

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	3	モバイルゲーム制作III	
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
4 単位 (60 回)	120 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スマートフォンゲームの仕組みを理解する。 ※注 ②Webゲームの種類と開発手法を理解する。 ③スマートフォン開発に開発手法を理解する。 ④実際にUnityを用いて開発する方法を理解する。</p>			
[授業全体の内容の概要]			
<p>①スマートフォンゲームの遊び方、利益構造について ②Unityを用いてゲーム制作 ③ブラッシュアップ ④実習と質問と対応 ※注</p>			
[授業終了時の達成課題(到達目標)]			
Unityを用いてモバイルゲーム開発の基本的な技術を身に付ける。			
[準備学習の具体的な内容]			
<p>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。 ※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</p>			
[使用テキスト]		[単位認定の方法及び評価の基準]	
<p>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。</p>		<p>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%</p>	
[授業の日程と各回のテーマ・内容・授業方法]			
1回	授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション		
2回	授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション		
3回	授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション		
4回	授業に該当する資料、実際のゲームを遊びオリエンテーション		
5回	ゲームエンジン説明		

6回	ゲームエンジン説明
7回	Unity基礎①
8回	Unity基礎①
9回	Unity基礎②
10回	Unity基礎②
11回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習①
12回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習①
13回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習①
14回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習①
15回	まとめと振り返り
16回	まとめと振り返り
17回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
18回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
19回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
20回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
21回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
22回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
23回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
24回	基礎研究用ゲーム制作でゲーム基礎開発実習②
25回	各自開発プランを練る
26回	各自開発プランを練る
27回	オリジナルゲーム開発
28回	オリジナルゲーム開発
29回	オリジナルゲーム開発
30回	オリジナルゲーム開発
31回	まとめと振り返り
32回	まとめと振り返り
33回	オリジナルゲーム開発
34回	オリジナルゲーム開発
35回	オリジナルゲーム開発
36回	オリジナルゲーム開発
37回	オリジナルゲーム開発
38回	オリジナルゲーム開発
39回	オリジナルゲーム開発
40回	オリジナルゲーム開発
41回	オリジナルゲーム開発
42回	オリジナルゲーム開発
43回	オリエンテーションで試遊回
44回	オリエンテーションで試遊回
45回	まとめと振り返り

46回	まとめと振り返り
47回	ブラッシュアップ
48回	ブラッシュアップ
49回	ブラッシュアップ
50回	ブラッシュアップ
51回	調整
52回	調整
53回	調整
54回	調整
55回	プレゼン資料作成
56回	プレゼン資料作成
57回	プレゼン資料作成
58回	プレゼン資料作成
59回	まとめと振り返り
60回	まとめと振り返り