

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 実習	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:山本三雄	教科書:作って学べるUnity 本格入門, Unity_Web教材	授業数: 4時間/週	年間授業: 120時間
---------------------	---	---------	-----------------------------------	------------	-------------

授業概要:Unity認定教材を使用した学習を進め、ゲーム制作に必要な技術や知識をしっかりと学びます。

最終到達目標:Unityによるゲーム制作の基本的な技術を学び、Unity Certified Associateの資格合格を目標とします。

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 5月 6月 7月	1	Unity基本	1. ゲーム開発をはじめよう 2. Unityの開発環境を構築 3. C#の基本文法 4. ゲーム企画の基本 5. ゲームの舞台を作る 6. キャラクターを作る 7. 敵キャラクターを作って動きを付けよう 8. ユーザーインタフェース 9. ゲームが楽しくなる効果を付ける 10. ゲームのチューニング 11. プレイされるゲーム 13. Unityでのトラブルシューティング	教科書の内容をしっかりと理解し、Unityの操作に習熟する	課題提出率 期末試験	作って学べるUnity本格入門	PC実習, 講義		
	2								
	3								
	4								
	5								
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
9月	1	Unity資格対策	第1章Unityへようこそ 第2章Unity Editor 第3章GameObjectとアセット 第4章プロジェクトとアセット管理 第5章実装するアセット準備まとめ 第6章ゲームステージ構築 第7章ライティング	Web教材の内容をしっかりと理解しUnity検定試験に合格する	課題提出率	Web教材	PC実習		
	2								
	3								
	4								
10月 11月 12月 1月 2月	5	Unity総合課題制作 (資格合格者)	第8章ライトのベイキング 第9章アニメーション 第10章アニメーションの導入まとめ 第11章ゲーム開発のスクリプト 第12章ナビゲーションと経路探索 第13章プレイヤーと味方の作成 第14章敵の作成 第15章Particle Systemの作成まとめ 第16章オーディオを追加 第17章カメラとプレイヤー選択 第18章ユーザーインタフェース設計 第19章ゲームのビルドとデプロイ 第20章モバイル向けデプロイ準備まとめ 総まとめ・検定受験	資格試験受験1回目	資格試験受験2回目	資格試験受験2回目	期末試験		
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
1月 2月	17	Unity総合課題制作 (資格合格者)	第8章ライトのベイキング 第9章アニメーション 第10章アニメーションの導入まとめ 第11章ゲーム開発のスクリプト 第12章ナビゲーションと経路探索 第13章プレイヤーと味方の作成 第14章敵の作成 第15章Particle Systemの作成まとめ 第16章オーディオを追加 第17章カメラとプレイヤー選択 第18章ユーザーインタフェース設計 第19章ゲームのビルドとデプロイ 第20章モバイル向けデプロイ準備まとめ 総まとめ・検定受験	資格試験受験2回目	資格試験受験2回目	資格試験受験2回目	期末試験		
	18								
	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		0.7	0.3					
		資格取得等	Unity資格試験合格で期末試験に70点加算する(半期有効)						

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