

Unity ハンズオン 講習会2025

AIとアセットで描く、新時代のゲーム制作入門

日時 9/30 (火) 10:00-17:00

方式 対面

場所

九州大学 伊都キャンパス
情報基盤研究開発センター

対象 学生・教職員・一般

受講資格

特に無し、Unityが動作するPCを持参すること

申し込み



<https://forms.office.com/r/C4MdaygvVR>

締切・定員：9月29日(月) 17時締切。定員25名程度

申し込み多数の場合、先着・九大の学生を優先

「自分でもゲームを作りたい」けれど、プログラミングはちょっと…と感じている方、大歓迎です！この講習会では、商用ゲーム開発のエンジニアを講師に迎え、ゲームエンジンUnityを使ったゲーム作成を体験します。高度なプログラミングではなく、豊富なアセット(素材)を活用してゲームを「リッチに仕上げる」ことがメインです。さらに、最新の生成AIがあなたのゲーム制作を強力にアシスト。プログラミングの知識が少なくても、無料アセットとAIの力を組み合わせれば、想像以上にクオリティの高いゲームが作れる可能性を実感できるはずです。Unityはゲームだけでなく、研究などにも活用できます。プログラミングが苦手でも、アイデアとAI、アセットの力でゲーム制作の楽しさを体験したい方、ぜひご参加ください！

講習内容予定

- 座学講習 (1時間程度)
- 講座: 生成AIとゲームの未来を体験！
- Unity実習 (2~3時間程度)
- 終了後、交流会 (希望者)

開催場所詳細

九州大学 伊都キャンパス
情報基盤研究開発センター
4階 第1会議室

キャンパスマップの43番
入り口は建物の北側です

<https://www.kyushu-u.ac.jp/ja/campus/ito/>

九州大学 伊都キャンパス
アクセス マップ (PDF)



講師紹介

永田 貴久

ゲーム開発の横断部署に所属し、プロダクト開発、基盤開発双方に従事。プロダクト開発では主にアウトゲーム(UI・ロジック)、ライブラリの調査・組み込み・メンテナンスを担当。Unity案件向けの共通機能を提供する内製ライブラリの開発・運用や課金やチャットなどの社内共通の機能を担当。

濱田 直希

KLab株式会社機械学習グループに所属。2020年7月より現職。大学にてAIを研究。博士(工学)取得後、民間企業でAIの研究開発に従事したのち、KLabに入社。KLabでは、大学との共同研究や学会発表を行い、そこで開発したAI技術を応用してリズムアクションゲームの譜面制作支援システム、自動テストシステム、実世界を理解するARキャラクターを開発。

由比 建

株式会社トライコア代表取締役社長。複数の専門学校で非常勤講師を務め、日本各地の大学や専門学校で講義を行う。学生向けゲーム展示イベント「九州学生ゲーム大祭」主催。ゲーム開発ではインゲーム(ゲームプレイ、グラフィック)、アウトゲーム(UI/UX)、プロデューサー、ディレクター等を担当。産業分野向けのXRコンテンツ開発も行う。



主催: 九州大学 DX推進本部 データ分析支援部門



協力: KLab株式会社



協力: 株式会社トライコア

問い合わせ先: qdai_handson2025@googlegroups.com