

授業科目名	ゲーム開発実習 I			年次	1年		
				学科	ITビジネス科		
担当教員名	長松 利英			開講年度・学期	2025年度・通年		
授業の方法	実習	週時限数	4	年間授業時数	152時間	科目区分	選択
実務経験の有無	有	実務経験	ゲーム制作会社にてゲーム開発に携わる。またソーシャルゲームにおけるサーバー開発・運用・保守に携わる				
授業の概要 (実務経験を活かした教育内容)	開発現場で実際に使用されているゲームエンジン(Unity)にてゲーム開発を行う。Unityの操作方法の解説から、一般的なゲームシステムやゲーム特有のアルゴリズムまで全般を解説する。最終的には学生がオリジナルゲームを完成できるように指導する。						
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. ヒエラルキー・プロジェクト・MonoBehaviour について習得できる。 2. Unity C#について習得できる。 3. Scene 画面の操作について習得できる。 4. Scene 遷移について習得できる。 5. Unity を使用しゲームを作成できる。 						
授業計画	月	内容					
	4	・Unity の基本操作の習得及び簡単なサンプルゲームの作成					
	5	・教科書前半部分を使用した Unity サンプルゲーム作成					
	6	・教科書後半部分を使用した Unity サンプルゲーム作成					
	7	・スクリプトを用いたゲームの作成及びスターターアセットを使用したゲームの作成					
	8	-					
	9	・前期末試験実施					
	10	・個人製作に向けたサンプルゲームの作成					
	11	・個人製作					
	12	・個人製作					
	1	・学習成果発表会に向けた作品の仕上げ					
	2	・学習成果発表会に向けた作品の仕上げとプレゼン準備 ・後期末試験実施					
	3	・1年のまとめと応用					
	成績評価の方法	前期(9月)と後期(2月)の定期試験で評価を行う。					
準備学習・事後学習等	授業で習った新しい知識やプログラミングテクニックは復習し、分からないことは質問できるようにまとめること。						
テキスト	Unity の教科書 Unity6 完全対応版 [SB クリエイティブ]						
参考書・参考資料等	適宜 Web サイトを参照						
その他 (学生に対する要望、メッセージ)	理解ができないことに対して、そのまま放置するのではなく、自己学習や質問するなど、常に解決へ向けての意欲を持つことが大切です。オリジナルな個性あふれるゲームが作成できるように一緒に頑張りましょう。						