科目シラバス　　2024年度

■科目基本情報

科目名	ゲーム開発Ⅲ	科目コード	A500
授業時数/週	3　時間／週	年次・学期	3　年　・　通期
必修/選択区分	必修	授業形態	演習
担当教員	長濱幸雄，上善雄人		
教員の実務経験	無	実務経験職種	
職業実践専門課程		連携企業等	
備考			

■科目詳細情報

授業概要	ゲーム制作に必要な知識を広く学び、複数人での制作をスムーズに進行する術を学習する。 また、制作に必要なツールの操作方法やリソース作成やファイル形式についても習得する。
到達目標	開発業務に携わった時にスムーズに業務を遂行できる術を習得するまでを目標として、 演習を通じて学んだことを作品に落とし込みコンテスト応募に挑戦する。
授業方法	ゲーム制作に関わる知識やツールの操作方法を講義として行い、制作物に落とし込む演習を行う。
実践的教育の内容	
成績評価方法	筆記試験 定期試験 0%　筆記試験 小テスト 0%　実技試験 0%　課題評価 100%　平常評価 0%　合計 100% 制作に関わる報告書、プレゼン内容、仕様書などの提出を課題評価点とする
授業外における学修	作品の案を考え、ゲームの実装を行う。また、ゲームに対する評価やアドバイスを受ける
教科書・教材	なし
参考文献・資料	特になし
履修上の留意点	特になし
授業計画	第１週　ゲーム案を考える時の原則 面白いとはなにか、ゲームとして成立するには、繰り返し遊ばせるためには。
	第２週　企画書作成 制作段階に応じての企画書のボリュームと、使用する画像の講義
	第３週　企画発表会 チーム制作で制作する企画の発表会
	第４週　GDD(GameDesigdocument) コンテストに応募する際の資料作成
	第５週　GDD(GameDesigdocument) コンテストに応募する際の資料作成
	第６週　バージョン管理 複数人での制作におけるバージョン管理について、ツールの講義
	第７週　Unity URP(UniversalRenderingPipeline)について
	第８週　Unity プレハブバリアントについて
	第９週　Unity ScriptableObjectについて
	第10週　Unity AddressableAssetSystemについて
	第11週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第12週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第13週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第14週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第15週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第16週　制作演習 チーム制作の作業時間
	第17週　制作演習 チーム制作の作業時間

授業計画	第18週	Unity VFXGraphについて
	第19週	Unity NaviMesについて
	第20週	アセットの作成 Blender操作
	第21週	アセットの作成 リギングとアニメーション
	第22週	アセットの作成 Unityへのモデルとアニメーションの導入
	第23週	C# 命名規則とプロパティ
	第24週	C# Attribute
	第25週	C# 非同期プログラミング
	第26週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第27週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第28週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第29週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第30週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第31週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第32週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第33週	制作演習 チーム制作の作業時間
	第34週	制作演習 チーム制作の作業時間