

| 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 | 2 | ゲーム制作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 | <input checked="" type="radio"/> 有 <input type="radio"/> 無 | |
| [実務経験歴] | | | |
| <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</p> | | | |
| 単位数 (授業の回数) | 時間数 | 配当時期 | 必修・選択 |
| 8 単位 (120 回) | 240 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] | | | |
| <p>①ゲームエンジン (ゲームライブラリ) の仕組みを理解する。 ②ゲームエンジン (ゲームライブラリ) の種類と開発手法を、実際に市販されたソースコードから理解する。 ③ゲームエンジン (ゲームライブラリ) を使用した開発に必要なプログラミング手法を理解する。</p> | | | |
| [授業全体の内容の概要] | | | |
| <p>①基本文法の習得 ②基礎プログラミング (画像、音、操作) トレーニング ③プレイヤー操作の作成 ④プレイヤー以外の構成要素作成</p> | | | |
| [授業終了時の達成課題(到達目標)] | | | |
| 顧客を考えたゲーム開発ができるようにする、ゲーム就職活動の作品審査通過 | | | |
| [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。 | | 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 | C、C++基本文法 | | |
| 2回 | C、C++基本文法 | | |
| 3回 | ゲーム開発環境の文字、画像描画 | | |
| 4回 | ゲーム開発環境の文字、画像描画 | | |
| 5回 | ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力 | | |

| | |
|-----|---------------------------------|
| 6回 | ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力 |
| 7回 | ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力 |
| 8回 | ゲーム開発環境の文字、キーボード、マウス、コントローラー入力 |
| 9回 | オブジェクト指向 |
| 10回 | オブジェクト指向 |
| 11回 | オブジェクト指向 |
| 12回 | オブジェクト指向 |
| 13回 | ゲームフレームワーク |
| 14回 | ゲームフレームワーク |
| 15回 | プレイヤーコントロール |
| 16回 | プレイヤーコントロール |
| 17回 | 敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、A I 動作 |
| 18回 | 敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、A I 動作 |
| 19回 | 敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、A I 動作 |
| 20回 | 敵キャラクター（プレイヤー以外）定型動作、A I 動作 |
| 21回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 22回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 23回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 24回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 25回 | ブラッシュアップ |
| 26回 | ブラッシュアップ |
| 27回 | ブラッシュアップ |
| 28回 | ブラッシュアップ |
| 29回 | ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化 |
| 30回 | まとめと振り返り |
| 31回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 32回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 33回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 34回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 35回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 36回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 37回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 38回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 39回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 40回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 41回 | アイテムコントロール |
| 42回 | アイテムコントロール |
| 43回 | ステージ概念導入 |
| 44回 | ステージ概念導入 |
| 45回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |

| | |
|-----|---------------------------------|
| 46回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 47回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 48回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 49回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 50回 | ステージ追加 |
| 51回 | ステージ追加 |
| 52回 | ステージ追加 |
| 53回 | ステージ追加 |
| 54回 | ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か） |
| 55回 | ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か） |
| 56回 | テストプレイ |
| 57回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 58回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 59回 | ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化 |
| 60回 | まとめと振り返り |
| 61回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 62回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 63回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 64回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 65回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 66回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 67回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 68回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 69回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 70回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 71回 | アイテムコントロール |
| 72回 | アイテムコントロール |
| 73回 | ステージ概念導入 |
| 74回 | ステージ概念導入 |
| 75回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 76回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 77回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 78回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 79回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 80回 | ステージ追加 |
| 81回 | ステージ追加 |
| 82回 | ステージ追加 |
| 83回 | ステージ追加 |
| 84回 | ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か） |
| 85回 | ボスキャラ（もしくは締めに相当する何か） |
| 86回 | テストプレイ |

| | |
|------|---------------------------------|
| 87回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 88回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 89回 | ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化 |
| 90回 | まとめと振り返り |
| 91回 | セーブデータ管理 |
| 92回 | セーブデータ管理 |
| 93回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 94回 | モジュール化で作業効率アップ |
| 95回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 96回 | プレイヤーコントロール（移動） |
| 97回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 98回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 99回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 100回 | プレイヤーコントロール（アクション） |
| 101回 | アイテムコントロール |
| 102回 | アイテムコントロール |
| 103回 | ステージ概念導入 |
| 104回 | ステージ概念導入 |
| 105回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 106回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 107回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 108回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 109回 | 敵、ギミック、障害物、作成 |
| 110回 | ステージ追加 |
| 111回 | ステージ追加 |
| 112回 | ステージ追加 |
| 113回 | ステージ追加 |
| 114回 | ボスキャラ（もしくは締めに対応する何か） |
| 115回 | ボスキャラ（もしくは締めに対応する何か） |
| 116回 | テストプレイ |
| 117回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 118回 | プレイヤー操作の面白さの再確認と調整 |
| 119回 | ゲーム提出後、学生自身で全員のゲームを遊んでもらいランキング化 |
| 120回 | まとめと振り返り |