

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基礎実習 | 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) | 指示する機能を各自が体験し、2年次の作品制作に繋がる基礎知識とする | HandsOn実習の成果を授業毎に確認 及び 2月に完成したミニゲームの評価 | 開発元公式Webドキュメント及び、完成版フリーサンプル 独自プリント使用 | unrealEngine5を使用した実習 HandsOn授業をベースに徐々に各自実習に切り替える | | |
| | 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 | | | | | | | |