

年間教授計画 2023年度 (10月～2月)

科目:3Dグラフィック I	クラス: 1年 J組 学科:クリエイター科 コース:ゲームデザイナー	担当:中山	教科書:独自プリント	授業数: 8時間/週	年間授業: 120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												
6月	5												
	6												
7月	7												
	8												
9月	9												
	10												
10月	11							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
	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											