

学校法人宮崎総合学院 宮崎情報ビジネス専門学校

授業科目名	ゲームプログラミングⅢ			科目コード	MJGP 0010
学科・コース名	情報システム科 ゲームプログラムコース			履修区分	必修
授業形態	演習	開講学年	2年次	学期	後期
担当教員	吉松 大志	実務経験	有	単位数	2 単位
授業の目的・目標	本授業では、前演習にて習得した基礎知識を発展させより実践的なゲーム開発能力を養うことを目的とする。また、単なる機能実装にとどまらず「どのようにすればゲームが面白くなるのか」という視点を重視し、技術と創造性を統合しつつAIを活用したゲーム開発能力の獲得を目指す。				
授業の概要	復習と応用を行いながら新たなサンプルゲームを制作し、発展的な技術を習得する。ゲーム設計や処理構造の整理、可読性・拡張性を意識した実装など実務的視点も取り入れる。以降は発想法や企画立案を学び、オリジナルゲームを制作し、最終的に発表と振り返りを行う。技術力・問題解決力・創造力を総合的に養成する。				
回	授業計画・内容			授業外学習の内容	授業外学習時間
1	オリエンテーション・復習			なし	0分
2~3	復習			予習	60分
4~6	(Unityの猫教科書)Chap4-1-1から4-3-4 車の移動ゲーム			予習	60分
7~9	Chap4-4-1から4-4-3			予習	60分
10~12	4-5から4-6-2			予習	60分
13~15	4-7から4-8			予習	60分
16~18	Chap4復習			予習	60分
19~21	参考書:プロフェッショナルゲームプランナー			予習	60分
22~24	自主開発概要発表			自由開発	60分
25~27	自主開発			自由開発	60分
28~30	自主開発			自由開発	60分
31~33	自主開発			自由開発	60分
34~36	自主開発			自由開発	60分
37~39	途中経過発表			自由開発	60分
40~42	自主開発			自由開発	60分
43~45	自主開発			自由開発	60分
46~48	自主開発			自由開発	60分
49~51	自主開発			自由開発	60分
52~54	途中経過発表			自由開発	60分
55~57	自主開発			自由開発	60分
58	自主開発			自由開発	60分
59	自主開発			自由開発発表準備	330分
60	自主開発プレゼン発表			自由開発発表準備	330分
評価方法	授業態度:20%、予習への取り組み:20%、制作物:60%				
教科書参考書	ゼロからスタート! Unityゲーム開発1冊目の教科書 Unityの教科書 Unity 6完全対応版				