 ・ 選 択 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 選択必須		単 位 数	5単位	
使 用 テキスト1	書 名	Unity2021 3D/2D ゲーム開発実戦入門			
	著 者	吉谷幹人			
	出版社	ソシム株式会社			
使 用 テキスト2	書 名				
	著 者				
	出版社				
参考図書					
授業形態	講義 ・ 演習 ・ <input checked="" type="checkbox"/> 実習 ・ 実験 ・ その他 ()				
<授業の目的・目標> ・ゲームのアルゴリズムを理解する ・2D、3Dの空間の捉え方を正しく理解させる					
<授業の概要・授業方針> ・Unity を使用して、実際に動きを確認しながら学習させる					
<成績基準・評価基準> ・作成物で判断					
<使用問題集・注意事項>					
<授業時間外に必要な学修内容、関連科目、他>					

授業科目名		ゲームプログラムⅢ	
回	授 業 内 容	備 考	
1	3D アクションゲームの準備		
2	3D アクションゲームの準備		
3	3D アクションゲームの準備		
4	3D アクションゲームの準備		
5	3D アクションゲームの準備		
6	3D アクションゲームの準備		
7	3D プレイヤーキャラクター構築		
8	3D プレイヤーキャラクター構築		
9	3D プレイヤーキャラクター構築		
10	3D プレイヤーキャラクター構築		
11	3D プレイヤーキャラクター構築		
12	3D プレイヤーキャラクター構築		
13	自動生成ステージの作成		
14	自動生成ステージの作成		
15	自動生成ステージの作成		
16	自動生成ステージの作成		
17	自動生成ステージの作成		
18	自動生成ステージの作成		
19	敵の設定とペナルティの実装		
20	敵の設定とペナルティの実装		
21	敵の設定とペナルティの実装		
22	敵の設定とペナルティの実装		
23	敵の設定とペナルティの実装		
24	敵の設定とペナルティの実装		
25	ステージデザイン		
26	ステージデザイン		
27	ステージデザイン		
28	ステージデザイン		
29	ステージデザイン		
30	ステージデザイン		

回	授 業 内 容	備 考
31	uGUI の利用	
32	uGUI の利用	
33	uGUI の利用	
34	ボタンによるクリックイベントの検知	
35	ボタンによるクリックイベントの検知	
36	ボタンによるクリックイベントの検知	
37	ボタンによるクリックイベントの検知	
38	ボタンによるクリックイベントの検知	
39	ボタンによるクリックイベントの検知	
40	タイトルシーンの作成	
41	タイトルシーンの作成	
42	タイトルシーンの作成	
43	タイトルシーンの作成	
44	タイトルシーンの作成	
45	タイトルシーンの作成	
46	ゲーム制作の方針	
47	ゲーム制作の方針	
48	ゲーム制作の方針	
49	2D モードへの変更と初期設定	
50	2D モードへの変更と初期設定	
51	2D モードへの変更と初期設定	
52	2D ゲームのアセットインポート	
53	2D ゲームのアセットインポート	
54	2D ゲームのアセットインポート	
55	2D ステージオブジェクトの作成	
56	2D ステージオブジェクトの作成	
57	2D ステージオブジェクトの作成	
58	2D ステージオブジェクトの作成	
59	2D ステージオブジェクトの作成	
60	2D ステージオブジェクトの作成	

回	授 業 内 容	備 考
61	2D ステージオブジェクトの作成	
62	2D ステージオブジェクトの作成	
63	2D ステージオブジェクトの作成	
64	2D ステージオブジェクトの作成	
65	2D ステージオブジェクトの作成	
66	2D ステージオブジェクトの作成	
67	2D キャラクターの作成	
68	2D キャラクターの作成	
69	2D キャラクターの作成	
70	2D キャラクターの作成	
71	2D キャラクターの作成	
72	2D キャラクターの作成	
73	2D キャラクターの制御	
74	2D キャラクターの制御	
75	2D キャラクターの制御	
76	Block の作成	
77	Block の作成	
78	Block の作成	
79	Block の作成	
80	Block の作成	
81	Block の作成	
82	ゲーム全体のコントロール	
83	ゲーム全体のコントロール	
84	ゲーム全体のコントロール	
85	ゲーム全体のコントロール	
86	ゲーム全体のコントロール	
87	ゲーム全体のコントロール	
88	クラッシュエフェクト	
89	クラッシュエフェクト	
90	クラッシュエフェクト	

回	授 業 内 容	備 考
91	クラッシュエフェクト	
92	クラッシュエフェクト	
93	クラッシュエフェクト	
94	Player Settings の設定	
95	Player Settings の設定	
96	Player Settings の設定	
97	ゲーム作成企画	
98	ゲーム作成企画	
99	ゲーム作成企画	
100	基本設計	
101	基本設計	
102	基本設計	
103	ゲームの設定	
104	ゲームの設定	
105	ゲームの設定	
106	キャラクター・ステージの作成	
107	キャラクター・ステージの作成	
108	キャラクター・ステージの作成	
109	キャラクター・ステージの作成	
110	キャラクター・ステージの作成	
111	キャラクター・ステージの作成	
112	キャラクター・ステージの作成	
113	キャラクター・ステージの作成	
114	キャラクター・ステージの作成	
115	キャラクター・ステージの作成	
116	キャラクター・ステージの作成	
117	キャラクター・ステージの作成	
118	キャラクター・ステージの作成	
119	キャラクター・ステージの作成	
120	キャラクター・ステージの作成	

回	授 業 内 容	備 考
121	敵・オブジェクトの設定、作成	
122	敵・オブジェクトの設定、作成	
123	敵・オブジェクトの設定、作成	
124	敵・オブジェクトの設定、作成	
125	敵・オブジェクトの設定、作成	
126	敵・オブジェクトの設定、作成	
127	敵・オブジェクトの設定、作成	
128	敵・オブジェクトの設定、作成	
129	敵・オブジェクトの設定、作成	
130	ゲームの実行・バグ探し	
131	ゲームの実行・バグ探し	
132	ゲームの実行・バグ探し	
133	ゲームの実行・バグ探し	
134	ゲームの実行・バグ探し	
135	ゲームの実行・バグ探し	
136	エフェクトの挿入	
137	エフェクトの挿入	
138	エフェクトの挿入	
139	エフェクトの挿入	
140	エフェクトの挿入	
141	エフェクトの挿入	
142	ミュージックの挿入	
143	ミュージックの挿入	
144	ミュージックの挿入	
145	ミュージックの挿入	
146	ミュージックの挿入	
147	ミュージックの挿入	
148	ミュージックの挿入	
149	ミュージックの挿入	
150	反省・まとめ	