

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	2	ゲームプログラミングII	
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	●有 ○無	
[実務経歴]			
<p>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。</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]			
①オブジェクト指向の仕組みを理解する。 ②3Dゲーム開発手法を理解する。 ③ゲームエンジン (ライブラリ) の使用するプログラミング手法を理解する。 ④ゲームエンジンを用いゲームを完成させる方法を理解する。			
[授業全体の内容の概要]			
①ゲームシーケンスとモジュール化 ②インプットとアウトプット、ユーザビリティ ③物体の動作管理、パーティクル ④AIおよびNPC制御			
[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。 <b>※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</b>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<b>使用テキスト</b> ホームページ、PDF教材  <b>参考文献</b> 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	前年度のプログラミングのまとめと振り返り		
2回	前年度のプログラミングのまとめと振り返り		
3回	前年度のプログラミングのまとめと振り返り		
4回	前年度のプログラミングのまとめと振り返り		
5回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング		

6回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング
7回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング
8回	ゲームライブラリの基礎と課題プログラミング
9回	ゲームエンジンの基礎と課題プログラミング
10回	ゲームエンジンの基礎と課題プログラミング
11回	ゲームエンジンの基礎と課題プログラミング
12回	ゲームエンジンの基礎と課題プログラミング
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	NPCおよび思考動作
22回	NPCおよび思考動作
23回	NPCおよび思考動作
24回	NPCおよび思考動作
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	NPCおよびAI動作
42回	NPCおよびAI動作
43回	NPCおよびAI動作
44回	NPCおよびAI動作
45回	テストプレイ

46回	まとめと振り返り
47回	ボリュームアップ
48回	ボリュームアップ
49回	ボリュームアップ
50回	ボリュームアップ
51回	レベルデザイン
52回	レベルデザイン
53回	レベルデザイン
54回	レベルデザイン
55回	ユーザビリティ確認と改良
56回	ユーザビリティ確認と改良
57回	ユーザビリティ確認と改良
58回	ユーザビリティ確認と改良
59回	まとめと振り返り
60回	まとめと振り返り