

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 B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	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						
	2												
5月	3												
	4												
6月	5												
	6												
7月	7												
	8												
9月	9												
	10												
10月	11												
	12												
11月	13												
	14												
12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												
1月	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											