授業科目名	ゲーム開発Ⅰ	学年	1	学 科 コース	ITビジネス科 ゲームプログラマコース	年度	2026
担当教員名	長松 利英					実務経験	有
授業の方法	演習	科目区分	選択必修	学期	通年	単位数	4	時間数	120
実務 / 指導経験	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/指導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います。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します。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していきます。						
授業の到達目標	1. ヒエラルキー・プロジェクト・MonoBehaviourについて説明できる。 2. Scene画面の操作について習得し、Scene遷移を実装できる。 3. Unityを使用して、オリジナルのゲームを作成できる。						
成績評価の方法	方法	定期試験:60% ・ 平常点:40%　　※前期と後期で評価し、その平均が通年評価					
	基準	A(100～80) ・ B(79～70) ・ C(69～60) ・ D(59～0)					
準備学習・事後学習等	・前回までの授業の内容を振り返り、授業開始時に速やかなスタートをきれるように準備すること。 ・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ておくこと。						
テキスト	有	Unityの教科書 Unity 6完全対応版 [SBクリエイティブ]					
参考書等	無						
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	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。						

授業計画

	内容		
1	ガイダンス	119	確認テスト
2	Unity概要	～	
3	画面構成、各ウィンドウについて	120	確認テスト
4	画面構成、各ウィンドウについて		
5	Unity C#の基礎、各種変数操作		
～			
20	Unity C#の基礎、各種変数操作		
21	Sample Game ① の作成		
～			
24	Sample Game ① の作成		
25	Sample Game ② の作成		
～			
30	Sample Game ② の作成		
31	Sample Game ③ の作成		
～			
42	Sample Game ③ の作成		
43	Sample Game ④ の作成		
～			
46	Sample Game ④ の作成		
47	Sample Game ⑤ の作成		
～			
54	Sample Game ⑤ の作成		
55	Sample Game ⑥ の作成		
～			
60	Sample Game ⑥ の作成		
61	確認テスト		
62	確認テスト		
63	個人制作		
～			
118	個人制作		