

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発Ⅱ	科目コード	A490		
授業時間/週	前期2,後期2 時間/週	年次	2年	学期	通年
必修/選択区分	必修	授業形態	演習		
担当教員	稲泉 綾二, 岡本 正輝, 本告 禎一				
教員の実務経験	有:実務経験のある教員による授業科目	実務経験職種	ゲームプログラマー		
企業等連携授業	該当する	職業実践専門課程 の企業等連携科目	該当する		
連携企業等	株式会社バンダイナムコスタジオ				

■科目詳細情報

[illegible]

授業計画	第 18 週	本発表会 作品の発表を行い優秀作品の洗い出しを行う
	第 19 週	職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う
	第 20 週	開発エンジンの応用 エンジンに組み込まれている応用的な機能の学び方についてレクチャーする
	第 21 週	開発言語の応用 開発言語のアルゴリズムやデザインパターンなどを習得する
	第 22 週	開発エンジンの応用 エンジンに組み込まれている応用的な機能の学び方についてレクチャーする
	第 23 週	開発言語の応用 開発言語の応用的な使い方に関して知見を深める
	第 24 週	第2作品の制作実習準備 前回の制作経験を生かして再度作品制作に取り組むための企画を考える
	第 25 週	制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する
	第 26 週	制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する
	第 27 週	制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する
	第 28 週	制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する
	第 29 週	制作演習 今までの知識と経験を踏まえた作品を作成する
	第 30 週	作品制作 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する
	第 31 週	作品制作 職業実践専門課程の実習演習に向けて作品を制作する
	第 32 週	本発表会 作品の発表を行い優秀作品の洗い出しを行う
	第 33 週	職業実践専門課程、連携企業による実習演習 優秀作品を制作した学生の発表と学年全員による視聴を行う
	第 34 週	作品発表会の振り返り 今年度の制作の振り返りを行い、今後に生かす活発な話し合いを行う