

授業科目名	ゲーム開発実習Ⅱ			年次	2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	3	年間授業時数	114時間	科目区分	選択
	実務経験の有無			有	実務経験	ゲーム製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)を用いてゲーム開発を行い、問題解決能力やチームでの開発力を身につける。画面設計書などの各種仕様書を作成できるようになることも目標の1つである。最終的にはチームで1作品をつくりあげることができるよう指導する。WBSを使用して、実務でのチーム制作を想定した成果物/進捗管理を行う。また、C++を学ぶことで、ゲームエンジン内で何が起きているかを学ぶ。さらに、SVNを使用したバージョン管理を学ぶ。						
授業の到達目標	<ol style="list-style-type: none"> 1. チームで制作するゲームが完成できる。 2. ゲーム制作会社に提出する作品が制作できる。 						
授業計画	月	内容					
	4	<ul style="list-style-type: none"> ・チーム制作デザイン作成 ・WBS作成・管理 					
	5	・チーム制作実習					
	6	・チーム制作実習					
	7	・就職活動で使用するチーム制作ゲームの仕上げ					
	8	-					
	9	・前期末試験実施					
	10	・公開に向けたチーム制作ゲームの仕上げ及びプレゼン準備					
	11	・公開に向けたチーム制作ゲームの仕上げ及びプレゼン準備					
	12	・作成したゲームのブラッシュアップ					
	1	・卒業試験実施					
	2	-					
	3	-					
成績評価の方法	前期(9月)と後期(1月)の定期試験で評価を行う。 成績評価基準:優(100~90)・良(89~70)・可(69~40)・不可(39~0)						
準備学習・事後学習等	基本的なプログラミング知識の復習						
テキスト	Unity デザイナーズ・バイブル [ボーンデジタル]						
参考書・参考資料等	適宜各種 Web サイト						
その他 (学生に対する要望、メッセージ)	Unity を使用してゲームの制作を行います。ゲーム制作の技術的な幅を広げるためにも、数多くのゲーム制作にチャレンジしていきましょう。また、時間を有効利用するためにも自主学習を欠かさないようにしましょう。分からないところは積極的に聞いてください。また、C++を学習し使用していたゲームエンジンがどのようなものであったかの理解を深めましょう。						