臨地実務実習 日報

学校法人 日本教育財団

東京国際工科専門職大学

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 企 業 名 | プラチナエッグ | | | | 配属部署 | プログラマー | | |
| 氏　　名 | 新井亮太朗 | 学籍番号 | TK200057 | | | |  |  |
| 期　　間 | ２０２３年　７月１９日（火）　～　２０２３年　７月２１日（金） | | | | | | | |
| 日　　時 | 業　務　内　容 | | | 反省点・気付いた点 | | | | |
| ~~7／●（月）~~  ~~10：00~~  ~~～~~  ~~19：00~~ |  | | |  | | | | |
| 7／18（火）  10：00  ～  19：00 | ゲームの読み込み時間が延びる理由の調査 | | | アプリ自体の容量が多いとアプリ本体の起動時間が遅くなることが分かった。 | | | | |
| 7／19（水）  10：00  ～  19：00 | ゲームの読み込み時間短縮のための調査 | | | 微量だがローカライズテキストが指定言語以外も入っていた | | | | |
| 7／20（木）  10：00  ～  19：00 | テキストの読み込み方法を改善  ローディングの調査 | | | ローディング数値を他の読み込みと共有していたのでおかしくなっていた。 | | | | |
| 7／21（金）  10：00  ～  19：00 | 開発リポジトリの統合 | | | Unityのパッケージをローカルで読み込んでいたので複数のリポジトリをセットアップ時にダウンロードを行わなければいけない。 | | | | |
| 感　想（１週間を振り返って）  Unityでの読み込み方法やゲーム自体のシステムに詳しく知ることができた。  今週はゲーム部分ではなく機能や開発環境部分をメインに作業したので調べることも多かったが知見が深まったと思えた。  担当者様コメント | | | | | | | | |

**【貴社ご担当者確認欄：電子記入可】　　　→→→　　【指導担当教員】**

（氏名）　　 　　　　　　（氏名）

'23.06.KK