

# 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	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								
7月	11				期末試験				
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					
	6								
	7								
	8								
	9								
	10								
	11								
	12								
	13								
	14								
	15								
	16								
	17								
18									
2月	19				資格試験受験2回目				
2月	20				期末試験				
2月	21								
2月	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