

研究計画書

後藤 快 石川 航希 茅 原翼
茂木優紀斗 山本拓人
石田晃太 井田悠斗 大長朔
小山嗣温 中川拓徒 武藤一志
小野間翔 飯山晴登 渡邊陽太郎
西澤海 熊倉嘉巳
立野琥太郎 姫野航輝 小林暖和
徳野魁星 海野泰輝
矢島幹大 二文字屋暁 方子瀛
柳谷朔 吉岡道太郎 松本拓登 成橋遼真 (渡邊)
藤原健 洪子成 滝澤弘之介
寺田海翔 成致遠
岡拓穂 守屋理晶
宮田 隆之介 田島駿
佐々木雄理 中原悠斗

1. 研究題目

Unity でゲームを作り、その過程でプログラミングなどの力をつける。

2. 着想に至った経緯

ゲーム作成に興味を持った人が多く、身近である“ゲーム”の作成を通してプログラム等を学べるため。

3. 現状の課題

- ・プログラムが難しい。
- ・進捗を把握しきれない。
- ・出席情報を把握しきれないと企画が止まりかねない。

4. 研究目的

- ・プログラムのスキルの向上。
- ・作成したものを大会等で発表し、意欲を高める。
- ・大会に向けて努力をし、その成果を今後の人生に生かす。

5. 研究計画

- 1: チームを作る(3人 | 組が望ましい)
- 2: チームごとに作りたいものを決める
- 3: 大会に向けてゲーム作成
- 4: 定期的に進捗を確認する
- 5: 期限内にゲーム作成を終わらせる

6. 研究方法

- ・ゲーム制作の参考書等を使う。
- ・チャット GPT を使う。
- ・YouTube 等で Unity について調べる。