

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	ゲーム制作概論1		
授業の目標	ゲーム概論理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
1H/15H	①ものづくりをする為の心構え1	ものづくりについての理解 PP資料	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	ゲーム概論理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	ゲーム制作概論2		
授業の目標	ゲーム概論理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
2H/15H	①ものづくりをする為の心構え1	ものづくりについての理解 PP資料	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	ゲーム概論理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 III

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	ゲーム制作概論3		
授業の目標	ゲーム概論理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
3H/15H	①コンピュータゲームのバックグラウンド	<p>コンピュータゲームの歴史 1950年頃から始まったコンピュータゲームの歴史について、スライドを使いながら説明。 日本で発売された主なゲーム機を時系列に追いかけてながら、ビジネス的にどのようなムーブメントが起きたかを説明。</p>	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	ゲーム概論理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	ゲーム制作概論4		
授業の目標	ゲーム概論理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
4H/15H	①ゲームデザイン概論1	<p>ゲームを構成する要素 「ゲームとはなんですか？」と他人聞かれたときにどのように答えるか？ そもそもゲームとはなんなのか？ といった根本的な事柄について、各自の考えをまとめてもらった。 大事なのは全員の考えがその人の中では正しいということであり、さらに他人の意見を参考にしたりして自分の中で整合性を保つ・軸を持つことが目的であり、答えを知ることが目的ではない。</p>	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	ゲーム概論理解		
2			
3			
備考	各自「ゲームとはなにか？」というテーマで2分程度のライトニングトークを行っていただきました。自分の考えを発表するのも1つの自己表現であり、慣れが大事だということを説明しました。		

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	ゲーム制作概論5		
授業の目標	ゲーム概論理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
5H/15H	①ゲームデザイン概論2	<p>ルール設計について 「ゲームとはルールのある遊びである」という講師の考えが、どのような論理で構築されているかをスライドを用いて紹介。 あくまでも1つの考え方であり、これが万人の答えではないことを説明。 モノづくりにおいては、自分の中で軸を持つておくことが大事であることを説明。</p>	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	ゲーム概論理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 III

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityの基本演習1		
授業の目標	Unityの基本理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
6H/15H	①Unityの基本操作1	操作インターフェースの習熟	
		Unityとは何をするものかの説明と、各画面の説明や基本的な操作の説明。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	Unityの基本理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityの基本演習2		
授業の目標	Unityの基本理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
7H/15H	①Unityの基本操作2	3Dオブジェクトの作成	
		マテリアルの作成と色付け	
	②Unityでの物理シミュレーション	Rigidbodyを用いた物理演算の実際	
		球と平面を作成し、自由落下によって球が平面	
		に落ちることを各自操作をしてもらいながら確認。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	Unityの基本理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityの基本演習3		
授業の目標	Unityの基本理解		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
8H/15H	①Unityの基本操作3	プレハブの作成方法	
		シーンの作成方法	
		各自の作品を最終的に1つにまとめる必要が	
		あったため、プレハブの概念を説明。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	Unityの基本理解		
2			
3			
備考			

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	グループでのアイデアソン1		
授業の目標	3D制作演習		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
9H/15H	①アイデアソン	ピタゴラスイッチの制作に向けたアイデアソン Unityの標準機能である物理演算を使用して、球やブロックなどを使ってドミノなどの色々な仕掛けを作成し、最終的に1つの作品としてまとめ上げることを目標に設定。	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	アイディアソン		
2			
3			
備考	今回は参加者の中にUnity初体験でプログラムがほとんど組めない人が多かったため、プログラムを組まなくても良い内容を用意しました。 もちろんプログラムを組める人は、プログラムを組んで、より奇抜な仕掛けにチャレンジすることも推奨しました。		

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	グループでのアイデアソン2		
授業の目標	3D制作演習		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
10H/15H	①アイデア発表	各グループ毎のアイデアと計画発表	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	アイデアソン		
2			
3			
備考	各チームリーダーには、自分の仕掛けの作成の他に、自分のチームメンバーのサポート、他のチームの仕掛けとの接続調整などを担ってもらう。		

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityを使ったグループ演習1		
授業の目標	3D制作演習		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
11H/15H	①Unityでのグループ制作1	ピタゴラススイッチを各チーム毎に制作する
		個人毎に仕掛け要素の制作を行う

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3D制作演習		
2			
3			

備考	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityに慣れる ・仕掛けを作る喜び ・時間配分を感覚的に身につける ・チームの中での役割、関係プレー ・リハーサル的重要性 ・仕掛けを楽しんでもらうためにはどうしたら良いかを考える 		
----	--	--	--

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityを使ったグループ演習2		
授業の目標	3D制作演習		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
12H/15H	①Unityでのグループ制作2	ピタゴラススイッチを各チーム毎に制作する
		個人毎に仕掛け要素の制作を行う

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3D制作演習		
2			
3			

備考	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityに慣れる ・仕掛けを作る喜び ・時間配分を感覚的に身につける ・チームの中での役割、関係プレー ・リハーサル的重要性 ・仕掛けを楽しんでもらうためにはどうしたら良いかを考える 		
----	--	--	--

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityを使ったグループ演習3		
授業の目標	3D制作演習		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容	
13H/15H	①Unityでのグループ制作3	ピタゴラススイッチを各チーム毎に制作する	
		個人毎に仕掛け要素の制作を行う	
		途中制作物をつなぎ合わせ進捗確認を行う	
	②中間報告		

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3D制作演習		
2			
3			

備考	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityに慣れる ・仕掛けを作る喜び ・時間配分を感覚的に身につける ・チームの中での役割、関係プレー ・リハーサル的重要性 ・仕掛けを楽しんでもらうためにはどうしたら良いかを考える 		
----	--	--	--

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityを使ったグループ演習4		
授業の目標	3D制作演習		

授業計画

時間/総時間	テーマ	内容
14H/15H	①Unityでのグループ制作4	ピタゴラスイッチを各チーム毎に制作する
		個人毎に仕掛け要素の制作を行う

評価

No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3D制作演習		
2			
3			

備考	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityに慣れる ・仕掛けを作る喜び ・時間配分を感覚的に身につける ・チームの中での役割、関係プレー ・リハーサル的重要性 ・仕掛けを楽しんでもらうためにはどうしたら良いかを考える 		
----	--	--	--

ゲーム制作カリキュラム授業計画 Ⅲ

授業科目	ゲーム制作ツール演習②	授業形態	講義・実習
開講期間	平成28年12月20日～22日	対象者	ゲーム情報コース1～2年生
日数	3日	総時間数	15H
担当教員	星山 孝明	コマ数	15コマ
使用教材	オリジナル資料（※1）PC、プロジェクター、模造紙、		
授業の目的	ゲームエンジン「Unity」を活用した3D制作演習		
授業の概要	Unityを使ったグループ演習5		
授業の目標	3D制作演習		
授業計画			
時間/総時間	テーマ	内容	
15H/15H間	①Unityでのグループ制作5	ピタゴラスイッチを各チーム毎に制作する	
		個人毎に仕掛け要素の制作を行う	
	②制作発表	各チーム毎の制作物の発表を行う	
評 価			
No	到達目標	評価方法	評価項目
1	3D制作演習	アンケート	成果物評価、達成度評価
2			
3			
備考	<ul style="list-style-type: none"> ・Unityに慣れる ・仕掛けを作る喜び ・時間配分を感覚的に身につける ・チームの中での役割、関係プレー ・リハーサル的重要性 ・仕掛けを楽しんでもらうためにはどうしたら良いかを考える 		