

学科名	学年	授業のタイトル (科目名)	
工場専門課程 デジタルクリエイター科	1	ゲームプログラミングⅠ	
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	木村 和史	●有 ○無	
[実務経験歴]			
<p>映像、ゲーム、DTPの分野で開発、制作などを幅広く担当。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>			
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]			
<p>①プログラム全体の仕組みを理解する。</p> <p>②ゲーム開発に必要なプログラミング手法を理解する。</p> <p>③ゲームバランスやブラッシュアップを含めたリファクタリング技法を理解する。</p> <p>④ソースコード解読&応用、自分のものにする技術。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①ゲームシーケンス作成</p> <p>②プレイヤー操作</p> <p>③NPCプログラム、AIプログラム</p> <p>④Unityを用いたゲーム作成</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
サーバプログラムとクライアントプログラムの連携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。			
[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。		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。 評価基準 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	C++基本文法		
2回	C++基本文法		
3回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング		
4回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング		
5回	文字表示と値の管理プログラミング		

6回	文字表示と値の管理プログラミング
7回	画像、音の管理プログラミング
8回	画像、音の管理プログラミング
9回	複数物体表示
10回	複数物体表示
11回	物理プログラミング
12回	物理プログラミング
13回	プレイヤー操作、地形移動
14回	プレイヤー操作、地形移動
15回	プレイヤー操作、地形移動
16回	プレイヤー操作、地形移動
17回	タイトル
18回	タイトル
19回	エンディング、エンドロール
20回	エンディング、エンドロール
21回	アイテム処理
22回	アイテム処理
23回	NPCおよびAI動作
24回	NPCおよびAI動作
25回	テストプレイ
26回	ユーザビリティ確認と改良
27回	ユーザビリティ確認と改良
28回	ユーザビリティ確認と改良
29回	ユーザビリティ確認と改良
30回	まとめと振り返り
31回	次のゲームの概案企画の作成
32回	次のゲームの概案企画の作成
33回	プレイヤー操作、地形移動
34回	プレイヤー操作、地形移動
35回	プレイヤー操作、地形移動
36回	プレイヤー操作、地形移動
37回	タイトル
38回	タイトル
39回	エンディング、エンドロール
40回	エンディング、エンドロール
41回	Unityの基本操作
42回	Unityの基本操作
43回	Unityプログラミング(C #)
44回	Unityプログラミング(C #)
45回	Unity・プレイヤー操作

46回	Unity・プレイヤー操作
47回	Unity・当たり判定
48回	Unity・当たり判定
49回	Unity・NPCおよびAI動作
50回	Unity・NPCおよびAI動作
51回	Unity・エフェクト作成
52回	Unity・エフェクト作成
53回	Unity・レベルデザイン
54回	Unity・レベルデザイン
55回	Unity・ユーザーインターフェース作成
56回	Unity・ユーザーインターフェース作成
57回	Unity・シーン管理とゲームシーケンス
58回	Unity・シーン管理とゲームシーケンス
59回	まとめと振り返り
60回	まとめと振り返り