授業科目名	ゲーム開発Ⅱ	学年	2	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	3	時間数	90
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)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ます。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つです。最終的にはチームで1作品をつくりあげます。WBSを使用して、実務でのチーム制作を想定した成果物/進捗管理を行います。また、C++を学ぶことで、ゲームエンジン内で何が起こっているかを学びます。SVNを使用したバージョン管理についても学びます。						
授業の到達目標	1. チームでオリジナルゲームを完成させる。 2. ゲーム制作会社に提出する作品を制作する。 3. ゲーム開発の基礎知識および Unity の基礎知識を習得する。						
成績評価の方法	方法	課題評価: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	優(100～90) ・ 良(89～70) ・ 可(69～40) ・ 不可(39～0)					
準備学習・事後学習等	・ゲーム制作に必要なアセット等を準備した状態で授業に臨むこと。 ・授業外の時間を使って、積極的にゲームを制作すること。						
テキスト	無						
参考書等	無						
その他 :学生に対する要望、メッセージ等	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。チーム制作を行うので、他の人の動きを見て自分が今何をするべきなのかを判断することが大切です。慣れないうちは難しいと思うので、困ったことがあれば何でも相談してください。						

授業計画

内容			
1	ガイダンス	87	ゲーム公開
2	チーム選定	～	
3	チーム制作準備	88	ゲーム公開
4	チーム制作準備	89	動作確認テスト
5	チーム制作ゲーム決定	90	動作確認テスト
～			
10	チーム制作ゲーム決定		
11	チーム制作ゲーム 仕様策定		
～			
16	チーム制作ゲーム 仕様策定		
17	チーム制作		
～			
40	チーム制作		
41	確認テスト		
42	確認テスト		
43	チーム制作		
～			
70	チーム制作		
71	公開準備		
～			
74	公開準備		
75	学習成果発表会準備		
～			
82	学習成果発表会準備		
83	ゲームプレイ/レビュー		
～			
84	ゲームプレイ/レビュー		
85	レビュー反映		
～			
86	レビュー反映		