

年間教授計画 2023年度 (4月～2月)

科目: ゲーム・プログラミング I	クラス: 2年A組 学科: 情報テクノロジー 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: 120時間
----------------------	--	--------	-------------	---------------	----------------

授業概要: 1年のunrealEngine5の技術習得、また、unrealEngine5に应用機能を追加する勉強も実施、最終的にunrealEngineかunityのどちらかを使って、オリジナルゲームを卒業までに完成させる

最終到達目標:

Windowsまたは携帯デバイス向けのオリジナルゲームを作成を通し、技術面の課題解決方法を自分なりに構築する

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	UnrealEngineの復習&テンプレートを使用しないプロジェクト作成	◇应用機能の実習 ・アニメーションBP ・シーケンサー ・ゲームインスタンス ・インターフェース ・イベントディスパッチャー ・Niagaraを使ったエフェクト効果 上級レベルの学生は外部APIやAWSを使ったゲーム機能の実装	应用機能の理解		開発元公式Webドキュメント及び、完成版フリーサンプル	UnrealEngine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							应用機能の実習が終わり次第オリジナル作品の制作に移行する	ミニゲーム制作の構築機能が使えるスキルを身に着ける	ミニゲームの途中経過を評価
	8									
9月	9									
	10									
10月	11									
	12									
11月	13									
	14									
12月	15									
	16									
1月	17									
	18									
2月	19	クリエイター科合同作品発表会	★ゲームとして遊べる作品を発表する ・基本的な流れができていないこと: タイトル→本編→ゲームルール→エンディング	オリジナルミニゲームにゲーム要素を組み込み、ゲームとしての完成度を評価(ゲームとして遊べれば最低評価をクリアしたとみなし、完成度の評価をプラスしてゆく)						
	20									
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								

平常試験: 授業内に実施する試験 課題: 実習, 演習, 宿題等 課題提出: 課題の提出率 課題内容: 課題の出来具合

上段の評価: 評価する時期と評価方法を必ず記入