

年間教授計画 2023年度 (10月～2月)

実務経験のある教員等による授業

科目: IT基礎	クラス: 1年 A組 学科: 情報テクノロジー科 コース: ゲームプログラマ	担当: 中山	教科書: 独自プリント	授業数: 4時間/週	年間授業: 60時間
----------	--	--------	-------------	------------	------------

授業概要: ゲームエンジン(unreal Engine 5)の入門～独自言語(ブループリント)を学び、ミニゲームを制作できる技術を習得

最終到達目標: 2月授業終了までにアクションミニゲームを完成

実務経験の活用方法: コンテンツ制作会社にて、マルチメディアコンテンツのゲームプログラムを作成した経験がある。作成したプログラムの内容は、キー入力やマウスの動きに合わせてキャラクターを動かし、障害物やアイテムを取得してゴールにたどり着くゲーム等である。この実務経験を活かし、アクションゲームをプログラミングする際のポイント「再生デバイスの特性に合わせてゲームが面白くなるよう工夫する」「ゲームエンジンの部品を間違わずに使用する」「他人でも見やすいプログラミングを心掛ける」など実務経験を活かして作成した独自プリントにより教授する。

月	週	大項目	中項目	到達目標	評価方法	使用教材	授業方法		
4月	1								
	2								
5月	3								
	4								
5月	5								
	6								
6月	7								
	8								
	9								
7月	10								
	11								
9月	1								
	2								
	3								
	4								
10月	5							ゲーム制作の基礎知識 及び ゲームエンジンの学習	unrealEngine5の 機能体験(HandsOn)
	6								
	7								
	8								
11月	9								
	10								
	11								
	12								
12月	13								
	14								
1月	15	オリジナルミニゲームの制作	授業で作成したアクションゲームをベースにしてオリジナルの難易度及びイベント、要素を入れて作成						
	16								
	17								
	18								
2月	19								
	20								
	21								
	22								
成績評価方法	項目	期末試験	平常試験	課題提出率	課題内容	出欠状況	授業態度		
	割合			0.3	0.7				
		資格取得等							